

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Přílohy k disertační práci

**Osmibitové „poblouznění“: Počátky
kultury počítačových her
v Československu**

Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch

Školitel:

Praha 2013

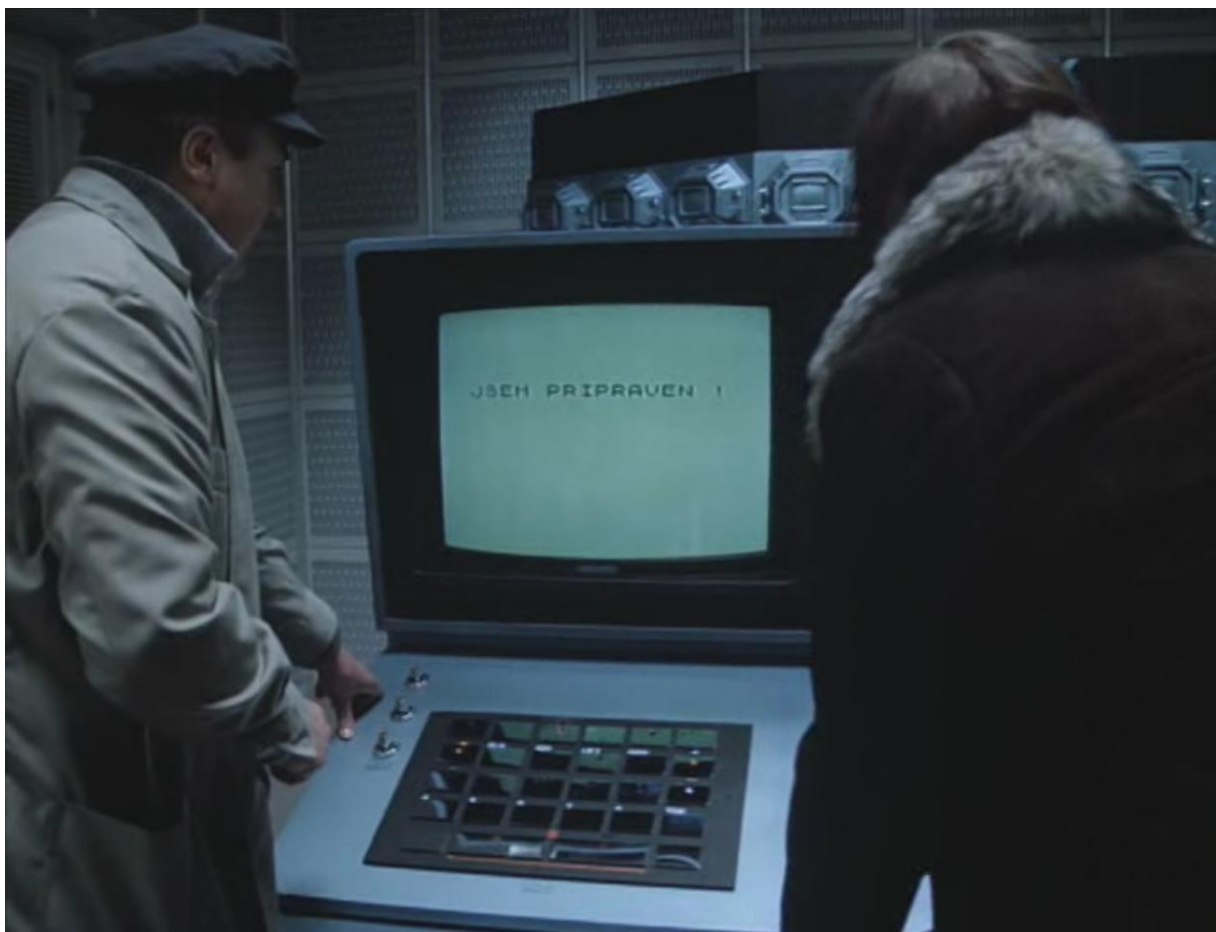
Prof. PhDr. Jiří Kraus, DrSc.

Obsah

1. Rozšířený obrazový doprovod.....	4
2. Přepisy rozhovorů	17
Organizátoři	17
Oldřich Burger a Pavel Poláček	17
Miroslav Háša	32
David Hertl.....	53
Tomáš Smutný	71
Programátoři.....	97
František Fait	97
Pavel Kohout	109
František Fuka	122
Michal Hlaváč	136
Vít Libovický	159
Vlastimil Veselý.....	184
Hráči	204
David	204
Jan	221
Martin.....	239
Pavel	250
Petr	260
Václav	274
3. Návod k rozhovoru	294
4. Seznam československých her vydaných do roku 1989.....	295
Hry pro <i>Spectrum</i>	295
Hry pro <i>Atari</i>	297

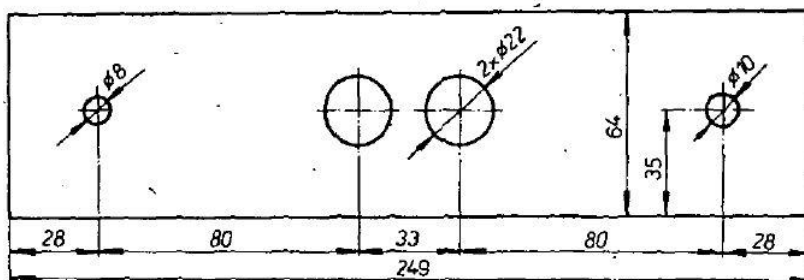
Hry pro <i>PMD</i> 85.....	298
----------------------------	-----

1. Rozšířený obrazový doprovod



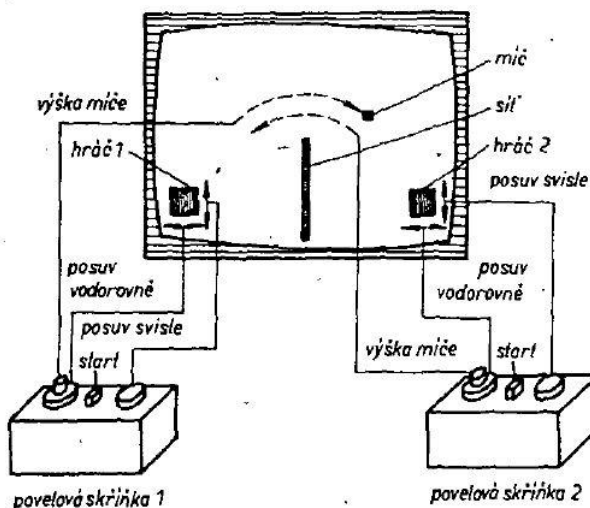
Obrázek 1. Obrazovka počítače KCK 04 (Kecálka) ve filmu *Rumburak*.¹

¹ VORLÍČEK, V. *Rumburak*. Filmové studio Barrandov, 1984.



Obr. 27. Přední panel hrací ústředny

přístroj do chodu. Při nastavování používáme jako indikátor televizor. Moduly uvádíme do chodu a nastavujeme postupně. Nejdříve změříme celkový proud odebíraný z baterie (asi 15 mA). Tím se přesvědčíme, že není v přístroji zkrat. Při značně větším odběru nutno odpojováním modulů zjistit příčinu. Začínáme s nastavením vysokofrekvenčního generátoru. Po informativním proměření napětí na elektrodách tranzistoru zapneme televizor na 3. kanál. Souosý kabel přístroje zasuneme do zdířek VHF televizoru. Doladovacím jádrem v cívkě L_2 se snažíme nastavit kmitočet obvodu do pásma, což poznáme



Obr. 28. Znáznornění hry odbíjená

² ČACKÝ, V. Televizní hry s tranzistory (dokončení). In: Amatérské radio, řada A. 1977, roč. 26, č. 11.

NA NÁVŠTĚVĚ

Každý zájemce o výpočetní techniku již po přečtení titulku jistě pochopil, kde jsme vlastně byli na návštěvě. Označení "Slušovice" nebo "Spálená" se vžilo pro prodejnu v Praze ve Spálené ulici, která se specializuje na malou výpočetní techniku. Je to první prodejna tohoto druhu v Československu.

Zástupce vedoucího, soudruha Nevrlého, jsme požádali o krátký rozhovor, kterého se zúčastnili i další pracovníci prodejny. Naše první otázka zněla:

Jak vlastně došlo k zřízení této prodejny?

Historie vzniku naší prodejny je poměrně složitá, působilo tu několik proudů. Byl jsem pracovníkem Interservisu, to je prodejna vedle nás, a asi před čtyřmi léty jsme se s naším vedoucím Jiřím Chvátalem začali zajímat o výpočetní techniku. Já se tehdy stal vlastníkem domácího počítače ZX Spectrum, a byl jsem překvapen vysokými cenami softvéru: za čtyři kazety s programy jsem zaplatil polovinu částky, kterou stál počítač. Současně začal Interservis navazovat kontakty s JZD Slušovice, které se již výpočetní technikou pro ČSR zabývalo. Například jsme pro Slušovice přestavovali televizory na počítačové monitory, a to děláme dodnes. Když se pak očekávaly první dodávky počítačů pro vnitřní trh, už jsme měli tak trochu přehled, a začali jsme se o to zajímat. V Interservisu, který stejně jako naše prodejna patří podniku Domáci potřeby, jsme sestavili krátký testovací program. A protože JZD Slušovice chtělo mít v Praze zastoupení v oboru výpočetní techniky, ve spolupráci s Domácími potřebami vybavilo tuto prodejnu. Ale upozorňuji, že výrobky JZD Slušovice u nás v prodeji nejsou. To víte, že sem chodí zákazníci a chtějí "to levné Atari ze Slušovic". Ty musíme zklamat hned dvakrát, informujeme je, že je to fáma, a že slušovické výrobky neprodáváme.

Co tedy vlastně pro JZD Slušovice děláte?

Jsme pro ně reklamní a informační centrum. Zájemci o výrobky výpočetní techniky JZD Slušovice poradíme, dáme prospekt a on si pak může věc objednat přímo u Slušovic. Jednou za týden až za čtrnáct dní sem jezdí zástupce obchodního oddělení JZD Slušovice a pořádá konzultace. Informuje o cenách, výrobcích, zásobách atd. Mrzí nás však, že zájemcům o slušovické zboží musíme neustále říkat "nemáme". A ovšemže zákazníci nejsou rádi.

Kdo je tedy vaším dodavatelem?

Obchod průmyslovým zbožím. Jsme státní obchod, ne družstevní prodejna. Nemáme vlastní dovoz, jsme závislí na dodávkách jako každý jiný obchod. A také nejsme žádní kouzelníci, jen jsme měli dobrou reklamu a snažili jsme se získat prodáváče, kteří něco o výpočetní technice vědí.

Jak se kvalifikace vašich prodáváčů projevuje při vlastním prodeji? Když tu máte frontu 150 lidí, těžko se odbornost uplatní.

To je omyl. Při prodeji Specter jsme tu takové fronty měli a za hodinu byly odbavené. Nechceme prodávat počítače jako brambory. Tak jsme každému zájemci dali závaznou objednávku, na které byla



František Nevrlý - zástupce vedoucího

VE SPÁLENÉ

uvedena hodina a den, kdy si má pro počítač přijít. Každému zákazníkovi jsme pak mohli věnovat půl hodiny času, přístroj mu otestovat a předvést. Proto jsme zřejmě neměli téměř žádné reklamace, a přitom poruchovost Specter nebyla malá. Vadné kusy jsme prostě vytrídili již v prodejně. A tak děláme prodej na úrovni. Já jsem začínal s počítačem jako naprostý laik a jsem teď rád, že můžu zákazníka uchránit svých vlastních chyb.

Ano, a co teď právě nabízíte v oblasti malé výpočetní techniky?

Právě teď nic. Do ČSSR se zatím dovezly osobní počítače značek Sinclair, Delta, Sharp a o vánočních jsme prodávali první dodávku české verze Sinclairu - Didaktik Gama.

Jak se vám zamlouvá tento počítač?

Myslím, že je to jeden z nejlepších počítačů domácí produkce. Když se vezme v úvahu nedostatečná součástková základna - některé součástky se vyrábějí v průběhu kompletování doslova na koleně - pak je jen logické, že nějaké závady se objeví. Potřeboval by dotáhnout detaily. Smekám klobouk před ředitelem ing. Klemonem a partou nadšenců z VD Skalice, kteří se pustili do výroby cenově dostupného počítače, se kterým je možné nechat pracovat děti, a který je dokonale softvérově zajištěný. Přesto, že VD Skalice má ještě další výrobní programy, které jsou rentabilnější než malá výpočetní technika, slíbili v loňském roce první dodávky a na vánoce Didaktiky opravdu byly.

A budou ještě?

Sice nevíme, kdy, ale určitě budou. Jakože jinak věřím jen tomu, co je v krámě.

A co další příslušenství k počítačům?

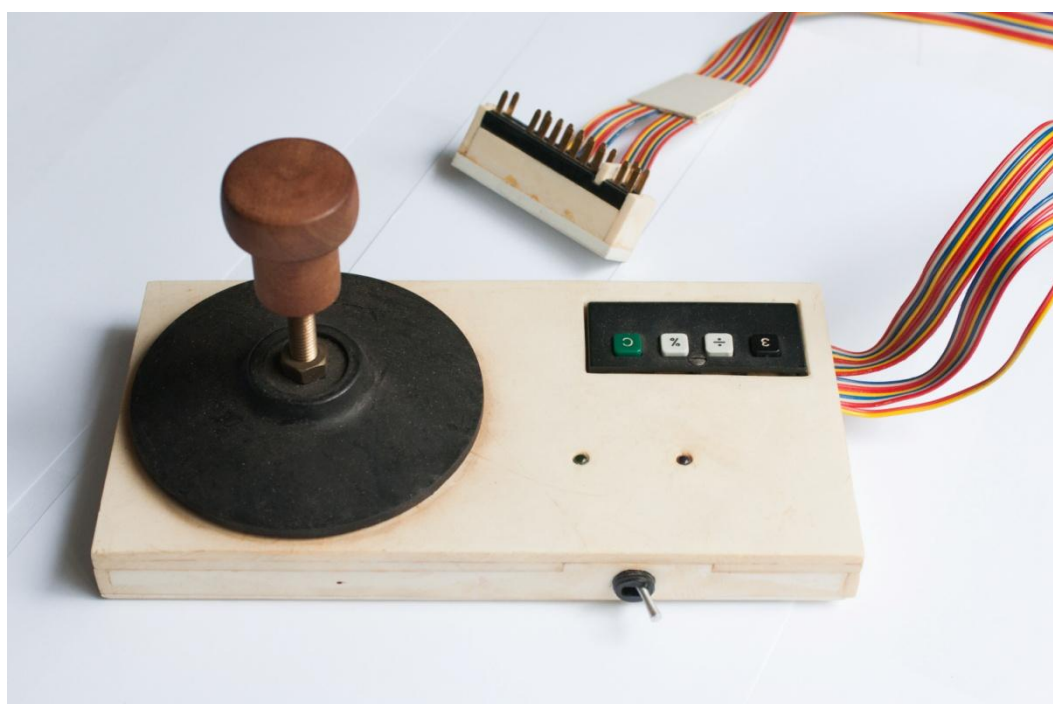
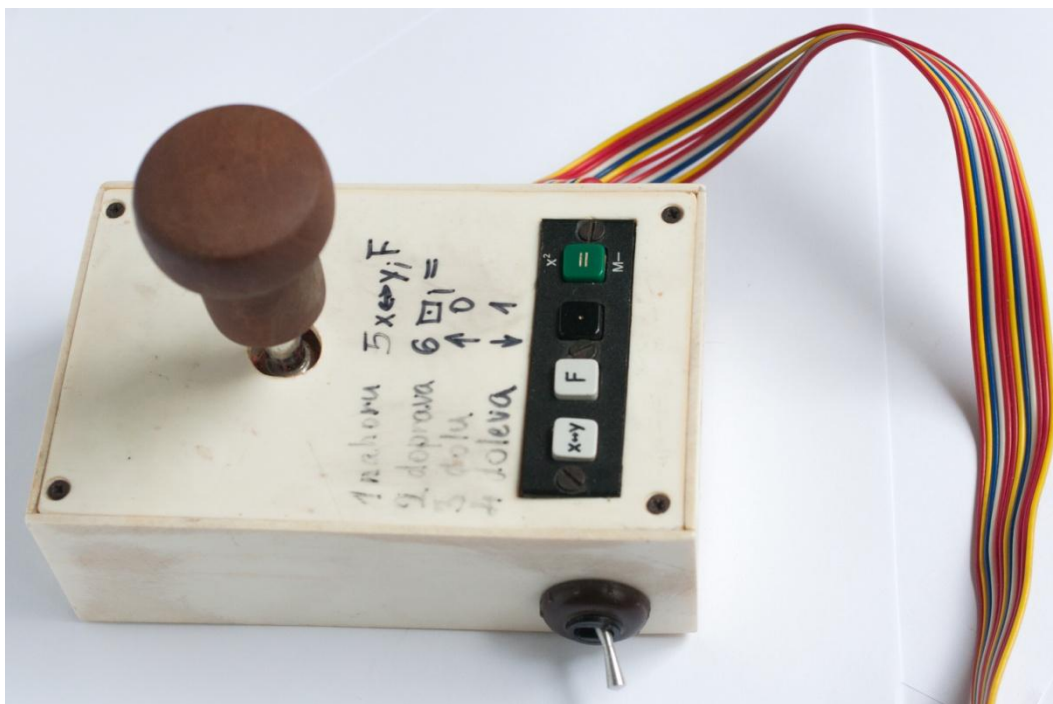
V periferiích je všeobecně situace ještě horší. Velký zájem je o tiskárny, ačkoliv jsou drahé, takže se vyplatí, jen pokud jsou stále využívány. Mohli bychom jich během týdne prodat hodně. Jenže jednohříčková tiskárna BT 100 z Tesly Přelouč

³ -PB-. Na návštěvě ve Spálené. In: *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 5.



Obrázek 4. Komiks o zážitku Davida Hertla a Ondřeje Kafky se 602. ZO Svazarmu.⁴

⁴ ZX MAGAZÍN. Comix zvaný "spektráček." In: ZX Magazín. 1989, roč. 2, č. 10.



Obrázek 5. Podomácku vyrobené joysticky k počítači *Spectrum*. Zapůjčila Stanice techniků Domů dětí a mládeže hl. města Prahy. Foto: Zdeněk Šmída.

Pokyny k objednávání programů

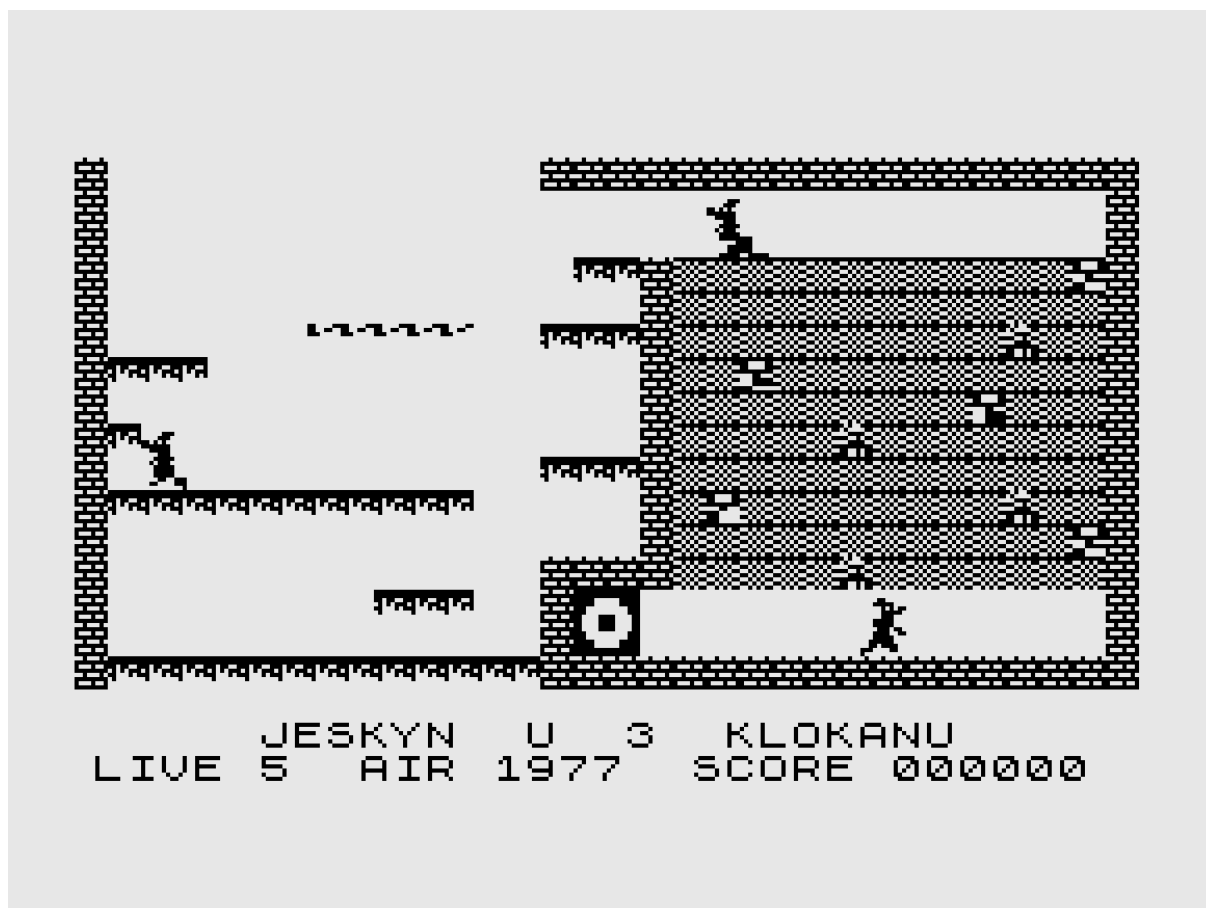
Samozřejmě, v platnosti zůstávají "pravidla hry" zveřejněná jak v Amatérském radiu (naposled v č. 5. ročníku 1985), tak v tiskovině s organizačními pokyny, kterou dostal každý, kdo projevil korespondenčním lístkem zájem o členství v Mikrobázi. Pro jistotu otiskujeme vzory vyplnění líce i rubu korespondenčního lístku k objednání programu z naší nabídky znovu.



Odesílatel:	
Ing. Jan Novák	
Jablonecká 56	
Liberec	
4 6 0 0 1	
MIKROBÁZE	
520214/0134	
(rodné číslo)	
Vyhrazeno pro služební nálepky a údaje pošty	
	602. ZO Svazarmu
	Wintrova 8
	Praha 6
	1 6 0 4 1
50 h	



Obrázek 7. Fotografie automatů vyrobených stínovým hardwarovým podnikem Tomáše Smutného. Foto: archiv respondenta.



Obrázek 8. Obrázek z konverze hry *Manic Miner* na platformu ZX81, jejímž autorem je Aleš Martiník.⁵

⁵ MARTINÍK, A. *Manic Miner*. ZX81. Brno: Aleš Martiník, 1984.



Obrázek 9. „Loading screen“ hry *Šatochin* od Sybilasoftu.⁶

⁶ SYBILASOFT. *Šatochin*. ZX Spectrum. Bratislava: Sybilasoft, 1988.

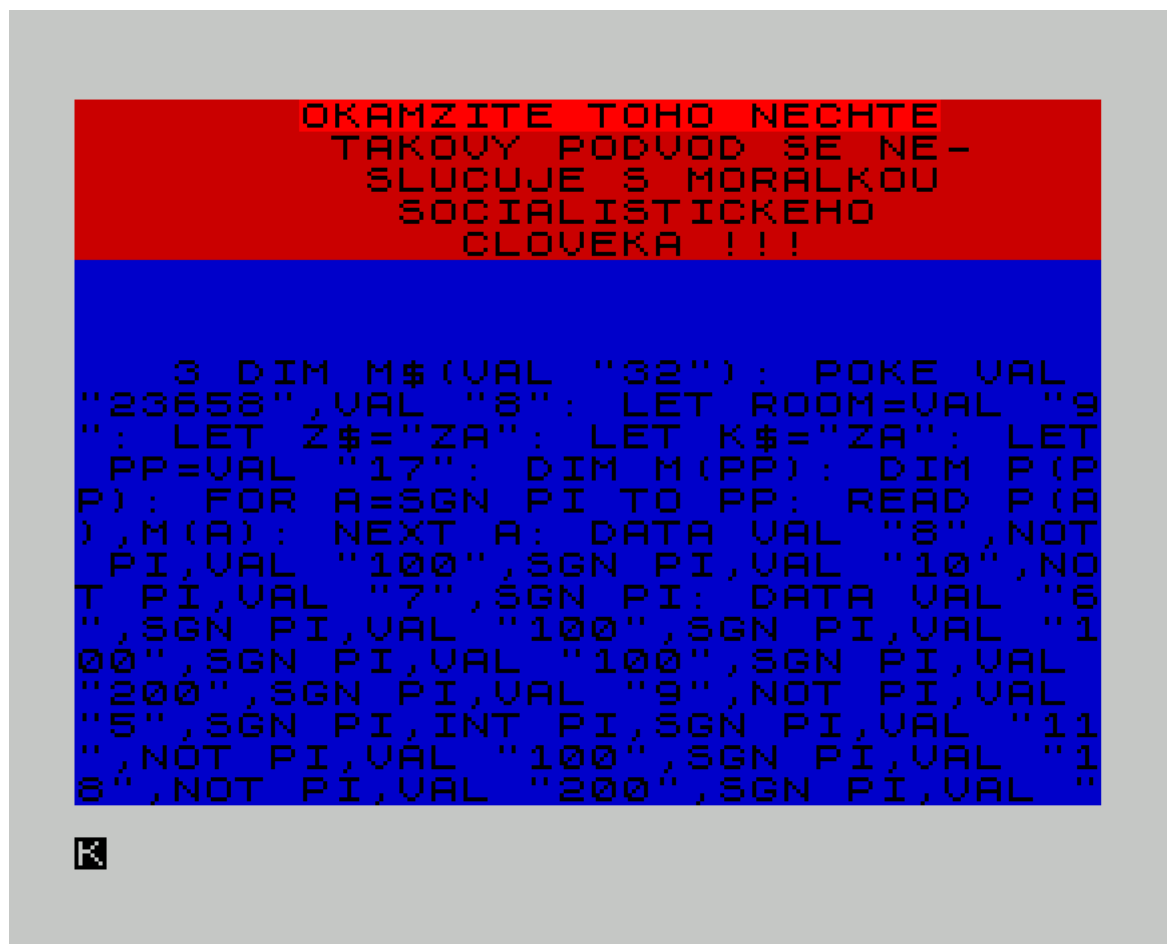
GRATULUJI VITEZI !

JE VIDET, ZE SOCIALISTICKY CLO-
VEK SI PORADI V KAZDE SITUACI...

JESTE JEDNOU GRATULUJI. SEJDEME
SE VSICHNI 21. SRPNA NA STARO-
MESTSKEM NAMESTI... (NEBO JINDE)

Obrázek 10. Zpráva o úspěšném dokončení hry *P.R.E.S.T.A.V.B.A.*⁷

⁷ ÚV SOFTWARE. *P.R.E.S.T.A.V.B.A.* ZX Spectrum. ÚV Software, 1988.



Obrázek 11. Výpis programu hry *P.R.E.S.T.A.V.B.A.* (screenshot z editoru jazyka Basic pro počítač *Spectrum*).⁸

⁸ ÚV SOFTWARE, *P.R.E.S.T.A.V.B.A.*

GAMA Klub Plzeň a AMAVET Praha
uvádí

... a to snad ne ?!

Interaktivní příběh

Je pondělí 6. září 1999, přibližně deset hodin dopoledne. Novinář Robert, přáteli zvaný Bob, sedí v redakci Středoevropského deníku. Jeho mysl je zcela zaměstnána prací. V záplavě agenturních zpráv, zdánlivě spolu nesouvisejících, objeví cosi podivného. Pátrá dále - a záhy je mu jasné, že se jedná o senzaci prvního řádu. Ani ve své bohaté fantazii si však neumí představit, do jakých neuvěřitelných dobrodružství jej jeho objev přivede...

Novinář Bob je hrdinou nové počítačové hry, kterou vyvíjí GAMA klub Plzeň a Asociace pro mládež, vědu a techniku (AMAVET) ve spolupráci se Studiem 2001 Čs. rozhlasu. Autoři "... a to snad ne ?!" vytvořili spíše poutavý interaktivní příběh, než obyčejnou hru.

Nejen novinář Bob však bude prožívat neuvěřitelná dobrodružství na svých cestách. Tato možnost bude mít i prvních deset úspěšných řešitelů, pro které AMAVET připravil deset týdenních zájezdů do Francie. Ceny tedy vypadají takto:

1. místo: zájezd do Francie a přehrávač CD desek,
2. až 10. místo: zájezdy do Francie.

Navíc je připraveno pět zvláštních cen mimo hlavní soutěž: pro novinářsky zvláště nadané účastníky. Mimoto mohou úspěšní řešitelé počítat s nabídkou placené spolupráce při vývoji dalších her nebo jiných programů.

Jak se zúčastnit? Stačí poslat příběhku na adresu:

GAMA
Podolí 3
341 43 Malonice.

Chcete zúčastnit a máte možnost získat nahrávku jiné v soutěži nás to v příběhu a zaplatíte pouze 61 Kčs!

POZOR! V příběhu upozorňujeme na chyby a zbytečné úpravy. TURBO 2000.



... a to snad ne ?!

Interaktivní příběh

Obrázek 12. Propagační leták ke hře ...a to snad ne?!⁹ Dar respondentů.

⁹ DIVIŠ, R. et al. ...a to snad ne?! Multiplatformní. Podolí: Gama klub Plzeň, 1990.



Obrázek 13. Obal originální kazety z *VD Program Praha*. Archiv respondenta, jehož podpis je na fotografii zakryt.

2. Přepisy rozhovorů

Organizátoři

Oldřich Burger a Pavel Poláček

Narození: 1946 a 1951

Klimkovice, Severomoravský kraj, 12. 2. 2013

Můžete mi vyprávět, jak začaly vaše počítačové aktivity?

Burger: V podstatě to vezmu z větší šířky. Já jsem voják z povolání. Sloužil jsem původně v Bratislavě a pak jsem přešel sem, do Ostravy. Moje maminka zůstala v Německu od roku 1971 – moje maminka se rozvedla a posléze znovu vdala. Její manžel byl doktor Poláček, který v 50. letech byl docentem na VŠB a potom ho zavřeli za protistátní smýšlení. Zbavili ho docentury. A on dělal podnikového právníka v loděnici v Praze. A potom v roce 1967, jak se tu už něco chystalo, tak mu nabídli stáž v Německu, konkrétně v Hamburku. Tou dobou byli na dovolený v USA, když přišla vojska. Po návratu přemýšleli co dál. A on prohlásil, že se znovu zavřít nenechá.

Byl jsem trochu odejden. Ale někteří lidé na tom byli hůř. Původně jsem zakotvil v Domě pionýrů a mládeže jako vedoucí oddělení techniky. Což bylo poměrně slušné zaměstnání – a posléze jsem nastoupil na Ústav fyzikální metalurgie Československé akademie věd jako elektronik specialista. To bylo kolem roku 1985. Vypršela mi ta „držhubice“, neboť jsem byl držitel státního tajemství z vojny. To už dnes mohu říct, protože je to po všech restričních dobách. Původně jsem dělal u radiové rozvědky. Odposlouchávání vojenských útvarů NATO atd. Byl jsem osoba... jako nepřítel státu, to je takový hezký americký přirovnání.

Poté jsem zakotvil na Akademii věd, a poprvé když jsem se mohl dostat do Německa, kde moje maminka bydlela a měla tam i občanství, dostal jsem úkol od kolegy. Tenkrát letěl počítač *Sinclair*. To byly v Česku nejrozšířenější počítače. Teď jsem byl

zaúkolovaný, abych tam koupil *Sinclaira*. V Hamburku by se dal sehnat, ale v Kielu jsme sháněli *Sinclaira* těžko. Mohl jsem si ušoupat nohy, ale *Sinclaira* jsem nikde nenašel. Viděl jsem spoustu takových počítačů. Až později jsem pochopil, že to bylo *Atari*. Plné obchodní domy, ale nikdo mi k tomu nic neřekl. Takže jsem šel dál a dál. Čtrnáct dnů jsem sháněl *Sinclaira* a nenašel. Pak jsme zašli do takové malé prodejny a tam byl prostě hovornější chlapec, který se ptal, proč sháním zrovna *Sinclaira*. Protože je to počítač. On, že tam má *atárko*, že je to podstatně lepší. A vyjmenoval mi, co to všechno umí, a já jsem úplně žasnul. Prostě jsme to koupili a později jsem zjistil, že kdybych to koupil v obchodě, tak by to bylo o dvě stovky levnější. Měl jsem teda *Atari* první *800ku* a byl jsem tím nadšený. Přijel jsem do Česka a můj kolega, Pavel Dočekal, byl taky nadšený. A měl jsem kamaráda, který byl redaktor časopisu *Amatérské radio*, Alek Myslík. Volal jsem mu, že mám perfektní počítač *Atari*. A on mi řekl: „Hm, to je dobré, a co s ním? Co to umí? Kde seženeš software? Víš co, prodej ho za pět tisíc, pět si přidej a kup si *Sinclaira*.“ (smích) Tohle se mi nelíbilo.

Tenkrát jsme to koupili jenom s magnetákem. Bavili jsme se s tím Pavlem Dočekalem. On byl technicky zručnější a o deset let mladší. Byl i rozdíl v přístupu k oblasti IT, softwaru atd. Tak ten se s tím sžil mnohem lépe. Na základě toho Alkova doporučení jsem v časopisu *Amatérské rádio* publikoval tuto stať (*ukazuje článek o založení Atari klubu*). Ještě předtím jsem narazil na inzerát „hledám majitele“.

Takže to bylo schváleno místním svazem. Nikoli však předsedou, jen členem toho radioklubu. A předseda byl zdrbán někde na okresním výboru Svazarmu. Co si představuje, že sem budeme vozit nějaké americké stroje. Poté, co vyšel ten inzerát, se přihlásilo kolem třiceti zájemců. A poté se řeklo, že žádný *Atari* klub se tady dělat nebude. Když jsem oznámil, že Svazarm řekl, že nic nebude, tak nějaký pan z Olomouce, ing. Hrdlička psal, že to nevadí, že to převezmou do Olomouce. Takže místo výzvy, že se udělá v Klimkovicích *Atari* klub, tak se to převedlo do Olomouce.

V Ostravě byl jeden kluk, co se jmenoval Horčic. On byl tiskař. A my jsme začali samizdatem vydávat zpravodaje. Převratu se bohužel nedožil Ing. Špuk, který uměl několik jazyků. On nám to překládal a dostal jsem za úkol mu koupit taky při další návštěvě. Takže jsem postupně nejlepší přátelům vozil počítače. Tuhle knížku právě překládal, kterou jsme nabízeli jako český manuál. Mnozí lidé znali jazyků, co byli s námi. U nás to bylo o mnoho horší. V té době ta znalost byla poměrně málo rozšířená.

On byl polyglot. On se bavil tím, že překládal v němčině, angličtině lékařskou literaturu, přestože byl elektronik. On byl fakt dobrej.

Takže vznikla ta knížka, na kterou jsme lákali do toho klubu. A knížka byla vydaná. Jirka Horčic, ten tiskař, to vzal profesionálně a takovouhle tašku vyrobil (*ukazuje tašku Atari*). Natisknul obálku a pak se to sešívalo. To je čtvrté nebo páté číslo. Ty předchozí jsem nenašel. Byl jsem jaksi samozvaným redaktorem tady tohoto časopisu.

Později, když to převzali do Olomouce, tak to strčili Svazarmu a SSM. Oni tam měli méně blbé lidi než tady, protože celý Moravskoslezský kraj je takový... Prostě se toho hoši chopili. My jsme tam byli spolu na tom SSM a oni to už poměrně podporovali. Takže vlastně vznikl ten původně klimkovický *Atari* klub, co se přesunul do Olomouce. To byl úplně první *Atari* klub v Česku, který se potom rozvětvil. Pak se přihlásil Ing. Burjanin z Levice. Se Slovákama je ta spolupráce nějaká lepší. Takže tam uspořádali první seminář *Atari*. Já jsem byl spoluorganizátor, i když garantem byl Ing. Burjanin při Svazarmu. On si to uměl zařídit, že tam všichni papaláši přišli s obdivem. Tady nám házeli klacky pod nohy a tam se vši parádou velké show, velká sláva. Pak se našlo pár hochů, kteří se do toho zapojili.

Na rozdíl od všech těch hnutí, co tu byly, jak *Commodore*, tak *Sinclair*, tak toto bylo v původní filozofii děláno na nekomerční bázi. Dělalo se to jako výměna informací, kdežto ostatní kluby, ty s tím tvrdě kšeftovaly a prodávaly to. My jsme to dělali prostě s filantropií a entusiasmem.

Poláček: Přednášky se dělaly taky za náklady...

Burger: Tady jsme měli poměrně trnité období. Dokonce poslanec Říman, on byl předseda JZD. Někdo jim nakukal, že je to nebezpečný americký počítač...

Poláček: Jo, počítače „airí“, kanál na Západ.

Burger: Já jsem to skutečně dělal s nadšením a všichni kolem, kteří tomu rozuměli do hloubky, tak určitě to všichni nedělali jako byznys, ale jako svaté nadšení. I ty časopisy vznikly tak nějak za náklady. A když jsem dělal v Domě pionýrů a mládeže, tak jsme tiskli různé letáky, plakáty apod. Takže jsem měl kontakty na tiskárnu, která byla na KNV. Taková rychlotiskárna a v té době velmi moderní. Nebyl to ofset, ale

takový „polooffset“. Nebyl to tak složitý proces jako na ofsetu. S těma ženama jsem se znal, tak jsem je zkorumpoval, tenkrát dostaly pár stovek, aby nám vytiskly padesát nebo osmdesát brožurek. Nebo nějakou flašku. Potom se na to přišlo. Asi StBáci. Protože zjistili, že vydáváme nějaký samizdat. Jenomže když zjistili, že v tom jede manželka předsedy KNV nebo koho, tak díky této shodě okolností to moc negradovali. A prostě se to nějak ututlalo. Ale těžkosti nám dělali. Ke mně to úplně neproniklo. Já jsem byl ve sledování.

Poláček: Za mnou byli v práci a vyslyšali mě tam. Já jsem byl v klidu v práci. Z ničeho nic: „Máš návštěvu na bráně. Je tu policie.“ Tak si mě legitimovali. Jeden se mi představil. To si nepamatuji. Zajímalo ho, kde se tiskne. Kolik materiálu, kdo to distribuuje a podobné otázky. Tak jsem odpověděl, co jsem věděl. Samozřejmě jsem se snažil neříct úplnou pravdu, jen to, co se pustit může. Později jsem se dozvěděl přes toho ředitele gymnázia, pana Špačka, že na základě udání nás vyšetřovali.

Burger: On byl komouš, ale takovej rozumnej.

Poláček: On byl činný, on tady v Jílovci založil kybernetické gymnázium. To tu mělo hodně dobrý zvuk a byla tam kybernetická třída a dařilo se jim vyhrávat olympiády ve světě. On byl v klidu, protože měl úspěchy.

Burger: On byl komouš, ale relativně neškodný, spíš pomáhal. My jsme samizdatem vydali asi kolem deseti titulů a Pavel Dočekal – ten můj kolega na Ústavu fyzikální metalurgie – napsal potřebnou knihu „peek and poke“ počítačů *Atari*. A myslím, že i nějakou další, ale tahle byla velmi důležitá. Plus různé další, co jsem třeba v Německu posbíral. Já jsem tam byl na základě Helsinských dohod pouštěn jednou za rok. Po každé návštěvě jsem něco klukům přivezl. Shodou okolností v Německu existoval *Deutsch Bitbeiter Atari Club*, jehož šéfem byl nějaký Wolfgang Burger.

Poláček: Dobrá shoda (*smích*).

Burger: Takže i díky tomu, když jsem mu psal, že tady něco takového zakládáme, nás vzali jako čestné členy. Nemuseli jsme platit žádné vložné, což pro ně bylo bezvýznamné, ale byl to zhruba měsíční plat pro nás. Od té doby nám chodily jejich zpravodaje. Mně to chodilo domů. A Pavel Dočekal vyrobil zařízení na kopírování. Úplně první kopírovací zařízení. Udělal takovou lavici a všichni členové klubu se sešli. Napíchnul se magneták a paralelně se to kopírovalo. Takže se dělali schůzky, kde se ty

softwary, které jsem získal z Německa, kopírovaly. Takže není pravda, že to sehnali Pražáci. S Pražákama jsem měl taky kontakt.

My jsme v první fázi měli kontakty po celé republice a soustřeďovala to Olomouc. A pak se to nějak začalo zdát, že je to moc, tak mi psali dopis, že nemají představu, jak organizovat tisíc lidí. Tak jsme řekli, že to od nich převezmeme, když to nechtějí dělat. Po dohodě s ředitelem Špačkem, jsme to vzali pod svá křídla. Tak se to potom převedlo do Bílovce. A to byl impulz k tomu, že se to začalo tříštit. Tam vznikl počátek rozpadu toho *Atari* klubu, který se stěhoval, až se rozpadl. To hovoříme o roce 1986.

V roce 1987, což taky nikdo neví, přivezl Tuzex *Atárka*. To vzniklo taky na můj impulz – nebo jsem byl iniciátorem. Ani jsem nedostal žádnou plaketu od výrobce *Atari*. V té době jsem měl asi nejrozšířenější vybavení. A jako jeden z mála v Česku. Měl jsem magneták, měl jsem disketovou jednotku, měl jsem jehličkovou tiskárnu a měl jsem tiskárnu typovou. Plus pak už i to *XLko*. To byla v té době největší šířka té sady, co se dalo v Německu koupit. To měl málokdo. Mohl jsem si to dovolit díky rodičům, kteří mně to financovali.

Na rohu Jindřišské v Praze byl úřad pro patenty a vynálezy. Jeho pobočka byla taky na Gorkého náměstí. Já jsem tam šel tenkrát něco zjišťovat a shodou okolností jsem zjistil, že na Gorkého náměstí byl ústřední výbor SSM. To bylo sto metrů. A když jsem tam šel, tak v jednom patře měli pobočku svazáci. Tak jsem tam zaklepal. A povídali, že Tuzex přivezl počítače *Commodory*. Myslel jsem si, jestli to není škoda, když už jsou tady poměrně dost rozjeté *Atari* kluby a my už jsme vydali deset knížek. Tak se ptali, jestli jim je můžu poslat. Jestli se na to mohou přijít podívat. Ale přeci jen Klimkovice jsou trochu dál od Prahy. Takže tam sehnali někoho z kluků. Takže volali, že už to viděli, že nepřijedou. A tímto impulzem změnili rozhodnutí, že se přes Tuzex nebude vozit *Commodore*, ale *atárka*. A někdy před Vánoci 1987 se přivezla první várka. A tím pádem totálně zkolabovaly všechny kluby a přispělo to k tomu, že se to separovalo. A začalo se šmelit s programy a tak dál. V té době to jelo velmi dobře. Později mně taky docvaklo. Mně otčím zpovídal, jak je to s těmi kluby. Dozvěděl jsem se, že v tom *Atari* klubu v Německu na ně skočila policie, protože neměli volné podnikání. Tak jsme s otcem debatovali na téma autorská práva. A domníval se, že věci, které jsou v uzavřené klubovně, tak tam ta restrikce těch autorských práv není.

Poláček: Někdy to šlo. My jsme třeba něco promítali, ořezali jsme titulky a vydávali jsme to jako ukázky. Takže jsme ukázkou pustili celý film. Ale nesmělo to být za peníze.

Burger: No, klub náročného diváka. Takže existuje na to nějaká zvolňující úprava. Otec mě velmi zpovídal, jestli to prodáváme, nebo tak. A mám takový pocit, že ho taky navštívila policie. On se k tomu nikdy nepřiznal. Ale když zjistili, že je to filantropie, tak se z toho nic asi nedělo. My jsme to dělali v počestnosti.

Poláček: Opravdu se to dělalo za náklady. Papír se koupit musel, lidem se taky muselo něco dát. Ale nezbyly nikdy žádné tisíce. Museli jsme i odmítat lidi, třeba na přednáškách, kde bylo třeba 200 lidí. V roce 1987 už určitě, protože těch *Atari* tady bylo moc. Začalo se to prodávat i z druhé ruky, nejen z Tuzexu.

Burger: Jeden z těch ataristů byl zároveň sinclairista, takže začali vydávat něco podobného. Myslím, že Karolinka. Potom vycházeli různé věci po všech různých klubech. Původní myšlenka, že bychom to v dobré víře všechno sjednotili, neměla už vůbec smysl. Tady už těch programů bylo tolik i lidí, co se to naučili.

(Konverzace mimo téma – o melodických zvoncích)

Byla to zvláštní doba. Nějak po mě tady jeli. Je to spekulace, ale domnívám se, že jsem jim ležel v žaludku, protože jsem chtěl drze každý rok jezdit do Německa. Vždycky mě kontráši vzali na pohovor, jestli jsem se tam s někým nesetkal nebo jestli ode mě někdo něco nevyzvídal. Protože jsem byl nositel státního tajemství. Otčím byl totiž autorem v oblasti lidských práv. Oni si moc nedovolovali, protože by to někde zmiňoval. Trpně přihlíželi, když mě museli pustit. Tohle mohla být záminka. Nebýt převratu, tak jsem odhadoval, že na svobodě vydržím tak dva roky. Že si něco najdou a umlčí mě.

V té souvislosti – stěžoval jsem si na Ministerstvu vnitra, úsek pro civilní správu, jak se podporuje výpočetní technika a tak dále. A oni svolali někde na Můstku poradu, kam pozvali Josefa Kroupu. Ten tam měl být jako oponent a já měl být jako iniciátor. A měli za úkol mě tam rozcupovat. Když jsem to všechno vyličil, tak se mě ptal, proč to neděláme přes Svazarm, nebo tak. Já jsem říkal: „Soudruhu Kroupo, tady si to přečtěte. Okresní výbor Svazarmu v Novém Jičíně nemá zájem o toto...“ On mi řekl: „Víte co, přijďte potom za mnou.“ Nabídl mně, že můžu dělat svobodné řemeslo.

Jednoduše, když vydělám tři kačky na generály, kačka je moje. Asi takhle. Jsem schopný se uživit. Tak já ještě pod šestsetdvojkou podnikal před rokem 1989. Dá se říct, že úplně první cartridge jsme opráskli. Design jsme ukradli z těch původních amerických, které se k atárkům dodávali. Ty první cartridge to byla moje první činnost pod šestsetdvojkou. Měl jsem na starost zorganizovat celou výrobu. Takže jsem měl nějaké kontakty na lisovnu a podobně. Domluvil jsem tam, aby udělali formu. Něco bylo ve Vsetíně a něco v Karvině v Tesle. To tenkrát stálo hodně. *Sinclair* měl asi efektivnější čtení z těch kazetových magnetofonů. Hoši to opráskli tak nějak zhruba a udělali plus mínus s drobnou úpravou zavaděče. A začaly se prodávat. Říkalo se tomu *Turbo*. Tak jsem před šestsetdvojkou našel nějaké družstvo v Jičíně v Čechách, které to vyrábělo. Některé ty cartridge se prodávaly dokonce v Kotvě. A přišli nějakí hoši, Milan Dado, ten byl odsud z Karviné. On k tomu napsal zase jiný DOS s turbozavaděčem. To se tedy dost rozběhlo. Já se legálně živil tím, že jsem ty paměti programoval. To jsem měl jako placený kšeft. Měl jsem svobodné zaměstnání. Jednou za čas jsem jel podat report do Prahy, jak se daří a co potřebuju. Pan Kroupa mě zaměstnal, tak jsem měl relativní klid.

Pak éra *Atárek* skončila a nastupovaly *PC XTčka*. Už vznikla i poměrně rozsáhlá konkurence. Pak to začaly válcovat Slušovice. To bylo asi v osmaosmdesátém. Pak došlo k převratu a už to jelo.

Dneska už to asi mohu říct, to už je promlčené. Původní paměti, které vyráběla Tesla, byly 4bitové. Tam se museli dávat dva brouci, aby to vytvořilo 8bit. My jsme koupili pár piešťanských kousků a ony byly programovatelné. Když se na ně posvítilo UV zářením, tak se to vymazalo a bylo to možné naprogramovat znovu. A měl jsem známého obchodníka nebo zásobovače v Tesle, tady v Ostravě. Tak jsem se ho ptal, jestli by nešly udělat ty samé paměti. Ale nepotřeboval jsem, aby byly naprogramovatelné, jen jednou naprogramovat. Jestli by se to místo keramiky, která je dražší, nedalo navalit do umělé hmoty, jak se dělají integráky. Žádná okénka tam nemusí být, ale potřebuju, aby to bylo co nejlevnější. Přinesl mi asi 200 kusů těch pamětí. A pak jsem si říkal, ať z toho není průser, tak to musí vypadat autenticky. Kdyby to bylo prázdné, tak by to bylo podezřelé. Tak jsem si na sítotisku sám vyrobil značku, něco jako IECO Korea. (*smích*) Takže jsem asi 200 nakoupil, ale vyšlo to asi pětkrát levněji. To byla velká partyzánština. Nicméně jsme se posunuli dál, že jsme získali prodejní zboží s podstatně větší pamětí.

Ještě další epizoda. Přes tu Irisu Vsetín, tam jsem získal nadšence, jednoho ataristu. On byl chemik, plastikář na vývoj. Tak jsem ho taky prostě ulovil na *Atárko*. Potřebovali bychom joysticky vyrobit. A tak že jo, co to má umět. Tak jsme si to vysvětlili a pak Iriša začala joysticky vyrábět. Tak v roce 1988 asi.

(Vyjasňování faktických informací)

O co byl největší zájem a jakou roli v tom hráli hry?

Burger: Absolutně o všechno. Někde jsem měl soubor těch programů, to byla úžasná sbírka. Někomu jsem to snad daroval. *(O retro akci, kterou spolupořádal P. Poláček)* Naše děcka začínala u her. To asi všichni. Potom jsem tady na škole vedl kroužek.

Poláček: Mě spíše zajímaly textové editory. Když jsem přeložil nějakou povídku, tak jsem dělal několik kopií. Samizdaty se s tím daly dělat, různé časopisy.

Burger: Nevím, jestli, kdyby se sem přivezl ten *Commodore*, tak by se to tak rozběhlo. Ono už to *Atari* bylo zavedené, byla na to literatura přeložená. V knihovně nám to vystavili, jako propagaci *Atari* klubu. Kousek byl *Tuzex*, takže se chodilo kolem toho. *(smích)* Takže to dostalo úplně fantastickou rychlost. My jsme ty Němce v šíření programů těžce převálcovali. Až bych řekl, že asi záviděli, ale to byla jiná doba.

Co vás prvotně na těch počítačích tak zaujalo?

Burger: Já jsem klasický hardware elektronik. Můj kolega, Pavel Dočekal, je asi o jedenáct let mladší. Když sem přišly *Sinclairy*, tak jsem to přehlížel docela. Akademie věd tenkrát koupila z bazíku nějakého *Sinclaira*. Tam bylo tenkrát *Přistání na měsíci*, to byla rozšířená hra, jak se tam přidávala různá čísla. Nic moc interaktivního. Jen se tam psalo a konstatovalo to, jestli jsi přistál apod. V práci jsme strávili hodně času hraním, když ten *Sinclair* přišel. Potom se Pavel Dočekal tím programováním nadchnul. Já v té chvíli ani tak moc ne. Já jsem to bral jako užitečný nástroj na strojové řízení procesů. On to bral hodně, tak si chtěl *Sinclaira* pořídit taky. Mě to moc nenadchlo, tak jsem tam do jisté míry jako zprostředkovatel sháněl *Sinclaira* a

dopadlo to, jak to dopadlo. Přivezl jsem *atárko*. Já jsem takový beraní typ.

My jsme ještě předtím měli na akademii tu programovatelnou kalkulačku *TI-59* a ona měla speciální moduly pro různé odvětví. Já měl 59 vlastní, ale bez těch rozšiřujících modulů. To byly nějaké EPROMky. (*pasáž o používání kalkulaček*) Měl jsem k tomu blízko, ale ty hry mě až zase tak nenadchly. Nebýt Pavla Dočekala, nevím, jestli by život pokračoval stejně. Já jsem takový rozjížděč a potřeboval jsem k sobě dva dotahovače.

Poláček: Já jsem byl přes literaturu, takže jsem spíš pásl po tom textu. Mě bavila práce s textem a ani do dneška hry nehraju, takže mě hry nějak nevzaly.

Burger: S děckama jsem ty první hry hrál.

(Na P. Poláčka) Bylo pro vás složité sehnat Atari?

Poláček: Já ani nevím už jak. Možná jsem to koupil tady. Doma jsem ho neměl. Poprvé jsem ho koupil do práce, když jsem nastoupil v Bílovci v tom Massagu. To je tady fabrika v Bílovci. Já jsem chemik, tak jsem tam nastoupil do pokovovacího oddělení, do povrchových úprav. Tam měli počítačový čas někde pronajatý v Ostravě, kde všechno zpracovávali. Takže já jim koupil první počítač.

Burger: Ještě na jeden průser si vzpomínám. To bylo v Novém Jičíně. Můj známý Eda byl okresní dětský psycholog. (*konverzace mimo téma*) A tam byl Honza Svoboda, což byl velký guru na „pajdáku“. A Eda se chtěl nějak zalesknout před šéfy. A to bylo období, kdy po mně tenkrát jeli všichni. A Eda říkal, abych udělal program, aby mu spočítal výsledky přijímacích zkoušek nebo testů na škole. Takže jsem na tom dělal já. Na to složitější jsem navrtal Pavla Dočekala nebo někoho z těch kluků, aby to dodělali. A tenkrát na školách nic takového nebylo. Tak se tím Eda zalesknul a někde se tím pochlubil, že to počítali na *Atari*. Ten Honza Svoboda, moc šikovný kluk, ale byl příliš avantgardní. Měl revoluční názory v oblasti psychologie. Tak mu zadali úkol téměř nesplnitelný. Tak jsme to mlátili do tří do rána do počítače a prostě nakonec donesl výsledky. Ti čuměli, že to zvládnul. On mi za to byl velmi vděčný, protože ho chtěli vyhodit. Tak jsme to *Atárko* používali i na užitečné věci. Bylo to schopné sloužit i jako výpočetní technika s omezenou pamětí. Dnes se to píše už náročné na paměť.

(konverzace mimo téma)

Co to bylo za lidi v té komunitě toho Atari klubu?

Burger: To je zajímavá otázka. Ředitelé různých fabrik tam byli. Dokonce jeden poslanec tam byl. Většinou bych řekl ta vyšší, ta inteligenční. Spíš bych řekl, že starších méně. Ti to třeba koupili svým dětem. *(konkrétní příklady)* My jsme doma měli průchoďák v paneláku. Žena se se mnou kvůli tomu nebavila. Měli jsme třeba tři návštěvy denně. Žena byla strašně trpělivá.

Máte srovnání s sci-fi kluby a podobně?

Poláček: To bylo úplně stejné. Pražáci si přisvojují více, než měli. Pražáci říkají, že všechno vymysleli v Praze, ale ono to tak úplně nebylo. Taky jsme tiskli materiály. *(o kopírování sci-fi povídek na polooffsetových strojích)*

Pocit fandovství jste vnímal podobně u sci-fi a u těch počítačů?

Poláček: Tak určitě, byli to nadšenci. V tom sci-fi byli taky lidé z různých oborů. Nás jen sdružovalo, že nikde nic nebylo. Já byl pečený vařený v Praze v Polské knize. Uměl jsem trochu polsky, tak jsem tam hledal sci-fi. Tam toho bylo víc. Já jsem ke sci-fi přišel tak, že na jižní Moravě jsem četl o sci-fi klubu v Praze, tak jsem to taky chtěl v Pardubicích založit, což se povedlo.

Byl tam i nějaký personální překryv?

Poláček: To jsem nezaznamenal. Možná ano, ale já jsem to nezaznamenal. No, kluci, co jsou dnes v tom sci-fi klubu, tak pořádně ani mail neumějí poslat. *(smích)* Ti mladí jo, ale starší, ti s tím bojují.

Burger: To není „antipragocentrismus“, ale faktem je, že spousta věcí se z periferie

dělá neskonale blběji než z Prahy.

Poláček: Ale zase to jde rychleji, protože v Praze měli hroznou sebekontrolu. Aby někoho nepopudili, tak začali osekávat a vzniklo něco. To my byli divočejší. Já třeba taky promítal sci-fi filmy. Tak to policajtům vadilo. Jednou mě zastavili a sebrali mně techničák. Zavola jsem známému a ten mi ho za tři dny donesl.

Jaké aktivity jste konkrétně v *Atari* klubu podnikali?

Poláček: To bylo mimo zaměstnání. Vydávali jsme publikace. Bavili jsme se o tom, vzájemně jsme si pomáhali, když přišel někdo nový a potřeboval něco naučit.

Burger: Já se ani v tom neangažoval až tak do hloubky kvůli tomu, že jsem řešil pracovně ty cartridge. Tu klubovou činnost převzali další. A ty schůzky tady v Porubě se děly pořád. Pavel Dočekal tam vždycky přinesl ten kombajn – to rozmnožovací zařízení. Na to se napíchlo deset lidí a kopírovali si ty programy. Byla to lajna se zásuvkami a zesilovači. K tomu se připojilo několik lidí najednou. Spustilo se to a překopčilo se to patnácti lidem. Kluby byly vyhledávané, protože ti lidi získali programy zadarmo, že se s tím nešmelilo. To bylo krásné.

Poláček: Ve sci-fi poprvé přišlo 160, druhý rok 380 a pak 640 lidí. To už jsme řekli, tak dost. Tak každý dostal kvótu podle stáří. Dneska se scifistů sejde 200, možná 250, a jsme rádi, že máme velkou účast. Tehdy se jen šest set sešlo, že mohli, a další čekali.

Po přesunu do Olomouce už se nedalo zvát tisíc lidí najednou...

Burger: Napsali mi, že neměli představu, že by to už rozšiřovali.

Poláček: To bylo v těch nákladech. Pokud mám něco rozesílat po celé republice, tak to něco stojí. To by se muselo řešit klubovými příspěvky a podobně. V Pardubicích jsme měli štěstí, že jsme byli napojeni na školní rozpočet. Oni měli obrovský rozpočet. Dělali výzkumnou činnost, takže s penězi nebyl problém. Část šla svazákům, takže jsem bral z balíku a o nic jsem se nestaral. Já dostal třicet tisíc, což jsem mohl utratit. Tak jsem se nestaral ani o tisky.

Burger: Jako byl samizdat s hudbou... Náš underground jim asi vadil méně než samizdat s hudbou.

Poláček: Oni pánové rozuměli tak každému desátému slovu, když pánové otevřeli tu knihu. Ono se tam nic protistátního nepsalo. Tak to pochopili.

Burger: Pamatuji si, že jsem si kdysi telefonoval s jedním poslancem, který byl taky členem toho Atari klubu a stěžoval jsem si, jak po mně jedou. Možná ztratil slovo.

Poláček: Já v Pardubicích nezaznamenal nic. Ale myslím, že nás sledovali, protože když mi přišel dopis od Pavla Kohouta, tak byl to otevřený, i když to nebyl vůbec ten známý Pavel Kohout. Tak jsem poznal, že čtou poštu.

Burger: V Jindřišské, na té hlavní poště, měli centrálu, kde otvírali všechnu zahraniční poštu. Nepřišel jsem, jestli to byl záměr, nebo blbost, ale jednou mně máma říkala nebo psala, proč jí posílám dopisy v kopii. Takže oni jí tam dali kopii. *(smích)* To byla taková banda. Bezprostřední viditelnou represi jsem až tak nepocítil. I když jsem počítal tak dva roky a dost.

Poláček: Ten, co mě vyslýchal, se ptal, kde se to tisklo. Naštěstí jsem to nevěděl.

Burger: Někdo mi bonznul, že jsme měli děsnou kliku, že v tom byla namočená manželka toho předsedy KNV. Ona tam dělala šéfovou. Nebýt toho, tak jsme na výslechu, nebo hůř. Tenkrát to nějak ututlali, když zjistili, že to není nic politického.

Poláček: Asi to dělali kvůli zápisům, moc to nehrotili.

Burger: Já si pamatuji, že někdo z těch ataristů, že se nějak rozvedl a jeho bývalá měla otce, nějakého stranického papaláše. A s kočkou, se kterou chtěl jet do Jugoslávie. Tak se to nějak domákla a do práce na něj přišli tajný, sbalili ho. Sebrali mu pas.

Poláček: Já chtěl zase v květnu 1988 jet na evropské setkání scifistů v Záhřebu. Tak jsem požádal o devizový příslib a oni mi ho poslali v září. *(smích)*

Burger: Můj artefakt jsou ještě konektory canon na joystick, protože to tady nebylo. A na ty *Atárka* se daly dělat také doplňky. Kupovaný jsme měli taky. Tam bylo možné udělat různé měření, protože tam byl převodník na těch portech. Pamatuju se, že

jeden z mých žáků byl šikovný. Ten se naučil sám programovat i ve strojáku na *Atari*. Tenkrát jsme měli takový detektor lži. I na pedagogickou jsem to věnoval. To jsem dělal hardwarově. Ten hoch se tím nechal unést a potřeboval tyhle konektory. Tam se dalo dělat věci.

(Konverzace mimo téma – hlídací program na Atari)

Ty konektory jste taky vyráběli?

Burger: Zařídil jsem tu výrobu. Ve Vsetíně, tam byl ten Honza Vlasák, ten vývojář, a protlačil to do výroby. V těch joystickách byl problém, že tam dávali ty sedmikolíkový konektory, tak se to hodilo na *PMDčka* a takové jiné stroje. Ne ale na *Atárka*. Ale pak vyráběli tyhle konektory a přímo pro *Atari*.

Jak jste zjistili, že je po tom poptávka?

Burger: Když to tady nebylo. Byly tu *Atárka*, takže buď si to mohl koupit v draze v Tuzexu, nebo si to přivést z Německa. Málokdo měl tu možnost si to udělat. To dělali jen šikovní, aby si to bastlili. Většina lidí není natolik dovedná.

Vy jste vyráběli ty cartridge. Co tam všechno bylo za SW?

Burger: Ke konci to byly ty *Turba*. Byli tam ty *Čapky*, textové editory. Pak tam byly hry. Pak nějaké printscreeny. Takové uživatelské věci, ale převážně to byla *Turba*.

Co za hry?

Burger: To si nevzpomenu, to je hodně dlouho.

Poláček: Dodnes jsou na ty cartridge emulátory. Aby to šlo dneska hrát.

(Burger popisuje cartridge)

Burger: Poměrně důležitá zmínka o použití počítačů *Atari*. Já jsem skrze šestsetdvojku měl možnost platit šikovné kluky programátory. To byli inženýři a schopní mladí hoši. Byli na vyšším stupni programátorské dovednosti. Ti to programovali přímo ve strojáku. Jeden z nich, Milan Kuchař, to byl dvorní dodavatel. Dělal jedno z těch *Turb*. Měli jsme na to připojený i klavírek. To byl takový hardwarový doplněk. Tenkrát to byla věc.

(Konverzace o vysílání lokální televize pomocí počítačů Atari po roce 1989)

Jak vnímalo vaše okolí ten váš zájem v Atari klubu?

Burger: Těžce. Jako všechny moje aktivity. Já měl vždycky takové období. Období Atari, období televize, období magnetických antén. Teď mám poslední období červů.
(smích, konverzace mimo téma)

Poláček: U nás o tom nikdo nevěděl. Takže v pohodě. Protože jsem neměl koníčky, tak na mě okolí tlačilo, abych něco dělal. Tak jsem si našel knížky a to jim zase vadilo, že jenom čtu.

(konverzace mimo téma)

V té době byl počítač drahá věc. Jak se o to lidé starali a jaké to mělo místo v domácnosti?

Burger: Bylo to drahé, to je pravda. Já měl to štěstí, že mi naši přispěli. Pak jsme vymysleli výrobu počítačových stolků. Měli jsme na to takový speciální stolek.

Poláček: Já to kupoval na firmu. Doma nikdo to neuměl ani pustit. To byla moje privátní, soukromá věc.

Zajímalo to i okolí?

Burger: Ženu určitě ne, ta byla nepřítel veškerých počítačů. A děvka, ty to milovaly. Ty jsou odchované hrama.

(konverzace mimo téma – videokazety)

Jako ataristi zajímali jste se o tu značku, než začali dělat počítače?

Burger: Nene, o ty konzole jsme se ani nezajímali. Ty hry přišly až poté.

Měli jste problém s jazykovou bariérou?

Burger: Proto jsme možná byli na výsluní. Protože jsme měli hromadu jazykových nadšenců, co nám to překládali.

Poláček: My jsme se i jazyky učili tak, že člověk uměl akorát číst. Uměli jsme všichni polsky.

Miroslav Háša

Narozen: 1944

Praha, 10. 7. 2012

Můžete své vyprávění začít Stanicí mladých techniků?

Takže stanička mladoučkových techniků u nás na tý Praze 6, a tam se potom začali scházet i dospěláci, takže navečer tam, že jo, přišli dospěláci, tak aby nás nezavřeli, že jsme ilegální spolek, tak jsme vstoupili do 602. organizace Svazarmu a pak jsme byli v tý 666., čemuž jsme potom říkali tři švestky... Tak tam se scházela tahleta skvadra těchletých lidí, který v těch počítačích něco znamenali, což si myslím, že je jako zajímavý, že si zkrátka tam chodily děti, který tam zůstávaly s těma dospělejma, protože tenkrát nebyly součástky, že jo, a potřebovaly osobní rady... a teďko my jsme to zavedli, nebo já jsem to zaved tak, že jsme dělali modely. Říkali jsme tomu „želv“ a v podstatě to jsou takový ty známý věci, že se ta hračka schovává před světlem nebo leze po bílý čáře jako nebo (*pauza*) leze za světlem, že jo, a takový.

Takže tyhle ty věci se tam dělaly, s tím že tam už chodil ten Eda Smutnej, kterýho jsem kdysi – já vám řeknu i tyhle ty drobnosti – vyhledal jako v zaměstnání, protože jsem se o něm dozvěděl, že dělá počítače, a von říkal, ať jdem na oběd (*smích*) do závodní jídelny a že jako nemůže nic slíbit a že tam měl modeláře a že ho otravovali a že on nemá čas, on dělá vědecko-technickou revoluci, a takový. No a tak říkal, ale v pondělí že se přijde podívat. No, od té doby tam chodil každej tejden, a protože byl šokovanej z toho, že vlastně děti jsou schopný si hrát s integrovanejma obvodama, a já jsem jim vysvětloval prostě... jako ráčil doučit, co to jsou ty logický funkce – negace a logickéj součin, že jo, a takovýhle věci. Takže to jsme s těma dětma probírali a on byl šokovanej z toho, že ty děti dělaj s integračema, a potom ještě nějaký Navrátilovi přivezli mikroprocesor z Anglie, kolem toho potom byl takovej tanec, že jo, protože kdo sehnal těm dětem mikroprocesor, to byly takový vzácnosti, že jo, no, a tak tam dokonce přišel nějaký profesor Jirásek a nějaký Medřický, který byli zase za svaz mládeže, tak říkali, že se vsadili, že jo, a že chtěli vědět, kdo tam ty součástky a jak to

je, no tak jsem se seznámil s tadyhletěma lidma. Tyhleti byli ze svazu mládeže, tamti byli vlastně potom už členové tý 602. organizace, protože to bylo zajímavý, a nikdo k tomu vlastně nic neříkal, dokonce ani... tam měl blízko technika, že jo, tak ani na technice se tyhlety věci moc neučily, protože... na ČVUT, protože ty studenti měli mikroprocesory a takovýhle věci, a ten učitel je neměl, že jo, takže říkal: já je dostanu na matiku, že jo, ale s mikroprocesorama... radši s nima nebudu mluvit, oni budou umět víc, že jo.

Takže takovýhle situace tenkrát byla, a ty děti zkrátka začaly... oni jak to chvíli dělaly, že jo, tak oni potom začaly mluvit cizím jazykem, svým způsobem, že ani novináři jim nerozuměli, že jo, protože ty odborný termíny, ty ony braly jakou housku na krámě a pro toho novináře jako ty instrukce pro kalkulačku *Texas Instruments*, nebo něco takovýho, tak to bylo hrozně pro ně složitý. Pak se dokonce stalo, že jsme chtěli předvést to, co ty děti uměj, tak jsme šli, nebo byli pozvaný, na den otevřených dveří do Mladýho světa, kde jsme se setkali s nějakým náměstkem ministra školství a byli tam teda vysokoškoláci, a byly tam ty děti, který předváděly, co uměj, že jo. A tak ty (*pauza – číšník*)... tak ty děti zkrátka tam předváděly něco s počítačema, já už nevím přesně, co jsme tam všechno měli, a ty vysokoškoláci říkali: Proč my to nemáme na vysoký škole, jo, a takový. Takže ty děti vlastně už na papírových počítačích a na tom věděly, že zkrátka počítač počítá ve dvojkový soustavě, že tam jsou jedničky a nuly, jak ten počítač rozlišuje adresy, instrukce, data, že jo, a takovýhle věci, což se na tý vysoký škole... možná, že se to učilo, ale zkrátka ten Smutný a takový lidi, který taky se kolem tý vysoký školy točili, říkali: To ty vysokoškoláci neuměj, jako, ty základní věci, že jo.

No, tak to mi dělalo hrozný potěšení, že jsme tohleto byli schopný těm dětem vysvětlit, a vzniknul teda takovej spolek, že jo, kde... teďko by se řeklo sociální skupina, ze stejnejch zájmů, že jo, která si navzájem pomáhala, protože v tom socialismu to tak bylo, že vlastně nejenom kuřáci ještě si teďka dávaj cigára zadarmo, že jo, ale jeden kluk měl tatínka ve státech, tak jsme mu řekli, kdyby sehnal stavebnici, kontaktní pole, u toho byla nějaká metodika, tak to zkrátka tomu klukovi poslal, jinej zase měl časopisy, tak je tam nosil a měl pořadí, jako vyměňování si tý literatury, protože v tý době knihovny a soudruzi šetřili na devizách, tak zkrátka tyhlety věci nedováželi, že jo.

Takže ta sociální skupina takhle fungovala a pomáhali si, že jo, protože ty děti potřebovaly některý součástky, tak ty pánové, který dělali ve Výzkumném ústavu A. S. Popova a takovým, tak ty součástky zkrátka přinesli, nebo jiný zkrátka dělali v jiný fabrice, takže zkrátka ty součástky tam měli na skladě, tak to těm dětem přinesli.

Takže nějaký robotický vozítko, dálkově ovládaný?

Ne. To je tak, že zkrátka jsem jim to dal za úkol, oni teda to nějakým způsobem mezi sebou řešili, ale nikdo nebyl tak manuálně zručnej, aby vzal dva tanky, nebo co to bylo, pásáky, ty prostřední pásy odmontoval, spojil to nejtama nebo nějakým způsobem to spojil šroubkama, takže vzniknul takovej širokej pásák a byly tam dva elektromotorky a on je zkrátka řídil tím, že udělal z tranzistorů takovou věc, která tam měla ty dvě fotočidla, a ono to zkrátka jezdilo podle tý čáry, jo. A tak ten Eda Smutnej mu říkal: „A co je to tady ty tranzistory tři a takový?“ A on říkal: „No, tak to je logickéj součin, že jo, a takový věci.“ Ono když to nenahradíš přímo jako hradlem z integráče, a takový, takže vlastně tím, že on uměl tranzistory, tak přešel rychle na tyhleto logický obvody, z čehož se učili i ti ostatní. A když to měl hotový, tak jsem mu říkal: „No a teďko ať se to bojí světla, že jo, ať se to schovává před světlem.“ No, tak to von jako bryskně udělal ještě snad to odpoledne, tak jsem říkal: „No a teďko kdyby to šlo, tak zkrátka ať jezdí za světlem.“ A on říkal: „No. to já vzadu jenom přepojím ty motory.“ Takže takovýhle krásný věci se tam odehrávaly, což v té sociální skupině má jinej význam, že jo, než u toho jednotlivce, a tak z toho jsem měl hroznou radost a ty děti odtamtud, protože... asi už při sedmý přednášce, ony to braly jako takový workshopy, podle místního názvosloví, no tak už začly navrhovat vlastní hračky. Jo, jako hardwarově. Takže ony si navrhly integrovaný obvody, a když... nebo to zapojení... a když to zapojení jako měly dobře, tak dostaly tištěák, a když měly tištěák, tak to vyleptaly, pak to zapojily, zkrátka měly nějaký cíl, realizovaly ho. Takže to si myslím, že bylo pro ty děti nesmírně zajímavý, že se tam nejenom učily tu logiku, ale zároveň to realizovaly, navrhovaly složitý zařízení, že jo, skokanskej můstek a takový věci. No. tak to jsme asi zabrousili moc do té technický oblasti.

Můžu vás přerušit? Mě by jenom zajímal ten váš příběh, jak jste se k tomu

zpočátku vůbec dostal?

No, já jsem absolvoval pedagogickou fakultu a já už jsem byl po vojně, já jsem vojnu absolvoval už předtím. A chtěl jsem jít učit do Prahy, ale v Praze se nesmělo... já nevím, jak to bylo s těma podělanýma paragrafama (*smích*), že Praha zlobila, nebo co, soudruzi, tak aby neposilovali... ale výjimka byla na tu zájmovou činnost, protože to se bralo, jako že to školství je a zároveň není, že jo, tak jsem si říkal: „Já chci do tý Stanice mladejch techniků, protože tam ty děti chodit chtěj, ne, že je někdo ve třetí třídě otráví a řeknou: zase do školy, jo...“

A prosím vás, ty Stanice mladých techniků, co to bylo za typ organizace?

To bylo u domu pionýrů. Byly stanice přírodovědců, třeba, techniků, pak byli sportovci. A možná, že jich bylo víc druhů, ale tyhle ty vím určitě, že byly. No a... jako já si dokonce myslím, že to je do teďka, akorát si myslím, že tam ty děti nechoděj, protože oni ten počítač maj a oni maj už tolik problémů s tím počítačem a s tím softwarem a sociálníma skupinama (*smích*), že tam jim nic neřeknou, že jo. Proč? Protože tam není nikdo, kdo aby jim řekl: „Existuje *Scratch*, že jo, na základě toho *Scratche* můžou do toho kroužku chodit ty, co dělaj umění, ty, co malujou, ty, co dělaj muziku, že jo, ty, co dělaj techniku, že jo, protože pak to je ještě tak...“ To, co jsme vlastně my dělali, to přesně dělá ten Resnick, že navazuje řízení těch hardwarových záležitostí přes toho Pikocvrčka, tak to je vlastně interface mezi počítačem a programem *Scratch*, že jo, a ten interface se jmenuje Pikocvrček. Víte, jak se řekne cvrček anglicky?

(...)

Tak kdybychom se teda vrátili k tomu, kdy vy jste začal na té stanici... v kterém to bylo roce?

Ježišmarjá... to je tak dávno (*smích*)...

V sedmdesátých letech ještě?

Tak nějak, no. Já jsem 1966 končil střední školu, pak jsem byl na vojně, pak jsem chvíli dělal, bude to tak nějak ty 80. léta, 1977.

A jakou jste k tomu teda tehdy měl motivaci?

Moje motivace byla, že bych měl jít do zaměstnání, že jo, že jsem tím učitelem a že chci učit děti, který chtěj. A protože mě nebavilo učit to, co umím, tak jsem začal učit to, co neumím, abych se to naučil, že jo, a tak jsem vlastně... Říkám, tam vlastně byly vláčky a modelování a letecký modelování... zkrátka různé věci, a já jsem si říkal: „Ten elektro kroužek mě zajímá, protože z toho by se dalo udělat něco kolem té kybernetiky.“ Jo, a tomuhletomu sem se tam věnoval, dokonce jsem měl počítač od ČKD, vobrovskej, že jo, a ten vyřazenej tranzistorovej, motor, generátor... tenkrát ředitel toho domu pionýrů v Karlíně mi to zakázal.

Zakázal vám používat ten počítač?

To už nemohl, že jo, to nešlo, ale pak se bil do prsou v rozhlase, ale říkal: „Existuje metodika vytvářená ústředním domem pionýrů, podle té se zkrátka bude dělat.“ Když jsem pochopil, jak je to všechno složitý, tak jsem všechno odsouhlasil, a šel jsem učit to, co jsem chtěl já. A protože oni už tenkrát neměli sílu na to, aby to kontrolovali, a my jsme poměrně rychle... protože já jsem vlastně začal psát pravidla techniků, tak poměrně rychle z toho jako vznikla jakási sláva. A tu slávu už nemohl odmítnout, takže se bil do prsou, že jo, a říkal, jakej ten dům pionýrů je bezvadnej.

Jaká tehdy byla vůbec nějaká celková státní politika v podpoře domácích počítačů nebo v podpoře práce mládeže s počítači?

Ze začátku vlastně vůbec nic nebylo, protože nebyly peníze, že jo. A já abych nechal vybudovat učebnu, tak jsem na nějakým setkání, který se zvrtilo v jakési mejdan... Když se tam večer popíjelo, tak mě seznámili s ekonomickým náměstkem školní

správy, nebo jak se to jmenuje, a tak jsem s ním o tom dal řeč a on říkal: „No, to je jednoduchý, to když budu mít naplánovaný, a vím, že se to kupuje v bazaru, že jo, tak v bazaru, tak je to takovej obchod, kde se kupujou piána, hudební nástroje, no tak zkrátka to koupím, ale musím to vědět dopředu.“ Tak jsme se domluvili, že se to naplánuje, no, a ve chvíli, kdy přišla ta doba, kdy se ty peníze mohly čerpat, tak se udělala učebna s počítačema a nakoupily se počítače z bazaru.

A to byly teda počítače zahraniční?

Až teprve, když jsem dělal na tom svazu mládeže, tak se nám podařilo jako... Mezitím byly ty *Sinclairy*, že jo, a takový, tak se nám podařilo přesvědčit... nebo to vzniklo samo, teď nevím, vznikly ty *PMDčka* v těch Piešťanech a svazáci měli vždycky jako k těm penězům blíž, protože spolu stříleli... stříleli jeleny a takový, že jo, protože všichni měli flinty, tak se tam přinachomejt k tomu Trávníček, a říkám mu, že bych potřeboval nějaký peníze a na co. A mluvilo se o tomhleto, a tam přišly vlastně první prachy, vlastně z Národní fronty do toho, jak se to jmenovalo, no zkrátka oddělení svazu mládeže. Ono to původně nemělo bejt oddělení, ale...

Jo, to středisko...

No, pro mládež a elektroniku.

Jo, já jsem si zrovna dneska dopoledne vytiskl rozhovor z Amatérského radia s váma, to bylo Středisko pro mládež a elektroniku Centra pro mládež, vědu a techniku, jo.

Jo, tak to tam je, já jsem si myslel, že zase to byla taková jako konkurence, protože nám vytýkali, že kamarádíme se Svazarmem, že nejedeme jenom ve Svaze, že jo, a my jsme jim říkali: „Husitský hnutí bylo taky podobojí.“ No, zkrátka legrácky.

No, takže Centrum pro mládež, vědu a techniku, tam zkrátka ty svazáci uměli sehnat prachy, a teď nebylo kde, že jo, protože v domě pionýrů, tam se to nedalo dělat, v tý

stanici mladých techniků, protože bysme jim bourali to, co oni postavili, že jo, takže jsme... nebo šéfové vymysleli (*pauza*), že se vytvořej kluby vědecké činnosti Svazu mládeže, a to že bude spadat padat pod správu nemovitostí a tohleto – to byly technický služby Svazu mládeže, nebo jak se to jmenovalo. A že to bude spadat pod ně, tak chvíli to trvalo, ale ty kluby vědeckotechnický tým vlastně vznikly. A když jsme byli na jednání v Piešťanech, tak jsme vlastně vydolovali mimotoleranční součástky...

Jaký součástky?

Mimotoleranční.

Jo, co to přesně znamená? Já jsem to i četl v tom rozhovoru, ale nevím, co to přesně znamená.

No, to znamená, že ta součástka nevyhovuje té normě, aby se to dalo používat v technickém a jiným průmyslu. A těch bylo poměrně hodně a ty svazáci se zavázali v těch Piešťanech, že je budou značit, aby se odlišily. Takže oni udělali takový dvě přes sebe vyfrézovaný drážky, a tím bylo jasné, že je to ta mimotoleranční součástka, a o tom věděli svazáci a nikdo jiný. A nevím, jestli možná novináři to tenkrát rozesli, tenkrát existovali novináři dobrých zpráv, tak tohleto patřilo mezi dobré zprávy, takže ty součástky hodně chodily, jako na to centrum, že jo, a nám, a my jsme je rozdělávali do těch krajů, protože první, co vzniklo, byly ty krajské kluby vědecko-technické činnosti, a ony měly jako za úkol zakládat ty další... jsme jako netlačili na pilu, ale chtěli jsme, aby to fungovalo.

S tím, že, a to je zajímavý... s tím, že abysme přesvědčili ty svoje šéfy, tak jsme si pozvali z Akademie věd lidi, takový dva chytrý pány, a ten náš šéf, se s nima, tenkrát Medřický, se s nima bavil... přišel tam i tajemník a tak se s nima bavil o tom, jak to udělat. A oni jako hrozně prostou myšlenku a říkali: „Podívejte se do přírody. Ta slepice zkrátka, když chce chránit ty svoje kuřátka, tak prostě roztáhne ty křídla a přikryje je.“ Tak to bylo jasné, že to ten šéf nechápe, nebo ty pozvaný, tak já jsem se zeptal jako jestli... že to nechápu, že bych jako ještě jednou, tak oni znova zkrátka: slepice, křídla a tohleto, a na základě tohohle toho... jo, a že jako ty křídla roztáhne

na chvíli, a že ty potom už sami zobou, že jo. A co to je jako, sami zobou. Že jsou zkrátka hospodářsky samostatný, že sami uměj vyrábět peníze, jo, a takový. No to byl hroznej malér tenkrát, že jo, ale přesto se to podařilo, oni tím, že patřili pod tu hospodářskou správu, tak by mohli... já neznám nikoho, kdo to de facto proved, mimo ty z Berouna...

Zenitcentrum?

No, jo, jo.

V čem to bylo zvláštní tam?

Tam to bylo zvláštní, že tam existoval jeden člověk, kterej se nebál, pak teda... jak se to řekne... pak se zasebevraždil, jo. Já nevím, jak to tam bylo, on byl v domě pionýrů a pak se stal šéfem toho vědecko-technickýho krajskýho, nebo jak se to jmenovalo, a my jsme věděli, že je schopnej, tak jsme říkali: „Hele, tadyhle v Bratislavě existuje nějakej člověk, Haváši, a ten udělal... sebral mámě jehlu a udělal jehličkovou tiskárnu.“ Tenkrát to bylo hrozný „šou“, že jo, protože von přes kopírák zkrátka zaznamenával svoje chemický pokusy a grafy, že jo, a takový věci. A to bylo dobrý, kdyby se to zkrátka vyrobilo jako sériová výroba, tak deset kusů, kdybyste udělali, že jo, a on stáhnul z nějakých fabrik dva kluky, a nevím, jak to udělal, udělali výkresy, že jo, a vyrobili to. A teď všechny ty pokusy, který se dělaly a nevedly k úspěchu nebo postupně vedly k úspěchu, tak to my jsme potom vystavovali na tom Zenitu. A tam byli lidi z průmyslu (*smích*) a klečeli na kolenou a obkreslovali si to, zkrátka bylo to hrozně komický.

Takže vznikla vlastně jedna jehličková tiskárna, která se dostala do výroby, dokonce to nějaká Tesla začala vyrábět, protože tenkrát samozřejmě ta jehličková tiskárna a ta hlava bylo všechno hrozně drahý, a Tuzex a já nevím, co všechno. Takže takhle vzniknul takovej malej relativní pokrok, že jo, a to bylo o tom svazu mládeže, tam se odehrávaly i takovýhle věci, no.

Jinak já jsem v tý *Vědě a technice* byl předtím, protože oni mě...já jsem ve Stanici

mladejch techniků začal dělat ve *Vědě a technice* a pak jsem přešel do *Vědy a techniky*...

Myslíte do toho časopisu?

No. A dělal jsem ještě v tý Stanici, jako, a pak mě ten Medřický stáhnul do toho Centrum pro mládež, vědu a techniku, takže takhle jsem se tam provlíknul do toho. A když už jsme byli v tom Svazu mládeže, tak se začalo laškovat s tou 602. organizací, a takový, takže my jsme furt hledali cesty, kudy by ten pokrok jako šel rychlejc. No, tak takhle se to nějak odehrávalo s tím, že ty podmínky byly úplně jiný. Ve chvíli, kdy začal tenhle režim, tak každej byl nějakým odborníkem. Buď se vytvořila skupinka, tam začali obchodovat s počítačema, anebo se jednotlivci utrhli a už to zkrátka nebylo....ta sociální skupina se vlastně rozdělila, že jo, každej si šel po svém, a že by někdo někomu něco přines, to už vůbec ne, jo.

A tím se to vlastně, si myslím, rozpadlo. Ještě to začalo fungovat na těch ostatních, že ty děti jako chodily do těch kroužků, protože tam měly to, co doma neměly, že jo, to znamená ty počítače, a mohly se učit programovat a takovýhle věci, takže to je zajímavé. Pak už to začalo trochu umírat na oubytě a začalo se v těch stanicích mladých techniků říkat: „A my pomůžeme našim Romům tím, že nebudou na ulici, ale budou mít kroužek her na počítačích, aby se to trochu zaplnilo.“ Což je případ, kterej já znám z Prahy 4 od Jirky Olmera. Vím od něj, že je problém sehnat tam děti vůbec teďko, že už ani ti Romové tam nechoděj na ty hry. Zkrátka ta velká myšlenka, která se rozhejbala vlastně tou digitalizací, vlastně se hodila do těch stanic mladejch techniků a byla spousta zájemců.

My jsme dokonce v tý 602. organizaci, tak jsme, tím, že oni dodali... ten tatínek poslal z tý Ameriky, tak my jsme napsali kurz, kterej začínal hardwarem, číslicovou technikou, a ti naši velký šéfové zkrátka to rozdělili na tři skupiny: na ty, který jsou z fabrik, na ty, který jsou ze Svazarmů, jako z organizací, a ostatní.

Skupiny jakoby těch zájemců...

Platicích. A tím se udělal vlastně ve Svazarmu celostátní kurz, což bylo na úrovni Slušovic, protože ta každá organizace měla pracovat pod svým kloboukem, svoje věci, že jo, svoje lidi si školit a takový, a najednou zkrátka 602. organizace začala dělat tenhle celostátní kurz. To oni nějak vyjednali mezi těma generálama, soudruhama, že se to smělo.

Takže takhle vlastně vzniknula ta šestsetdvojka, že jo, která stala svým způsobem takovým vzorem pro ty ostatní, táhla ten pokrok, protože první, co byla, byla číslicová technika na tom nepájivým kontaktním poli, co jsme tady nechali zkrátka ve výzkumném ústavě udělat, jak to maj oni udělaný. Tady se začly vyrábět ty nepájivé pole, že jo, jenom pro tu 602. organizaci, a v rámci těch kurzů se to prodávalo. A pak byl jako druhý ročník nebo semestr nebo jak se to dá nazvat, to bylo zase něco, a myslím, že to třetí bylo programování, to už dělal Pecinovský a spol.

A po celou tu dobu, jaké byly třeba vaše vztahy s průmyslem, tedy s lidmi, kteří skutečně programovali na velkých počítačích. Zajímalo je to, nebo to šlo po dvou kolejích?

Bylo to komický, protože všichni dostali nějaký úkol, že jo, ty stavebnice pro ty děti, a našel se kluk v jednom výzkumném ústavu, kterej říkal: „Tohleto bysme mohli vyrábět...“ to byla destička s plošnejma spojkama, která byla pocínovaná, jo, byla jako rozdělená nějakýma těma... ty děti to mohly pájet jako na to, byly tam i jako na integráč, jo, takže tam mohly připájet integrál. No, a on, protože chtěl mít nějaký postup nebo peníze, nebo já nevím, na co to fungovalo, no tak zkrátka tu destičku vzal, dal jí do té výroby, připravil na to krabici, jak se to bude balit, jak se to bude prodávat, a ten výzkumnej ústav zkrátka měl přidruženou výrobu, nebo svojí vlastní výrobu těchletěch stavebnic, kterou se chlubil hlavně teda mezi soudruhama, že jo. Nevím, kolik toho mohli vyrobit.

Nebo jsme tenkrát šli za lidma, který dělali Merkur, a řekli jsme, že kdyby nám nějaký ty součástky dali, tak že bychom z toho něco udělali. A udělali jsme z toho zaprvé to vozítko, jak jezdí po čáře a bojí se světla a takový, a výtah, kterej byl řízený počítadlem, takže jezdil čtyři patra nebo kolik to tam mělo, a řídilo se to zkrátka počítadlem, a pak třeba „sedm stupňů volnosti“, takovej robot, jako je ruka, chňapala,

že jo, a jakoby taky řízený počítačem, tak oni by k tomu dali součástky a pak by s tím něco dělali, ale tenkrát to na ně bylo moc. Stejně tak jako teďko oni dělají v nějakých projektech evropských a jdou úplně špatnou cestou, jo. Oni kdyby se napojili na ten *Scratch*, měli ten interface, tak by vlastně mohly ty děti v té škole řídit tu stavebnici Merkur, nemusely by se snažit něco dělat z toho Lega, že jo.

Takže ten vztah byl vždycky vlastně opačnej, než by se čekalo, že jo, protože jedinej, kdo nám ty součástky dával zadarmo, že jo, byla ta Tesla Rožnov a Tesla Piešťany. Takže Tesla Rožnov byly normální ty integráče, Tesla Piešťany dělala 8080 a tyhle ty větší šváby, s tím, že oni se tenkrát vymlouvali, že to vůbec nejde, že to se testuje v Maďarsku a z Maďarska už jdou jenom dobrý. Tak jsme šli do té fabriky, šli jsme za tím klukem, co byl na tom testeru, že jo, a říkali jsme mu: „Hele, tak řekni pravdu, co tady testuješ?“ A on: „No 8080...“ – „A co s nima děláš?“ – „Ty špatný hážu tamhle do toho košíku.“ Tak zpátky za ředitelem, že jo, a teď se mohli zbláznit, že jo, protože říkali: „V Praze se zkrátka svazáci zbláznili, najednou jsou tam odborníci, že jo.“

Vy jste říkal, že ta sociální skupina, jak jste říkal, že ta byla taková trošku spiklenecká skupina?

Jo.

Odkud jste tam viděl nějaký tlaky nebo nějaký podezřívání? V čem tahle ta aktivita mohla být nebezpečná nebo podezřelá?

Říkalo se, že zkrátka, jak se vytvoří nějaký spolek, a jsou tam tři, tak jeden z nich je zkrátka tajnej, že jo. Protože se říkaly politický vtipy, tak jsme se toho hrozně báli, furt jsme se koukali, kdo se směje mň. Ale snad jsme tam nikoho neměli, no... Jako přišel tam tenkrát jeden člověk, kterej to teda řek otevřeně... to už bylo na sklonku. Ten tam přišel a říká: „Jsem ten a ten a hledám inženýra Smutnýho. Ten jim to tam natřel v tom...“ A my jsme říkali: „No, ten tu není.“ „Jéžiš, to je škoda, tomu fandím.“ Pak jsem zjistil, že dělá v Mototechně a má přímý kontakt na velitele StB.

Myslíte si, že oblast elektrotechniky byla nějak víc kontrolovaná než ostatní?

To nevím, to bych musel vidět do toho StB, ale každopádně tenhle ten člověk potom přišel a říkal: (*pleskání o stůl*) „Konec komunistů! V říjnu!“ A protože byl říjen, tak jsme mu říkali: „Co se děje? Špatný informace?“ A on říkal: „V listopadu!“

Protože ten všechno věděl, ten všechno připravil na to StB a on od toho svého šéfa měl informace, protože on se chlubil tím, že říkal: „My jsme teďko byli v Polsku. Nakoupili techniku.“ Jsme říkali: „Jako to smrdí. Dva stejný počítače prodat v bazaru, to smrdí.“ Čert čerta nekousne. My jsme tam byli... celníci, vojáci, policajti... (*pauza*)

A byl tady nějaký tlak na to, aby se používaly domácí počítače, ty, co byly vyrobené u nás, místo těch, který teda byly dovezené?

No, ten tlak jsme asi působili my, protože jsme jich co nejvíc jako chtěli dostat mezi ty stanice a ty kluby. Takže jsme pro to sháněli programy, jakýkoliv, jen aby se tam dostaly, a existovala i nějaká brožurka s tím, jak se to programuje, protože tam byl Basic, že jo, a na základě toho se to dělalo. Pak vzniknul ten *Karel*, ten *Karel*, to asi víte, to vzniklo, když nějaký člověk v Americe, to už nevím kterej, ani co to bylo... něco napsal, a ten Bartovský si sednul a napsal program, kde hejbal s tím cimprdlíkem na té obrazovce, a pak k tomu jako vznikla ta metodika, že zkrátka měl instrukce, že jo, a že když narazí na zeď... no zkrátka... (*pauza*)

No a taková ta grafická verze, to byl český vynález, že jo, taková ta klasická...

Jo, ten *Karel*?

Ano.

To bylo jako...já teďko nevím přesně, jak to bylo, ale vím, že ten Bartovský to zkrátka dělal, že to fungovalo. Protože ono to možná existovalo ve Státech, tenkrát nebyl

Internet, těžko by se ten člověk dohledal, a ve Státech se to jmenovalo *Karel*. A on tenkrát řek, že to zkrátka bude podle Čapka. Což i inspirovalo toho Bartovskýho, že si sednul a napsal to. On ten Bartovský je proděkanem... děkanem... na Vysoký škole chemicko-technologický, tenkrát byl jakýmsi asistentem a je to velkej modelář, takže s ním se třeba udělala jedna ze stavebnic toho kurzu šestsetdvojky, že z takový krabičky a pingpongovýho míčku se dělala myš. A k tomu zase někdo napsal software, že jo, takže se vlastně vyráběly tyhle ty myši, protože opravdová myš, která stojí stokrát víc, nebyla.

Mohl byste nějak popsat, jak vypadal denní provoz třeba v tom klubu Svazarmu nebo ve Stanici mladých techniků? Jak tam ty lidi přicházeli, odcházeli...

No, jako ze začátku to v té Stanici mladých techniků to bylo tak, že jsem začal s těmahletěma věcmi, který jsem se naučil, jako Booleova algebra, že jo, to už teďko není tak důležitý, předtím se šetřily hradla, že jo, tak to se ty děti učily, a to bylo vlastně součástí těch množin.

Všechno to funguje tak, že se řekne nějaká hodina, kdy se ty lidi scházejí, což platilo pro ty děti, a ti dospělí se scházeli, když měli čas. Ti chodili po šichtě. Organizace byla velice jednoduchá. Ty děti platily nějaký směšný zápisný tehdy. Stanice vybírala peníze zkrátka.

A ty kluby mládeže a Svazarmu fungovaly podobně?

To byl vždycky nějaký spolek lidí, co si třeba řekli: „My jsme přes tu elektroniku.“ A pak se každý čtvrtek scházeli (*pauza – číšník*). Oni to vlastně taky byly kroužky. Lidi se tam zapsali a dělali něco kolem počítačů, ale jednotná metodika k tomu nebyla. My jsme snažili přes to *ABC* a *VTM* něco publikovat z vlastní iniciativy. Dá se říct, že to bylo všechno hrozně volný a jestli si sehnali nějaký odborníky, tak to nebylo řízený. Prostě se vytvořily podmínky pro to, aby oni mohli tohleto dělat, dostali součástky, a jestli něco vyráběli, to nevím.

Takže oni se nemohli jen tak scházet?

Jen tak se scházet mohli, ale nesměl o tom vědět nikdo z StB, že jo.

Vnímal jste změnu postoje a podpory státu během Perestrojky?

To já už jsem byl vlastně mimo. Jednou jsem byl zaměstnancem na školském úřadu a dělal jsem pro ten klub vědecko-technický činnosti, to Zenitcentrum. Pak jsem chvíli dělal v šestsetdvojce – nemohl jsem se vrátit do Stanice mladých techniků, protože se ředitel bál, že bych převzal to jeho křeslo. Já jsem stal takovým tím věčným vojákem. Pak jsem si založil nakladatelství, nejdřív jako fyzická osoba a potom s.r.o., Profess Consulting, a začal jsem vydávat podnikatelskou literaturu.

(Konverzace mimo téma)

Když už v těch stanicích byly ty domácí počítače, jakou roli tam tehdy hrály hry? Jaký jste k tomu měl postoj?

Většinou to byly střílečky, od těch jednodušejších až po ty skoro 3D. Mně se to nelíbilo a v podstatě to tam bylo zakázaný. Já jsem byl proti tomu a spíš jsem hledal ty hry, co byly k něčemu. Nevím, jestli znáte třeba *SimCity*. A když to bylo v angličtině, tak museli nějakým způsobem zvládnout ty slovíčka, že jo. Ale snažil jsem se vždycky najít cestu, jak je zaujmout něčím jiným než těma střílečkama.

A co textovky? Byly populární?

U nás to dělal jeden kluk...

František Fuka...

Jojo, toho přived Štefan Kratochvíl. Někde ho objevil a pak ta 666. někde vydala ty jeho komentáře k těm hrám a vyšla nějaká brožurka, která se asi prodávala.

Jak velkou roli při šíření té počítačové gramotnosti hrála šedá zóna? Jak si lidi mezi sebou vyměňovali věci...

To bylo jediné tamtudy. Jinudy to nešlo, protože Svaz mládeže se sice o něco snažil, ale nebyly síly. Protože to, co jsme neudělali my nebo naši, jak se tomu říkalo, aktivisti, tak to zkrátka nebylo. Ale pokud se něco dělalo, tak na tyhle osmibitový počítače jsme vždycky chtěli, aby tam byl textovej procesor, tabulkovej procesor – takže ty základní, co má Office a malování. Tenkrát, to bylo zajímavý, jsme dokonce měli jednoho redaktora z rozhlasu a ten přišel s dobrým nápadem, že se to vysílalo rozhlasem. Byl nějaký pořad a tam si lidi mohli nahrát třeba nějakou hru. Začalo to tam (*napodobuje pískání*). Byly stížnosti od babiček, že poslouchají rozhlasovou stanici a najednou zkrátka takovýhle věci, tak to přestalo. Ale několikrát se to odehrálo. Ti, co měli osmibitový počítače, zase psali děkovný dopisy. Ten redaktor se jmenuje Honza Franěk. On byl takovej trošku trhlej. Byl to ten novinář dobrých zpráv a Svaz mládeže pro něj bylo loviště. Pak ještě existoval druhý novinář dobrých zpráv, a ten byl v Mladý frontě... Ti měli přehled.

Ten Fuka měl přehled o těch hrách. Franta Fuka byl dobrej. No, on tam chodil do tý staničky, kterou jsem já udělal, potom chodili do toho Svazarmu. Ale nebyl to ten pravidelnej návštěvník, on spíš něco dělal, než aby chodil kecat.

Mluvil jste o té sociální skupině... Co tam vlastně bylo za lidi?

Zajímavý na tom bylo to, že ti lidi, co se o tom dozvěděli, nejdřív chodili navečer do tý stanice a potom do Svazarmu, že to byli lidi jednak třeba z Jaderný výzkum Řež nebo ti, co dělali družici se Sovětským svazem, Sběrné suroviny, zkrátka ti, který to zajímalo. To byla určitá vrstva lidí, byla to taková ta střední třída.

Od jakého věku tam děti chodily?

Na tom nezáleželo. Nějakej chlap, co byl v tom českým Pentagonu a dělal tam software, tam přišel a říkal: „Slyšel jsem o tom a rád bych i pomoh.“ Tak jsem se ho ptal, jaká je jeho odbornost. On říkal: „Já mám tu školu z Vyškova a jsem inženýr a já bych spíš ten hardware, protože software dělám v práci.“ Tak jsem říkal: „Pojďte a něco jim řekněte.“ A on: „A kde jsou?“ A já říkám: „klopný obvody.“ Tak se jich ptal: „Co víte o klopných obvodech?“ A tam byl kluk, tomu bylo devět... no, asi devět let, úplně nejmladší, a on říkal: „Prosím, já jsem udělal klopný obvod z dvou hradel, logickej součin.“ A on koukal jak vrána, protože nevěděl, jak s ním mluvit po odborný stránce. Tak mu to začal vysvětlovat po svém. Tak do toho zabředli, jak je možný, že se poprvé překlopí a kdy se překlopí podruhé. Zkrátka to bylo zajímavý, protože ten kluk to držel v ruce a ten přednášející se to snažil posunout dál. Já jsem mu řekl, ať tam chodí v civilu, aby se ho nebáli.

Takže ta skvadra byla taková, že já jsem to vyhlásil myslím v *ábíčku* a těch dětí se tam přihlásily hrozný spousty. A tak jak se tam přihlásily, tak tam zkrátka byly. Seděly i na stolech, na skříních. Tak jsme nasadili vyšší úroveň a ty děti odpadly. Zůstaly jenom ty, co opravdu chtěly. Nikomu jsme nebránili, ale tímhle způsobem tam zůstal přiměřenej počet žáků.

Byla na nějakých vyšších organizačních stupních představa, co by se tam děti měly naučit a jak by to měly používat?

No, to je svízelná odpověď, protože já jsem učil z hodiny na hodinu. Vždycky jsem byl akorát připravený naučit další věc. Začínalo se třeba negací. To je taková černá krabíčka, má vstup a výstup, a když tam strčíme krávu, tak co z ní vyleze. Někdo řekl vůl, že jo. A pak někdo řekl nekráva. Tak to je správně. Tak jsme tam strkali různý věci, až jsme strčili tu jedničku ve dvojkový soustavě. A co z ní vypadne? Nejednička. A co je nejednička? Takhle jsme se dostali k tomu, že byly schopný dělat ty pravdivostní tabulky, skládat obvody a řadit je podle toho, co měly za lubem.

Ve Svazarmu, protože my jsme byli největší náčelníci a my jsme byli nejdál, tak nikdo žádnou představu neměl. Ta metodika z Ústředního domu pionýrů zůstala na tom, že existuje krystalka, v ní existuje krystal, na ten krystal, když dáte drátek, tak tam je fluidum, to se přilepí na anténu, tam je dioda a tady to hraje. To se mi vůbec nelíbilo,

protože jsem tomu sám nerozuměl.

Cílem v podstatě bylo, aby se naučily sestavovat samy to, co si vymyslejí. Jednou tam přišel Mrázek z nějakýho ústavu a vysvětloval jim instrukce pro *Texas Instruments*. Takže se učily programovat na těch programovatelných kalkulačkách. Tehdy jsme ještě neměli žádný počítač. Cílem bylo, aby bylo rozumná stavebnice na úrovni toho Pikocvrčka, aby tam byl interface a tím softwarem se něco řídilo. Moje představa byla, že to budou různý vozítka a ve Svazarmu se to venkoncem dělalo v Merkuru. Ve Svazarmu zase Bartovský udělal kyvadlo se servomotorem ovládaným počítačem. To jsme nedodělali. Pak přišla jiná doba a všechno se to rozpadlo.

Jak se to změnilo v době, kdy tam byly mikropočítače?

Nejdřív byly *Sinclairy*, že jo. To bylo taková ta výměna softwaru a chodili tam i přednášející z kybernetiky, z počítačů, který řešili svůj vlastní problém. Aby on na svém počítači měl texták. A jak by se to udělalo, aby tam měl všechny písmenka a aby klávesnice byla česká. Mluvílo se zkrátka o těchhle letech problémech. Hry se vyměňovaly. Cílem člověka tehdy bylo mít svůj počítač. To se říkalo: „Fanda má tenhle, a kdes ho koupil? Za kolik? V Anglii?“ Pak byli ještě jiní, ty šéfové, co se ptali: „No a kolik to stojí?“ A jel třeba se svazákama do Francie a přijel s počítačem, to byl ten *Sinclair*. A protože se bál, tak to prodal na umírajícího tatínka v nemocnici. Bál se, že by přišel o tu svazáckou funkci, kdyby se přišlo na to, že to prodal, nebo že by přišel do řečí.

Vyvíjel se nějak počet zájemců?

Nevím, od koho byste to zjistil. Byly ale ty kurzy tý 602. organizace. Takže ten první běh se opakoval za rok, ty druhý se taky opakovaly každé rok. A oni nebyli schopný ten zájem pokrejt. Ten zájem byl hrozně velkej. Oni uměli oslovit jak podniky, tak Svazarmy, tak i jednotlivce. Já jsem k těm seznamům nepřišel, to dělaly ženský v jiný části Prahy 6. Ale zájem byl obrovskej. Tehdy ani nikdo nevěděl, kam až to dosáhne. Když jsem vysvětloval jednomu známému fotografovi, že to vyvolávání v těch laboratořích... ať se připraví na to, že to bude jinak, tak on říkal: „Jak oni můžou

dosáhnout takový hustoty obrazu jako já na tom foťáku.“ A já mu říkal, no třeba ne hned, že jo. Chvíli to trvalo. Vemte si ty věci do kapsy, já tomu říkám palec... flashka. Na tomhle (*ukazuje flash disk*) je osm filmů a ještě je tam místo.

Jaká byla v 80. letech vize, kam to půjde dál?

Tam každý zápasil o to, aby měl osmibitovej, a když měl osmibitovej, tak zápasil o to, aby si nějak přivez *pécéčko*. Tenkrát byly ty *ATčka*. Z té spousty počítačů, to byly *Atari* kluby, *Sinclair* kluby, to vzniklo bez nás, my jsme byli takoví ti univerzální. Pak ještě v šestsetdvojce bylo to programování, teďka mají zastoupení v Americe a všude. Pak už to žilo svým způsobem bez nás. A tak to asi bylo i jinde. Ta Praha může být svým způsobem první, protože je tady víc lidí. Takže to šlo od těch osmibitů zahraničních přes ty český, který nestály za moc – a to všichni ví –, ale byly. Já nevím kolik to stálo, ale to si mohly koupit akorát instituce.

Protože to bylo moc drahé, nebo protože to nešlo.

Bylo to moc drahý a možná to ani nešlo. Když jsme tam byli se Štefanem, tak nám ukazovali *PMDčka* a byly ještě zespoda zadrátovaný. Tam jsme jim řekli, že jich deset kupujeme. A oni byli hrozně šťastný, protože to byla neprodejná věc. Protože to byly peníze státu, tak jsme jim zkrátka přihráli státní peníze. Každý klub pak dostal počítač. Oni to pak začali vyrábět sériově. Ale *8080* nebyl šťastnej procesor. Na *Z80* se dal daleko líp sehnat software a dalo se to napájet pěti voltama.

Co jsem to říkal... vývoj šel tak rychle dopředu, že pak každý chtěl *pécéčko*.

Když se začal vyrábět na Slovensku *Didaktik Gama*, byla to velká změna?

Ty *Didaktiky*... já nevím, jak to říct... to bylo něco jako *Ondra*. On vzniknul *Ondra* a ten se taky moc nevyráběl. *Didaktik* se dostal do škol, protože se tomu otevíral prostor. My už jsme to potom moc nevnímali, protože my jsme řešili věci na *PCčka*, myši, tiskárny a tak.

Jak byste sám popsal svou roli v šíření počítačové gramotnosti v Československu?

Já jsem měl to štěstí, že se kolem mě shromáždili lidi, kteří tomu rozuměli víc než já. Odborníci se poznají velice rychle. Třeba Eda byl děsná autorita mezi všema, ať už byli ze sběrnejch surovin nebo z jadernýho výzkumu, před ním se klaněli všichni. Já jsem vytvořil prostředí proto, aby se ti lidi mohli setkávat. Moje úloha byla v tom, že jsem tam s nima po nocích byl a že jsem se tomu věnoval. Neumím dělat věci napůl. Tehdy se dělali „velký želvové“ z motorů ze stěračů. S tím jezdily děti a dal se do toho modul, že to jezdilo po čáře. Jezdili před Stanicí po čáře. Byla to taková demonstrace, že ta technika k něčemu je.

Řekl byste, že se lidi kolem počítačů všichni znali?

Jo, ale potom už jich bylo tolik, že se nějaký znali a nějaký ne. Ale Edu znal třeba každej, Pecinovský. Pak vznikly ty kopenogramy a to se dostalo do světa, ale neujalo se to.

Měli jste dost prostoru šířit ty myšlenky tiskem a médii?

Jo, jo. Hlavně *Amatérský radio*. Tam byl ten zástupce šéfredaktora Kalousek, co bydlel v Benešově a měl chatu v Krušnejch horách. Kalousek byl bezvadnej. On nemohl bejt šéfredaktorem, protože nebyl ve straně na rozdíl od pana Klabala. Pan Klabal zas uměl jenom ty pípáky, na to on byl specialista, na rádio. On ten Kalousek měl obrovskej rozhled. Tehdy jsem říkal, ať tam napíše Eda, a oni, že jo. Takže tyhle věci se dostávaly do tý odborný amatérský veřejnosti bez problému. Pak nám fandilo *ábíčko*, tam vyšly papírový počítače, tam se daly instrukce a takhle se to tam posouvalo. Pak jsem se já dostal do *VTM* a tam se to prezentovalo ne úplně odborně, ale co s tím ty děti můžou dělat, jak jezdí na těch želvách a tak. To byly tyhle populární věci, oni do těch odbornejch moc nechtěli jít. Já jsem tam pak stejně měl rubriku Technickou dílnu. Zpracovával jsem dopisy laskavých čtenářů a z toho jsem

vybíral. Takhle jsme si tehdy přivydělávali.

Vy jste tedy většinu té doby strávil jako zaměstnanec různých organizací?

Já jsem byl ve Staničce mladoučkových techniků, pak jsem byl ve *Vědě a technice* jako redaktor, pak jsem se dostal na to Středisko pro mládež a elektroniku, tam jsem byl taky docela dlouho. Pak jsem odešel, protože oni nám dali na triko třeba výstavu v Moskvě nebo v Berlíně. To se vyfasovaly počítače, my jsme doporučili děti, co tam pojedou, a předváděly, co uměj. To byly monitory a počítač, většinou ty *PMDčka* a takový. To stálo takový peníze, že když jsme konečně odškrtnli, že se nám to všechno vrátilo, tak jsem dal výpověď, protože se nenechám zavřít. Tam pořád platilo, že se musí pečovat o socialistický majetek, a když se ztratí počítač, tak je malér. To v tý Stanici mladých techniků, tam jsem sehnal součástky zadarmo, ale musel jsem mít na každou zvláštní kartu a ocenit je aspoň korunou. Šílenost. Tak jsem jim říkal: „Vy mi svěříte mládež, budoucnost tohoto národa, a chytne mě na nějakým odporu, co je za korunu (*smích*)?“

Kde sídlila 602. ZO Svazarmu?

Ta sídlila v Praze 6. 666. taky byla na Šestce. Tam byla nějaká šéfka, co se nebála. Říkali jsme: „Když nám slíbíte, že pojedeme do Chorvatska autobusem, tak pro vás budeme dělat.“ Ona řekla, že to není problém. Pak jsme vymáhali ten zájezd a ten se opravdu uskutečnil. V těch takzvaných třech švestkách se vydávaly ty knížky toho Fuky.

Měli jste nějaké kontakty s ostatními socialistickými zeměmi?

Ne. Ani s kapitalistickým.

Když se zpětně za tím ohlédnete, jak na to vzpomínáte?

Jo, já jsem spokojenej, protože si myslím, že jsem něco udělal. Jedinej, kdo si toho vážil, byl Eda Smutnej, protože ten viděl dopředu a dovedl to ocenit. Ti ostatní to brali jako ty děti. Houska na krámě, tak o co jde.

Mě to hrozně bavilo. Já jsem v té době taky měl dva kluky. Já jsem tam šel před polednem a byl jsem tam do noci. Odcházeli jsme třeba v deset hodin večer. Takže samozřejmě jsem se rozvedl, což ti kluci odnesli, protože jsem se jim nevěnoval, protože mi je nechtěla půjčovat.

Dodatečné otázky e-mailem:

Kolik lidí se zhruba scházelo na počátku 80. let ve Stanici mladých techniků? Kolik z nich bylo žáků a kolik starších nadšenců?

Dospělých asi střídavě 20 až 40. Někteří vedli kroužky. Večer asi 12 starších žákovských nadšenců.

Jaké byly vztahy mezi 602. a 666. ZO Svazarmu? Proč jste do druhé jmenované přešel?

Nejdříve jsme se scházeli ve staničce. Protože tam bylo večer spousta dospělých, tak jsme vstoupili do 602. ZO Svazarmu. Protože vedení 602 ZO Svazarmu nám slibovalo, že z kurzů číslicové techniky a kurzů programování (pro celé Československo) budeme moci koupit zájezd do Jugoslávie a chatu na horách, ale nic nesplnilo. Odešli jsme všichni k 666. ZO Svazarmu (říkali jsme jí tři švestky), kde jsme vydali několik knih a jeli jsme na zájezd.

David Hertl

Narozen: 1971

Louny, Ústecký kraj, 10. 2. 2013

Rozhovor byste mohl začít svým příběhem. Tím jak jste se dostal k počítačům?

No, všechno to začalo o prázdninách mezi sedmou a osmou třídou, to znamená v roce 1985. Můj táta jezdil pracovat do světa. A tenkrát se vracel tuším z Lybie nebo z Egypta. Vracel se přes Schiphol, přes Holandsko. Na letišti v bezcelním obchodě, duty free shopu, tak mu tam nějakí chlapi ukázali, hele tady je počítač. „Hele *Sinclair*, to jako už v Praze nějaký jsou, to si kup, to je dobrý pro děti.“ Nějaké peníze mu zbyly, tak to koupil. Přivezl to, a protože v té době už u něj v práci byla nějaká skupina lidí, co to měli, tak přinesl nějaký první kazety s programy. Zapojili jsme to a nebyl k tomu český návod, jen anglický a holandský, v té vlámštině. Takhle lámaně jsme se tím propracovávali. Samozřejmě nejvíce, co frčelo, byly hry. To bylo jednoduchý a srozumitelný. Takže jsem hrál ze začátku. Dneska, když člověk nadává na ty děti, že sedí hodinu, dvě hodiny odpoledne u počítače, tak já jsem to taky vydržel v té době i dvě hodiny, když to byl *Sinclair*. Nejprve nahrát hru, pak ji hrát, pak další. Takhle u mě začalo to úplně nejjednodušší užívání.

Jakou práci v té době dělal váš otec?

On byl elektrikář. Elektronika. Jezdil Afrika a Východ jako Irák, Irán, Libye nebo Sýrie. On pracoval ve firmě, která vyvážela celé továrny. On tam vždycky jel a šéfoval tam lidem, kteří dělali elektriku v těch továrnách. Takže šéf party elektrikářů.

Říkal jste, že to bylo v sedmé osmé třídě?

1985.

A kdy jste se narodil?

1971.

Takže tou vaší platformou byl celou dobu ten *Sinclair*?

Vždycky a už to bylo to *plusko*. Já jsem až dodatečně zjistil, že spousta lidí má to normální, to malý to gumový, jak se říkalo. Já už jsem měl to *plusko*, což mi přišlo teda daleko luxusnější. A vydržel mi. Jedinou změnou byla klasická membrána pod klávesnicí, která odcházela. Takže úžasná spokojenost. Po celou tu dobu to bylo vlastně naprosto v pohodě.

Jak v tu dobu fungovala distribuce programů tady v Československu?

Dneska samozřejmě se tomu každý děsně směje, hlavně ohledně autorských práv, jak to tehdy fungovalo. Bylo to tak, že já jsem byl malej kluk. Sedmá, osmá třída na vesnici, nedaleko od Loun. Já jsem dodatečně zjistil, že je někdo ve vesnici, kdo to má taky. Tak s ním jsme si vyměňovali ty programy. My jsme si tenkrát kvůli tomu pořídili takový ten, jak se říká „jezevčíka“, dvoumagnetofon, abychom to mohli kvalitně přetáčet. Tak to byly jako první kazety. No a potom se to se muselo řešit tak, že v balíčku přišla kazeta. Ta se okopírovala a potom jsem až zjistil, co tam je. Pouštěl jsem jednu věc za druhou, popisoval jsem si, co tam je. A narazil jsem na nějakou hru, jmenovala se *Minotaurus*, ale už nevím, kdo to vyráběl. Byla to taková divná konverzačka, ale bylo to celé v češtině, vlastně první setkání s českým programem. A bylo tam už nějaké jméno. Já si vzpomínám, že jsem na tu adresu po nějaké době napsal dopis. Ten člověk mi odpověděl s tím, že programuje, ale nekopíruje. Na někoho mě odkázal. Já jsem tomu člověku tenkrát napsal a on mi poslal už seznam programů. To se tak dělalo. Byl seznam na A4 s tím, co mám za hry. Pokud chcete, pošlete si kazetu. Takhle to fungovalo. Takhle probíhala celá ta výměna. A pak najednou, někdy začátkem září nebo říjen 1989 začal vycházet časopis *Print*. To byl

první časopis věnovaný inzerátům ještě v socialistickém Československu. Vím, že se to prodávalo s *Večerní Prahou*. A tam se najednou začaly objevovat inzeráty jako „Mám hru na *Spectrum*...“ a tak. Já jsem na ty adresy psal a chodily mi seznamy, co kdo má a tak dál. Takže takhle to probíhalo.

Jsou nějaké herní tituly, které vám do dneška utkvěly v paměti?

Já si vzpomínám, že k tomu počítači byly přibalený tři kazety *Psion Computer*, a tam byl nějaký ten *Horace*. Potom, úplně v začátcích mě děsně bral *Harrier*, taková jednoduchá střílečka. Pak mě hodně bralo *Chuckie Egg*, to bylo fantastický, jak se tam sbíraly ty vajíčka. Teď si rychle nevzpomenu na další. Já jsem studoval grafickou průmyslovku v Praze. Hrozně mě zajímala grafika těch her. Spíš jsem obdivoval, co všechno je ten počítač schopnej udělat, co vyrobit. Takže později ve fázi, kdy jsme začali dělat časopis, nejdřív tedy já sám a potom s kamarády, jsem už byl takovej konzument v tom, že když mi někdo tu hru přivezl, já jsem se na to podíval, natáhl si to do počítače, jednou dvakrát jsem si zahrál a nechal jsem to být. Říkal jsem si, že je to dobrý. Vím, že *Odin Computer Graphics* dělali fantastický věci. Pak se tady objevily nějaký jugoslávský hry: *Enigma Force*. Nevím, jak se to přesně jmenovalo. To byly pěkný věci. Mě překvapilo, že ty věci, co chodí z Jugoslávie, se nám zdály, že jsou graficky dokonalejší než to, co chodilo z toho Západu. Já nevím, jestli to bylo tím, že ze Západu se to nedostávalo tak rychle, zatímco z Jugoslávie to šlo dobře.

Jak jste potom získal další zkušenosti a znalosti s počítačem?

Já jsem se prokousával programováním. Pochopil jsem, že Basic pro mě bude něco, co jsem schopen ovládnout nebo zvládnout. Programování strojovým kódem, to bylo jasné, že na to nemám, že takový odborník asi nikdy nebudu. Já teď moc nevím. Ono to hodně souvisí s tím časopisem. To je jako: „Co bylo dřív, slepice nebo vejce?“ Já jsem v září v roce 1986 odešel do Prahy. Takže střet s úplně jiným světem. Zajímavý je, že v té třídě, kam jsem poprvé přišel, počítač neměl nikdo. Ale když jsme se o tom s klukama někde zmínili, tak do roka si ho tam pořídili asi tři kluci. Nejsem si úplně jistý, jestli jsme se dozvěděli, že existuje klub 602, že vydávají nějaký materiály a někdo něco přinesl. Někaká příručka pokročilejšího programování na *Sinclairovi*,

nebo něco takovýho. Tak jsem to četl, zkoušel jsem si to a zaujalo mě to. Ale v roce 1988, to začíná vycházet ten časopis, jsem jednoznačně svoje aktivity opřel do výměny zkušeností mezi lidma jako zprostředkovatel. Stal se ze mě v nejhorším slova smyslu uživatel. Vážně si nemyslím, že bych udělal něco kloudnýho.

Vy jste tam inzerovali takové testy, které jste sami programovali...

No, to mi totiž tvrdil kamarád, že to bude úžasnej kšeft, že to lidi chtěj vidět. V té době vycházely tyhle testy v *Lidový demokracii* jednou za týden. Byly jednoduchý, v podstatě otázky a body. Ale výrobně to bylo náročné.

Co vás motivovalo k vytvoření časopisu?

První číslo vyšlo 1. června 1988. Jednou, když už jsme věděli, že vychází ta šestsetdvojka, tak oni vydávali nějaký zpravodaj. Mě se dostal do ruky, tak jsem ho přečetl. Přišlo mi to docela hrozný.

Nebyla to *Mikrobáze*?

Jojo! Pak jsem viděl dokonce nějaký číslo, kde byly tři nebo čtyři prázdný stránky a bylo tam napsáno: „Tento časopis je sestaven z příspěvků členů klubu,“ a podobně. To jsem si říkal, že je to trapný. Každý redaktor přece to číslo musí naplnit sám. A jednou jsme se šli s kamarádem Ondřejem Kafkou do té šestsetdvojky podívat. Přijeli jsme tam. Neskutečnej brajgl, bordel, kravál hroznej. Byl tam takový stůl, do téčka, a tam seděli nějaký chlapi. Měli puštěnýho *Sinclaira* a něco tam hráli, nějakou hru. A od toho stolu byly vyvedený přípojky ke kazeťáku a řekli: „Teď nahráváme tuhle hru...“ a strčili ji do svého kazeťáku. Každý kdo měl, tak si strčil svoji kazetu a nahrál si to. Při tom byl neskutečnej kravál. Koukali jsme na to a říkali si, že to ne. Odešli jsme a zůstali jsme u vyměňování po těch dopisech. A ve mně nějak uzrálo v tu dobu, že musíme najít cestu jak spolu komunikovat, ne jako v klubu 602, pro nás, kteří si s tím chceme hrát a používat to. Zároveň do toho působilo to, že v prodeji byl už *Bajtek*. Nás fascinovalo, proč to Poláci můžou mít na takový úrovni a u nás nic. A

takhle jsme vymysleli ten časopis. Když jsme vydali to první číslo, 15 nebo 20 kusů, tak jsem to rozesílal na adresy lidí, se kterýma jsem v té době už byl v nějakým styku. Posílali jsme si seznamy nebo si dopisovali, kde je co nového.

Druhé, co s tím souvisí, že do Prahy, do té grafické průmyslovky, která byla jediná v republice, jezdili Slováci a podobně. Stalo se, že někdo přivezl nějaký programy. My na to koukali a já povídal: „Ty jo, kde jsi to vzal?“ a oni že to přivezli z Ostravy nebo Polska. Tak jsem pochopil, že něco jiného je sedět v Praze a něco jiného sedět na Moravě. Že tam jsou úplně jiné zdroje, nebo tam chodí programy úplně odjinud. Tak jsem si říkal, že tohle kdyby měl můj kamarád, co to támhle shání, to by ho úplně nadchlo. Možná tohle všechno v tu chvíli působilo, že jsme si říkali, že zkusíme udělat nějaký časopis. Já jsem si řekl, že se toho ujmu a nějak jsem se o to pokusil. Do dneška si vzpomínám na důležité jméno: Jiří Pobřísl a firma Amisin. A ten mi napsal reakci na první číslo. Že je to hezký, ale že by nám přál víc jak tři čísla. První číslo vydá člověk s nadšením, druhé se zbytkem nadšení, třetí, protože si myslí, že by se to mělo dál vydávat, a to čtvrtý už nevydá. Tak jsem si říkal, musíme udělat alespoň čtyři čísla. Takže jsme se do toho pustili. Jednoduchý kopírky pro nás byly tenkrát dost nedostupný. Taky jsem měl strach, protože to bylo v roce 1988–1989 a rozmáhaly se hodně občanské iniciativy, ty normální. Tak vešly v platnost nějaký nový zákony na tohle ilegální vydávání různých periodik a bylo to více postihovaný. Protože se museli tvářit, že je svoboda, tak to brali jako hospodářskou kriminalitu. Mně bylo sedmnáct a myslel jsem si, že na mě nějaký blbec vlítne, nedostanu se k maturitě a tak. Takže jsme do toho nešli tak, že bychom to rozkřikovali všude. Náklad rostl hrozně pomaličku, tak jsme to rozeslali několika známým a oni si to řekli. Tu a tam někoho přidali. Šlo to pomalu.

Jak to probíhalo technicky?

Lidi něco napsali. Zkušenosti s nějakým programem nebo návod na něco, co jsme neuměli ovládat, návod na hru. Někdo zjistil, že je hra, kde jsou ty pouky. Kde se dá zahájit nesmrtelnost a tak dál. Tak jsme to sepisovali, dávali jsme to do nějakých článků. To byly úplně začátky. Jednou za měsíc se to sepsalo do nějaký podoby a kopírovalo se to. Naprosto úžasnou službu dělal pan Musil, myslím, že z Českého Krumlova. On pracoval v kině, kde měl přístup ke kopírce. Asi půl roku jsem mu

posílal materiály. On mi přeposílal nakopírovaný balíky zpět. Já jsem to sešil sešívačkou a rozeslal na ty adresy. To bylo opravdu hezké. Ze začátku jsem měl pocit, že to plní přesně tu funkci, kterou jsem chtěl. Lidé si mohli začít vyměňovat názory, vysvětlit si něco a pro mě bylo důležité, že se ti lidé nacházejí a komunikují.

Takže tvorbou časopisu jste také vytvářel určitou komunitu.

Ke konci, když už se to blížilo k tomu, že to předám dál, tak jsme se museli rozdělit na takové skupiny. Někdo se věnoval hrám, někdo se věnoval hardwaru, někdo jenom tiskárnám. Bylo toho hodně. Tenkrát to byla jediná možnost.

Já se díval do seznamu spolupracovníků a tam byla spousta inženýrů, trochu starších lidí. Jak vám to připadalo?

My jsme se vůbec neznali. Já jen psal dopisy typu: „Dobrý den, našel jsem vaše jméno v nějakém programu. Já jsem ten a ten a dělám to a to, nemohl byste nám napsat.“ Dělal jsem anketu, co kdo dělá za programy. Takhle to fungovalo. Vždycky jsem si říkal, lidi maximálně napíší, že ne, nebo neodpoví. Fakt si nevzpomenu, že by se na nás někdo vykašlal. Vždycky nám všichni vyšli vstříc. Nebo napsali, že nám pošlou tohle a víc už nemají čas a podobně. Začal jsem si uvědomovat, že moje úloha je spíše organizační, protože to byli inženýři, programátoři, kteří byli schopni udělat úžasný věci. Já jsem ani tuhle ambici neměl. Mě těšila ta komunikace.

Časopis byl tedy určen spíše pro uživatele, ne pro programátory. Jak to bylo rozvrženo mezi takovýma lidma? Kolik lidí programovalo, kolik bylo uživatelů?

To je problém. Sám to nevím. My jsme samozřejmě nebyli schopni si udělat nějaký průzkum. Jsem si téměř jistý, že obrovský množství těch lidí hlavně hrálo. My jsme se snažili nepsat jen o těch hrách, ale bylo jasné, že to ty lidi zajímá. A i ty inženýry to zajímalo, minimálně jejich děti. Nemyslím si ale, že jsme se tam pouštěli do nějakých vysoce programátorských věcí. Tehdy jsem si myslel, že se tím programováním

neživíme.

Vy jste zmínil časopis *Bajtek*. Jak se sem dostával?

Na Václaváku bylo polské kulturní středisko a tam *Bajtek* chodil. A ještě Na Příkopě byla prodejna zahraničního tisku. Čas od času někdo něco přivezl ze světa. To pro nás byla senzace. Opsali jsme, co šlo. Okopírovali jsme, co šlo, i když to byla třeba půlka toho časopisu, pořád to pro nás byly senzační novinky.

Jak se časopis vyvíjel po listopadu 1989?

Já bych rád pro oživení srandovní historku. Jak se blížila maturita a já se bál, aby mě nevyhodili kvůli tomu, že vydávám nelegální časopis, tak jsem přemýšlel nad tím, jak ho zlegalizovat. Já nikdy nebyl členem SSM. Ale říkal jsem si, že SSM by mohla být ta legální báze. My bychom vydávali časopis, mělo by to hlavičku SSM a nebyl by žádný problém. Tak jsem tehdy zašel za kamarádkou, která byla na škole předsedkyní SSM, a říkal jsem jí, že já bych jako vstoupil do SSM, abych mohl dělat ten časopis. A ona: „Vyser se na to, prosím tě. Když jsi tam nevstoupil tři roky, tak si nekaž profil.“ Tak jsem nevstoupil a vydávali jsme to dál.

Ta změna v roce 1990 byla úžasná. Já si tedy nevzpomenu, kdy jsme dostali tu chuť to zlegalizovat a jít na to ministerstvo kultury. Já jsem vůbec nechápal, co to znamená. Když chci vydávat časopis, že musím být podnikatel. Tak jsme šli na ministerstvo kultury. Tam nám řekli, že musíme na Federální úřad pro tisk a informace. To bylo někde zapadlý v uličkách. Tvářili se tam děsně. Museli jsme vyplnit nějakou žádost a jako že to posoudí, jestli můžeme vydávat. Tak jsme sepsali žádost a bez problému nám to schválili. Pak jsem se musel zaregistrovat jako podnikatel na finančním úřadě. Dali jsme se do toho a ta doba byla fantastická, protože začala v květnu 1990 vycházet *Annonce* a to byl obrovskéj náraz. Lidi začali šilet. Všechno se dalo koupit. Já jsem pochopil, že je to senzace, tak jsme tam uveřejnili jeden inzerát, že vydáváme *ZX Magazín*. A hned to bylo vidět na nákladu. Hlavně březen a duben 1990. Vždycky jsme tiskli, podle toho kolik prodáme. Ze začátku jsme nepatřili mezi odvážný. Najednou 1 060 kusů. Věděli jsme ale, že to prodáme. Posílali jsme složenky podle

adres a všechno fungovalo. To byl tedy proces legalizace.

Měli jste nějaké informace o vašich čtenářích?

Něco jsme věděli z dopisů, ale já jsem předpokládal, že jsou to lidi, co v tom jedou. Že je to zajímavá – a víc jsme to nezkoumali. Po mnoha letech mě napadlo, že bychom měli udělat nějaké setkání. To by bylo fantastický. V té době nás to nenapadlo. Ale byl menší okruh lidí, co nám po každém čísle napsali pár řádek o tom, co je zaujalo a co ne. Někaká zpětná vazba tedy existovala a určitě se z toho dalo něco vypožorovat. Ve chvíli, kdy jsme začali vydávat v tisícových nákladech, počet čtenářů strašně vzrostl a ne každý měl potřebu nám psát.

Potom jste vydávali další dva roky...

Je to tak. Já se dostal na vejšku a byl to na mě velký nápor, studium a práce. Ondřej Kafka začal podnikat a otevřel si reklamní agenturu. Pavel Mañas, ten třetí, co v tom s námi jel, se taky dostal na vejšku, na stavařinu. Tak jsem v tom jakoby zůstal sám, což na jednu stranu byla výhoda. Mohl jsem si to dělat přesně, jak jsem myslel a chtěl. Na druhou stranu, jednou za dva měsíce něco takového vydat, rozeslat to na tři tisíce adres, to je vážně hrozná práce: olepit to známky, každý den byl štos pošty doma ve schránce. Já jsem byl od pondělí do pátku v Praze. Pomalu ve mně uzrávalo, že tudy to nepůjde. Buď se zblázním, nebo toho nechám. Raději jsem toho tedy nechal.

Pak jsem se dohodl s *Proximou*. Oni jednoho dne přijeli a asi dvě hodiny jsme o tom debatovali. Já jsem potom sprostě ty svoje předplatitele prodal. Bral jsem to normálně. V té době jsem si říkal, že když nechám školy, tak mě ten časopis uživí, to bylo evidentní. Protože nějaké peníze z toho byly. Jenže to bylo v době, kdy se začaly objevovat *XTčka* a *ATčka*. Tušil jsem, že *Sinclair* není cesta do budoucnosti. Tak jsem si řekl, že toho nechám.

Vy jste zároveň inzeroval službu *Progbase*. Jak to fungovalo?

Ted' jste mě zaskočil (*pauza*). To měl na starosti Pavel Maňas. Lidi mohli posílat své objednávky a on jim nahrál vybrané programy na kazety.

Já jsem to dělal taky. Naprosto zadarmo. Ale ne kvůli autorským právům. O těch jsme nic nevěděli. Zadarmo jsme to dělali proto... lidsky mi přišlo, že to nejsou naše výrobky, tak proč bych za to měl chtít peníze. Jenom na poštovný jsem chtěl přispět, protože toho byly tuny. Tak dny jsem strávil tím, že jsem kopíroval programy lidem, který si vybrali ze seznamu. Bylo to dost hrozný (*smích*).

Ale už v té době jistě byli lidé, kteří se tím dobře živilí?

To bezesporu. To byl možná jeden z důvodů, proč toho bylo tolik, protože to bylo zadarmo. Kdybych byl podnikavější, mohl bych si tím vydělat nějakou tisícovku, ale to jsem prostě nedělal.

Sledovali jste i ostatní časopisy, které vycházely?

Sledovali. *Šestsetdvojka* vycházela pořád. Potom tu existovala *Karolinka*. Tam vydávali každý měsíc takový leták a jeli hodně tu uživatelskou část. Takže vydávali manuály k programům, návody, jak si postavit periferie a podobně. Pro mě to bylo děsně fajn a v dnešní době bych tam určitě zajel a něco bychom vymysleli. Tenkrát ale oni sídlili na slovenských hranicích a pro mě bylo dost komplikovaný se tam dopravit. Tak jsme byli alespoň v písemném styku. Oni nevydávali časopis, ale spíš publikace. Pak se objevilo *Fifo*. To bylo o něco později. My jsme měli i rubriku, co čteme za časopisy, a nebrali jsme to jako konkurenci. Mně to prostě přišlo vždycky fajn a byla to motivace to dělat lépe. Překvapilo mě to *Fifa*. Bylo to skvělý. To bylo vidět, že měli čas a já jsem to na té úrovni nemohl dělat.

Jak jste dělali DTP, tedy grafiku?

Senzace pro mě byla, že jsem si mohl koupit jehličkovou tiskárnu, nějaká *Brother 11*. Tak jsem si to tiskl. Všechno jsem si připravoval na formát A4 a na kopírce se to

zmenšovalo. Snažili jsme se to udělat kvalitně, ale bylo to drahý. Takže to většinou bylo dělané na koleně. Připravil jsem si a napsal články do sloupců, ty rozstříhal a nalepil na stránky. Odnosl jsem to do tiskárny a tam se z toho stal časopis. Fakt primitivní.

To jste psal přímo na *Spectru*?

Jo. Později, asi v roce 1991, jsem si koupil *ATčko*. Takže jsem to potom psal už na tom.

Jak vaše aktivity vnímalo vaše okolí?

Tak rodiče to trápilo jen kvůli škole. A všichni moji kamarádi se v tom taky pohybovali. Ale vždycky jsem si udělal čas pro sebe. Na vysoké to bylo znát, protože jsem studoval historii na filozofii a do toho počítače vůbec nezapadaly. Ta práce byla v poslední fázi hlavně organizační nebo redakční, tak jsem se dostal v podstatě do toho, že jsem organizoval to, čemu jsem úplně nerozuměl. Takže jsem se rozhodl, že z toho musím vycouvat.

Jak jste nakládal s prvním počítačem?

Řadu let byl počítač uložen v krabici. A když se něco dělalo, tak se vyndal, připojil se k televizi, připojil se k němu magneták a pracovalo se na něm. Tak to asi fungovalo dva roky. Potom se zase uložil. Později jsem ho začal používat i pro texty do školy, což bylo senzační, dokonce ještě na střední. Takže už jsem musel mít počítač na stole. Táta mi tenkrát koupil malinkou televizi, a tak jsem jí měl na stole. Když jsem něco potřeboval napsat, tak byl po ruce. Nahrál jsem tam *Tasword*. Napsal jsem si, co jsem potřeboval, a uložil na kazetu. Do té doby, než ho vytlačilo to *átéčko*.

Později jste pokračoval v aktivitě na *Sinclairu*?

Když jsem ten časopis prodal, tak už jsem vůbec nepokračoval. Já se ho zbavil, když jsem pochopil, že to pro mě není ta cesta a vlastně jsem si oddychl. Dělal to někdo, koho to baví.

Jak vzpomínáte na tu dobu?

Úplně skvěle. Já si vždy říkám, že je sranda v tom, že jsme se tak báli, jaký by s tím mohly být politický problémy, aby nebyl nějaký průser. Trošku mě mrzí, že kdybych si možná nechal tu databázi těch předplatitelů, tak by mě zajímalo, kolik z nich byli spolupracovníci státní bezpečnosti. Já jsem zjistil, že bezpečnost na mě žádný spis nevedla, takže to pro ně nebylo asi tak zajímavý. Ale nevím, jestli to vůbec věděli, že tady nějaká taková činnost je. Já si myslím, že 40 nebo 50 kusů, to nic velkého nebylo. Byl spíš ten strach z toho, abych neměl průser ve škole. Jinak to byla krásná doba. V osmnácti letech neexistuje žádný problém. V roce 1989 jsme to najednou mohli spustit oficiálně. Byla to doba, kdy všechno šlo. Pak si vzpomínám, že jsme v jednom čísle vyhlásili soutěž o nejlepší program. A sháněli jsme nějaké ceny. A obepsali jsme různá místa, do *Didaktiku* jsme psali. A to nám přišlo neskutečný, že nám o měsíc později přišel počítač s tím, abychom ho dali jako první cenu. Napsal jsem dopis a dostal jsem počítač (*smích*). Všechno jsme rozdali, nic jsme si nenechali. Ty začátky podnikání byly romantický. Samozřejmě kdyby byl člověk trochu jiný, tak toho mohl úžasně zneužít, mohl se nabalit.

Začátkem roku 1991 jsem pořád komunikoval s tou firmou, co dělala toho *Sama 256*. Takže jsem jim psal nějaký dopisy, jestli nechtějí vybudovat nějaké zastoupení. Myslel jsem si, že když je to lepší než ten *Sinclair*, tak by to šlo. Ale to bylo v době, když už ten nástup *PCček* byl takovej, že mi došlo, že to dlouho nevydrží.

Když jste si s nimi dopisoval, tak jste musel mít dobrou angličtinu...

Anglicky jsem uměl velmi chatrně, takže mi s tím hodně pomáhala sestra. Manuály jsem zvládal, ale abych napsal nějaký solidnější dopis, to jsem si netroufal.

Měl jste představu o tom, kdo například ty programy vyrábí nebo jak vznikají, když vám chodily ze zahraničí?

Já jsem si vůbec nikdy nedokázal představit, že je to výsledek něčí práce, že je to pro programátora zaměstnání, jeho obživa. To jsou ty autorský práva. A my jsme ho připravovali o ten výdělek, který by měl tím, že jsme to rozdávali. Já jsem prostě věděl, že tam jsou ti kapitalisti a my jsme tady v socialistickém Československu. Legálně se to sem nemůže dostat. Takže kopírování byla jediná cesta, jak to tady rozšířit. A když jsem potom viděl *Psion* kalkulačky a klimatizace, tak mi došlo, že jsou to úplně regulérní firmy, pro které je to způsob obživy. Takže jsme autorský zákony porušovali. Bylo to ale také tím, že jsme všechno dělali na koleně. Když někdo udělal nadprůměrnou hru, tak jsem pořád věděl, to dělal ten z Brna a podobně. Tak jsem si řekl, toho znám, on mi to nahraje a já to zase nahraju někomu dalšímu. Takhle jsem si představoval, že to dělají i ti z Anglie. Že je za tím obyčejný byznys, to nás vůbec ani nezajímalo.

Měl jste přehled o tom, kdo programy v Československu vyrábí? Máte nějaké jména, která vám utkvěla v paměti?

Fuka a *Fuxoft* dělali nějaký věci. Potom bratři Mihulové, *Amisin*, Pobríslo. A teď už další nevypálím, z hlavy fakt už ne.

Co vás na hraní her tehdy nejvíce fascinovalo? Co byl faktor pro to, abyste tu hru doporučil?

Mně se líbilo, když to bylo graficky dobře zvládnutý. Když někdo dokázal tu grafiku posunout dál. Vlastně z dvourozměrek se pokoušeli o to, aby se tam objevil prostor. Fascinovala nás hudba u některých her. Potom některé hry se snažily nasamplovat hlasy, což nám přišlo geniální. Na to jsme koukali úplně vyjeveně. Najednou jsem viděl tu inovaci. Jednoduchej *Sinclair* posunoval hranici možností. To se mi líbilo.

Byl jste ve styku s lidmi, kteří měli jiné osmibitové počítače?

Moje holka měla *Commodora* a kámoš třeba *Atari*. Věci, které na to existovaly, byly zajímavější. Já ale spatřoval sílu toho *Sinclaira* v tom, že ho mělo daleko víc lidí. To umožňovalo daleko širší komunikaci, kde každý něco přispěl. To byly hrozný debaty na intru. Co je lepší, co rychlejší. Pak jsem to někde viděl a ty hry byly stejné. Firma dělala hru pro několik platforem. A na tom se dalo vypožorovat, co umí víc, co posouvá dál.

Hrál jste někdy na arkádových automatech?

Viděl jsem to poprvé v Maďarsku a hrál jsem nějakou formuli. Děsně mě otravovalo, že bych za to musel platit (*smích*). Ale graficky byly ty automaty určitě lepší. Ale netrávil jsem u toho čas, hrál jsem to tak jednou.

Podle vás bylo *Sinclairů* nejvíc. Odhady se ale strašně liší. Kolik byste tipnul, že jich tu bylo?

Náš náklad na konci byl tak dva a půl tisíce. Podle mě je pět tisíc málo. Já bych spíše myslel k těm deseti tisícům. Házíme ale číslama bez důkazů. Ve spoustě rodin byl jeden počítač, kam se všichni seběhli.

U vás se také lidé scházeli?

Já jsem vždycky zval kámoše. Ze školy jsme šli k nám domů. Narváno, fronta na hru, jeden si chtěl zahrát a další taky. V té době to bylo naprosto revoluční. Ani nevím, k čemu bych to teďka přirovnal. Bylo to zajímavé.

Co lidi kolem vás na počítačích fascinovalo kromě toho, že to bylo dost netradiční?

Určitě to byly ty hry, pro kamarády. Mě hlavně grafika spojená se zvukem a podobně. Když potom přišel textový editor a nemusel jsem všechno pracně opravovat na stroji.

Rychle jsem se posunul do fáze uživatele. Když jsem si představil, že někde ve světě existují počítače, na který se to nebude muset nahrávat z kazety, že to tam bude po zapnutí. To bylo naprosto senzační. Nenapadlo mě, že to změní svět, ale věděl jsem, že to ulehčí spoustu věcí. Pro mě to bylo úžasný, protože to bylo děsně pohodlný. Dělat s textem mně přišlo senzační.

Kolik času jste s počítačem strávil třeba týdně?

No, ze začátku, když jsem byl doma, když jsem bydlel u rodičů, tak jsem se u toho snažil nasedět každý den. Spíš po večerech a o víkendech. Později, když jsem odešel do Prahy, tak jsem přijel domu v pátek a hned jsem se do toho pustil. To už jsme vydávali časopis. Ale od pondělí do pátku jsem byl na intru, takže to nic nebylo. Ze začátku časopisu jsem se snažil všechno, co jsme psali, ověřovat. Tak jsem u toho nějaké hodiny proseděl. Po čase bych se z toho zbláznil, tak se to omezilo. Když to porovnám s dneškem, tak si myslím, že jsem u toho ani tolik času nestrávil.

Jak podle vás lidi hráli ty hry? Když třeba měli kazetu s deseti hrama. Do jaké míry si myslíte, že člověk poznával jednotlivé hry do hloubky?

Řeknu to za sebe a nejbližší kamarády. Přišla nám kazeta, strčil jsem ji tam. Měl jsem na magnetáku počítadlo a přesně jsem si psal, na které stopáži začíná ta hra. Napsal jsem si na každou kazetu, co tam přesně je. Později jsem spoustu věcí smazal a nechal jsem si jen, co mě zajímá. Bylo to tak, že jsem dokázal připravit časopis. Trvalo to třeba tři hodiny a než jsem šel spát, tak jsem si zahrál jednu hru třeba dvacet minut. Lezl jsem třeba s tou slepicí po těch vajíčkách. Pro mě to bylo tak, že jsem se pouštěl do her, co pro mě byly zvládnutelný. Věděl jsem, že se dostanu na nějakou vyšší úroveň. Popravdě mě nikdy moc nelákaly střílečky. Z toho jsem nikdy moc nepadal. (...) Autíčka mě lákala. U mě se to hodně točí kolem grafiky. Když jsem viděl něco, co je graficky hodně zajímavý, kde se něco děje... I takový absurdity, jako že to auto jelo a u silnice se zvětšoval ten poutač. Že to fungovalo všechno. Taky se potom objevilo *Sexeso*. Tam byly naskenovaný ty nahý holky. Pro nás pro pubertáky to bylo úžasný (*smích*). Spousta obrázků tehdy bylo děsně neumělejších a tyhle vypadaly děsně realisticky. Dneska bychom se tomu smáli, ale nám to přišlo jako fakt dobrá grafika.

Hustá, jak říkají moje děti.

Mohl byste srovnat, jak vaše aktivita kolem časopisu fungovala ve srovnání s tím, jak se formovaly jiné zájmové skupiny, třeba kolem hudby a podobně? Myslíte, že ta scéna byla nějak specifická?

Já měl ještě jednoho koníčka – rozhlas, DXing, poslech zahraničních rozhlasových stanic. Už v roce 1991 najdete nějaký moje příspěvky v *DX Revue*. Já jsem v tom jel jeden čas souběžně a později jsem nechal počítač bejt a dělal jen to rádio. Mě zaskočilo, že tam to funguje úplně stejně. Krátce jsem tam psal, chytlo mě to a pak mi dokonce svěřili jednu rubriku. To bylo dost komický. V jednom časopise jsem skončil a najednou jsem vedl rubriku v *DX Revue*. A zjistil jsem, že je to úplně stejný. Musím mít okruh lidí, co mi něco pošlou. Já tomu dám fazónu a pošlu to šéfredaktorovi. Ten to v podstatě překlopí do toho časopisu. V tom to bylo podobný. Myslím si ale, že se ty komunity formovaly podobně. U počítače to bylo jiné asi jen v tom, že jste musel mít nějakou znalost, specializaci, že jste musel umět nahrát kazetu, propojit to s telkou a podobně. Naučit se ovládat nějaké kopírovací programy. Asi to od nás vyžadovalo nějakou zručnost. Před pár lety jsem na to myslel a uvědomil jsem si, že mi z toho *Sinclaira* nezbyla žádná super znalost. Něco, co bych si odnesl do života. Měl jsem z toho nějaký všeobecný pojem. Znal jsem textovej editor, tabulkovej, že se dá kreslit na počítači, to jsem všechno věděl.

A práce na časopisu vás obohatila?

To rozhodně! Já jsem pak přešel do novin, do okresních tady v Lounech. Velmi krátce jsem spolupracoval s *Respektem*. Něco jsem pro ně psal. A ti editoři mě neustále povzbuzovali ve stylu: „Napiš to takhle a neber si servítky, tam musí bejt ten konflikt.“ Tak jsem to podle přání editorů psal. A později, když jsem začal pracovat pro rozhlas, v roce 1995–97, tak tu vysílala z Prahy *Svobodná Evropa*. Tam bylo nějaké školení a úplně mně vyrazilo dech, když říkali: „Nepište sekerou, pište perem.“ Mně došlo, že to přesně vyhovuje mým představám. Když v *Respektu* napíšou něco o tom, co se stalo v Brně, tak jim maximálně odpoví pár našťvaných dopisů. Když jsme napsali něco v okresních novinách, tak nám lidi chodili i vynadat. I když tam byl

prostor pro všechny názory, tak je to naštvalo. Často jsme někoho naštváli. Byly to takové boty. Od té doby, když píšu, nebo si připravuji něco pro rádio, tak si představím, jak bych reagoval já, kdyby se takhle psalo o mně. Myslím si, že můžete říct někomu, že žvaní, ale je důležitý hledat ty správná slova a člověka neurazit. Pro mě to byla taková první škola žurnalistiky, takový tý vstřícný. Naučil jsem se vycházet s lidmi.

Pamatuju si, že se tam nedalo ubránit různým politickým věcem. Třeba negativní recenze na myši od Svazarmu. Potom článek o družstvu, které začalo používat nějaké zapojení ...

No, pokud uživatelé říkali, že je to k ničemu, tak to bylo. Já se snažil nikoho příliš neurážet. Dneska mám pocit, když něco čtu, že oponenta zašlapali do země, ještě zatloukli a pak se na tom ještě otočili podpatkem. Tohle není cesta to tak dělat.

Vy jste se svým hardwarem pracoval dál?

Takový kutil nejsem. Pro mě byl největší úspěch, když jsem si na inzerát sehnal interface a tiskárnu *Brothera*. To mi stačilo. Ani ty hry pro mě nebyl vrchol. To třeba Ondra Kafka si koupil třeba joystick. Já si říkal, že je to dobrý, ale nemusel jsem to úplně vlastnit. Já se vždycky viděl v pozici průměrného uživatele. Servis pro výměnu názorů, to mě bavilo, ale nepotřeboval jsem různá rozšíření.

S kupujícími a lidmi a s těmi, co přispívali, jste se tedy osobně nestýkal?

Nestýkal, ale když už to v roce 1990 šlo, tak jsme začali ten časopis nosit do prodejen s počítači po Praze. Podle toho, jak se to prodalo, tak jsme měli zpětnou vazbu. Stalo se, že jsem přišel do krámu a někdo si to zrovna kupoval, tak jsem slyšel názor. Ale že bych měl pravidelný styk s někým, to asi ne.

Distribuce časopisu je taky celkem zajímavá. Vzpomenete si na nějaký

detail?

My jsme se vždycky snažili vydávat levně. Lidé potom psali, že jsme zdražili a podobně. Mě z toho peníze pokryly náklady, ale elektriku bych z toho nezaplatil. Dělal jsem to doma. Co se týče distribuce, tak byly kartičky. Já jsem to v počítači neměl. Měl jsem kartotéku, tak dva tisíce jmen. Lidi poslali složenku. Já si napsal, kolik má předplaceno. V tiskárně jsem objednal třeba patnáct set časopisů. Dal jsem si to doma na stůl a jel jsem jednoho po druhém, který měli zaplacen. Primitivní, začátek 90. let takhle fungoval (*smích*).

(D. H. prohlíží ZX magazín.)

Byl v tom obrovský kus naivity a nadšení. Mysleli jsme, že pomáháme k té „výměně názorů“. Byla v tom spousta legrace. Nechci se chlubit, ale těší mě, že se nám to podařilo v osmnácti, devatenácti, kdy nám psali ti inženýři, a my byli jen mladí kluci, kteří jen psali na stroji a poslali to dál. Je to fajn, že se to podařilo. Můžu vám upřímně říct, že tohle mám schovaný. Byl to malý kousek mé novinářské minulosti.

Možná kdybychom se drželi těch her, tak bychom to protáhli o pár let dál. Ta hráčská komunita se potom vytvořila. My jsme si prostě mysleli, že ty počítače budou hlavně na užívání a že hry budou jenom jedna část.

(D. H. se dívá na seznam publikací z Karolinky.)

Takovýhle seznam vydávali jednou měsíčně o tom, co dělají. To jsme zjistili, že je třeba někdo o hodně dál. Ale prima bylo, že jsme nebyli konkurence. Oni potom třeba vzali náš časopis a nabízeli ho... To byly romantické časy. Spíše jsme si pomáhali, je to směšný (*smích*).

Byly nějaké časopisy podobného typu pro jiné počítače?

Vůbec o tom nevím. Tím jaká byla řevnivost, tak nás to moc nezajímalo. Mysleli jsme, že když máme *Sinclair*, tak jsme něco víc. Děsně mi to připomíná konec devadesátých

let, jestli je lepší Paegas nebo Eurotel. Na téhle úrovni ta debata byla (*smích*).

Tomáš Smutný

Narozen: 1944

Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013

Mohl byste nejdřív říct něco o tom, jak vy osobně jste se dostal k počítačům?

No, to je strašně dlouhá cesta, protože já jsem tak nějak od dětství tíhnul k technice. A v podstatě jsme stavěli už v roce 1957 první krystalky. Pak jsme si stavěli takový různý až zrůdný stavebnice jako dvoulampový elektronkový přenosný kufříkový rádio, jo? Ze dvou elektronek, vstupní a výstupní, ta vstupní byla dvojitá, jo, pak jsme si stavěli tranzistorový rádia.

My jsme byli na vojenský škole s bráchou, já mám bráchu... jsem měl bráchu... Eduarda Smutného, toho znáte asi, ten dělal ty počítače *SAPI* a *Ondra*. Tak jsme byli spolu na té škole od 11 let a na to, že to byla vojenská škola, tak tam byla velice dobrá teda polytechnická výchova. Byly tam takový jakoby ruční práce nebo dílny, takže nás tam naučili dělat s kovem, pak s elektrikou, pak se dřevem, pak vázat knihy a takovýhle bláznovství, takže jsme tam měli hodně času a dobré podmínky pro to, abychom tam mohli cokoliv kutit. Takže jsme si udělali třeba dřevěnou sanitku řízenou prostě na dálku na dráty a takovýhle bláznovství. Takže jsme prostě k té technice jako lnuli, no.

Pak jsem šel tedy k vojenskému útvaru, kde jsem měl to štěstí, že jsem sloužil u raket, jo, sloužil jsem u ruskejch velkejch raket, který byly narvaný elektronikou, i když to byly kopie německýho V2 a byly to tudíž rakety plný relátek – ale těch relátek tam bylo dvě stě. A různý takový gyroskopy a takový moderní věci, o kterých se normálním lidem ani nesnilo.

Takže já do těch pětadvaceti roků jsem absolvoval strojnickou průmyslovou školu ve vojně, dělostřeleckou a zároveň jsme tam měli všechny možný radiolokátory a takový věci. Takže po týhleto stránce jsem měl to mládí naštěstí takový šíleně narvaný touhle

technikou. No a pak se mi podařilo – teda bohužel až v pětadvaceti letech – jít na vojenskou školu do Brna, na vysokou, což bylo dobrý, protože jsme to měli jako zaměstnání, takže jsme zase měli hodně času. A tam byla katedra počítačů a na té katedře počítačů bylo několik dobrých asistentů – většinou to nebyli profesori, ale ti asistenti na té katedře –, který měli velice progresivní myšlení a dovolili nám jako takzvaným pomocným vědeckým pracovníkům – pomvědi jsme tomu říkali – vyžívat se v těch laboratořích. Vzhledem k tomu, že jsme neměli co dělat, tak to pro nás byla náplň volného času, sport a takovýhle zajímavý věci... No a já jsem se dostal na katedru k počítačům k nějakýmu Petrželkovi a ten člověk mě tam samostatně nechal vyrobit zařízení, který se skládalo z analogově-číslicového převodníku, ten převodník snímal výbuch dělostřeleckýho granátu v komoře, snímal tlak, navzorkovalo se to analogově číslicovým převodníkem do paměti, která byla feritová (*smích*)... 64 paměťových míst po osmi bitech, jo, něco šílenýho, a pak se to prostě jako zpětně vyčetlo na displej. Pochopitelně to byly ty elektronkový číslovky, naprosto šílený.

Takže v tomhleto jsme začínali. A právě v tom šedesátým osmým, když jsem tam přišel, už začaly, pochopitelně v Americe, ty *PDP 1104*, *010*, minipočítače, že jo. A ještě jsme měli to štěstí, že tam byla katedra vojenský kontrarozvědky, která měla propašovanéj počítač z izraelský armády a to se jmenovalo *Elbit*. A ten *Elbit*, to byl právě základ, kterej jsme s bráchou okopírovali, a on z toho udělal tu *JPR dvanáctku*, to byl dvanáctibitovej počítač, měl čtyři kila paměti (*smích*) – něco strašnýho. A protože jsem byl ještě na katedře počítačů, tak jsem měl tu možnost psát do *Amatérskýho rádia*. Takže jsem napsal první takovej asi dvaceti nebo dvanáctidílněj seriál Stavebnice číslicový techniky – první o TTL integrovanějch obvodech, o hradlech a o takovejch věcech; o čítačích a jak se z toho sestaví výsledný produkt, kterým byl z té stavebnice číslicovej multimetr, kterej měl jedničku a pak tři devítky. Tak s tímhleto rozlišením, jako asi dneska jsou běžný čínský multimetříčky, to byl první takovej multimetr, kterej byl velkej jak půl krabice vod bot, ale byl skutečně na těchhleto integrovaných obvodech. Brácha tam psal další články, takže jsme měli ještě tuhletu cestu, jak se realizovat. A ještě před tím jsme šli druhou cestou, a to je to, že jsme pracovali v těch Stanicích mladých techniků.

Můžu se zeptat, odkud jste pocházel a jak jste se dostal do Brna?

Já jsem byl z Prahy. Z té vojenský vysoký školy jsem se vrátil do Vojenského výzkumného ústavu spojovací techniky do Jinonic, do Butovic přesně. Tam dneska vede ta spojka nahoru na Stodůlky a je tam taková stará škola a vedle ní je výzkumnej ústav, kterej už dneska není výzkumnej ústav vojenskej, je tam něco jinýho. Tam se řešily věci spojovací, a nejlépe se tam řešily spojovací prostředky pro velení, čili my jsme měli za úkol pospojovat na velícím pracovišti nějakým přenosem, tehdy pochopitelně ne wi-fi, ale drátovým, nějaký velitelský stanoviště a předávat nějaký koordináty a mapový čísla, tehdy ne žádnou grafiku a tak dále, protože to neexistovalo. Takže v podstatě číslicový výstupy a číslicový vstupy. My jsme to přenášeli pomocí zkroucených vodičů na dost velký vzdálenosti, jako to dělá dneska síť LAN, prostě bylo to docela zajímavý...

A to se stalo potom, co jste se vrátil z té vysoké školy?

To už bylo po tom. V tom výzkumáku jsem měl další možnosti. Dělali jsme tam třeba jeden z prvních měřičů *Ramer 3F*, to byl první radarovej měřič rychlosti. A jedna taková zajímavá příhoda – vzniknul problém, jak ten radarovej měřič rychlosti, kterej měřil tedy radarem, kontrolovat a měřit jeho přesnost. Tak pochopitelně první, co bylo, tak že se bude měřit tím starým způsobem, že se přejedou ty kabely. Ale ten vyhodnocovací přístroj byl strašně složitý a jaksi neadekvátní tomu radarovému přenosu, tak naším úkolem – zlepšovací návrh vojenský, že jo – bylo měřit číslicově tu rychlost mezi tím přejetím dvou kabelů, převést to do číslicové formy a srovnat to automaticky s tím výsledkem v tom radaru, kde to teda taky šlo číslicově. A tehdy tam jedna skupina podala takovej zlepšovací návrh, že udělala takovej minipočítač, ten to snímal, vyhodnocoval, přepočítával. A já jsem přišel do soutěže s tím, že na jedný destičce jsem měl desítku integrovaných obvodů a měřil jsem to v podstatě tak, že po dobu toho přejezdu se načítaly impulsy do nějakýho čítače a pak se zpětně odčítávaly a tím se pak zjistilo, kolik těch impulsů tam bylo, převedlo se to do desítkový soustavy a srovnalo se to s tím ramenem.

To bylo dost závratný... protože nikdo s těma TTL obvodama neuměl tak moc zacházet – takže jsem měl další možnost se tam zdokonalit, což bych normálně v civilních podnicích neměl, protože tehdy byl problém dovézt osciloskop. Tehdy mít třeba číslicovej analyzátor, jo, to byl prostě zázrak a veškerou dokumentaci a veškerý

takovýhle součástkový věci a tak dál nebylo jednoduchý sehnat. Brácha to uměl, já jsem to uměl přes ty vojáky, takže jsme spojili své síly.

Na tý vojně bylo taky zajímavý, že protože tam byl zároveň výzkumnej ústav kontrášskej, tak ty kontráši si tam nashromáždili veškerý světový časopisy o elektronice, který existovaly (*smích*), takže byla sranda, že my jsme vlastně využili kontravýzkumnej ústav k tomu, že jsme si získávali znalosti, který tehdy těžko byly k sehnání. Já ještě mám některý časopisy z té doby, to sehnat nějaký *Electronic* americkéj, to bylo prostě neuvěřitelný. My jsme si z toho dělali výpisky a – jak říkal brácha – pracovali jsme soboty neděle a předběhli jsme ty lidi vždycky o dva dny. Byla to prostě taková zajímavá partyzánská doba, kterou jsme pak právě zúročili v těch pionýrskéjch domech.

Protože pak se stala taková věc, že ty počítače najednou jako vstoupily do jiný podoby. Pochopitelně tehdy už nějaký ty první windowsovský počítače byly, ale to bylo strašně velký. Pak přišly ty počítače *Commodore* a předchůdce *ZX Spectrum* a tak dál. Najednou se to vešlo na stůl a my jsme se s bráchou pustili do té miniaturizace. A brácha z těch endéráckejch a z těch ruskejch integrovanejch obvodů nahrazoval ty americký a byla to docela zajímavá cesta. Brácha byl teda absolutně geniální, takovej elektronik se skutečně narodil jednou za čas. Já jsem se trochu cpal do toho softwaru...

Pak jsme se spojili ještě s klukama z *Mladýho světa* – z té doby znám Radka Johna, znám Michala Horáčka a takový lidi – s kterýma jsme dělali takový akce, jako že jsme měřili Rubikovu kostku. Udělali jsme minipočítač a dali jsme ho do Rubikovy kostky a já jsem tehdy s tím moderátorem Valou měřil mistrovství Československa v Rubikově kostce, jo, v televizi, v přímým přenosu.

Taky se stala jedna taková zajímavá událost, že jsme byli vybraný čestně jako svazáci, že budeme reprezentovat Československo na mistrovství světa v Rubikový kostce a že budeme náhradní měřiči, kdyby náhodou anglická firma, která měřila maratóny a všechny sportovní výsledky, olympiády a podobně náhodou vypadla (*smích*). Jo, my jsme se těšili, že nezkolabuje, takže to bylo jediný štěstí, protože my jsme tam přijeli a až na místě jsme zjistili, že oni maj systém PAL, a my jsme měli systém SECAM, a že tam je potřeba do toho přenosovýho vozu to vklíčovat do videa, a pochopitelně my jsme to neuměli. A my jsme jim to nemohli říct, protože by nás vyhodili, a my bychom

nebyli na tý recepci ani na Rubikově kostce, nic. To jako přeháním... Tak jsme se trochu třásli, ale oni naštěstí nezkolabovali, změřili to všechno a tak dál, ale byla to úžasná věc, protože v době naprostý totality jsme se dostali do takovýhle prostředí, do soupeření s anglickou firmou, viděli jsme Rubika, viděli jsme prostě spoustu slavných lidí a zažili jsme naostro takovýhle věci, takže to bylo nádherný. Pak nás za to pustili na výstavu do Dortmundu, na výstavu počítačů, takže jsme viděli i to, přivezli jsme si nějaký tiskárny, první jehličkovou *Epsonku* a takový věci. Prostě to byly strašný kovbojky.

V těch pionýrských domech jsme tedy jako klukům vymysleli tu *JPR jedničku* a Eda pak toho *Ondru* a učili jsme ty kluky v podstatě Basic. Mně se tehdy podařilo zase v cizině uzmout nějaký zdrojový kód nějakýho interpreteru Basicu. Tehdy se Basic – to už si teď nikdo nedovede představit – provozoval s dálnopisem. Ťukalo se to na tom dálnopisu a na dálnopisu vylejzaly výsledky na děrnou pásku, pak se to načetlo čtečkou děrný pásky do počítače, no šílený... A mně se tehdy podařilo vtěsnat ten Micro Basic do čtyřech kil ramky dvanáctibitový a běželo to na tý *JPR jedniče*, takže když jsem bráchovi vlastně udělal software, přidal jsem tam nějaký řídicí funkce jako bitový operace na řízení jednotlivých bitů pro řídicí účely, snímání těch bitů. Takže s tím lidi řídili v továrnách – já nevím –soustruhy nebo frézy... Byli naprosto šílení. My jsme ani nevěděli, jak to dělají, protože ty český hlavy jsou takový, že prostě dovedou přemejšlet. Ono se říká, že existuje mnoho dobrých programátorů, že jo, existují Indové, existují Izraelci a všechny takový ty Ukrajinci a Rusové, kteří jsou zvyklí na vojenskej dril a vojenskou přesnost, ale když někdo jednou hodnotil tyhle programátory, tak říkal: „No oni jsou tak dokonalý, že když jim někdo zadá nějakou úlohu jako kus účetního programu, třeba sběr nějakých dat do faktury, tak oni to udělaj, ale oni ho udělaj tak přesně a tak poctivě a tak, jak jim to někdo zadá.“ Kdežto Čech je programátor, kterýho uprostřed toho něco napadne a řekne: „Hele, já když tam dávám ty data, tak co kdybych tam ještě přidělal tudletu funkci třeba toho průměru nebo nějakou takovou, vylepšil to,“ a tak dále. S čímž se ovšem zase těžko týmově pracuje, protože dávat dohromady takovej tým volnomyšlenkářů je těžký. Ale vzniká z toho chytřej program, a proto dneska podle mýho názoru třeba naši programátoři se uplatňujou v takovejch těch *AVGčkách* a v těchhletech antivirovejch programech, protože maj k tomu úplně jinej přístup, než tyhleto stroží vojensští programátoři. Jinými slovy, když se dá Indovi nějaký program, tak on prostě sice

udělá nějaký chyby, ale naprogramuje to i s těma chybama, co mu někdo zadá, jo? Kdežto Čech, ten opraví všechny ty chyby, co mu někdo zadá, sám, iniciativně tam ještě něco přimyslí... No pochopitelně taky tam nějaký naseká, ale výsledek je z toho prostě podle mého názoru lepší, na vyšší úrovni, než u těchhle těchhle programovatelných strojů.

Kluci jako Fuka tam¹⁰ vyrůstali a vymejšleli třeba toho programátorskýho *Karla*, jak chodí v tom bludišti a podobně. Tam jsme prostě do těch mladejch začali strkat tyhle základní znalosti, který jsou z našeho pohledu sice velice směšný, ale už učily algoritmizaci a tak dál.

V roce 1986 jsem sehnal takovýho robota, mám ho tady ještě někde a mám ho na fotkách. To byl ruskej robot, kterej vzniknul tak, že Američani prostě nějak pustili do Ruska nebo jim ukradli nějakou technologii nějakýho zákaznickýho jednočipáku a oni udělali takovej tank, kterej měl nahoře membránovou klávesnici, tam se naprogramovaly kroky dopředu, kroky doprava, otočky, couvání, střelení a světlo. A pak se to pustilo. Ještě dneska by si s tím děti vyhrály. A mě tehdy napadlo vzít to do mateřské školky. Přišel jsem za učitelkama do Benešova a říkám: „Heleďte, budeme učit kybernetiku.“ A ony: „Vy jste se zbláznil.“ Jo, to bylo v roce 1987. „Vy jste se zbláznil asi.“ No, tak říkám: „Tak mě sem pusťte.“ Tak jsme si udělali takový napínací tyče na záclony, na to jsme dali hřebíky a kartičky, kde byly ty tlačítka dopředu, dozadu, čísla a tak dál, a sestavil jsem dětem dopředu deset kroků, dozadu deset kroků, ony si to navěsily na tabuli, pak to namačkaly na toho robota, *Lunochod* se tomu říkalo, pustily to, ono to dojelo dopředu, dozadu, málo, hodně, a tak dál.

Mělo to obrovské význam, bylo to dokonce v televizi. Ale shodou okolností když to šlo v televizi, tak jsem to neviděl, protože jsem byl v base. Já jsem se totiž potom paralelně s touhleto aktivitou s mládeží připlétal asi v roce 1983 na nějakým place v Benešově k nějakýmu kolotočáři a on tam měl ty první hrací automaty. A já jsem tam viděl, že to je jasný, že to je počítač. To jsem ani nevěděl, že takový věci už jsou venku, tak jsem mu říkal: „Vy tady máte, člověče, šest automatů rozbíječích, já vám to spravím.“ A on mi říkal: „Pane, do toho nešahejte, to vůbec nemá smysl, to je americký, japonský, to byste rozbil.“ Já říkám: „Heleďte, nechte mě tady přes noc, já vám to do rána spravím.“ No, on z toho byl úplně šílený, ale nechal mě tam a já mu

¹⁰ Ve Stanicích mladých techniků.

do rána ty automaty spravil. No a pak začalo něco, co si vůbec člověk nedovede představit. Ta komunita těch komediantů měla dejme tomu třicet nebo čtyřicet heren, pak se to rozrostlo asi na stovku a bylo to po celý republice. Já jsem jezdil opravovat do Košic, do Liberce, do Ostravy, do Břeclavi, prostě po celý republice, já jsem byl ve dne v noci v autě, oddělal jsem tři žigulíky a opravoval jsem automaty.

Abych to mohl dělat – protože tehdy se pracovat muselo – nechal jsem se zaměstnat na školském odboru a měl jsem v podstatě třikrát do tejdne nějaký kroužek. To jsem musel stihnout a mezi tím jsem spravoval tohle. No a v roce 83 jsem si to nechal povolit pod národním výborem jako živnost. Tehdy se mohly dělat tyhle živnosti už, to zase dneska málokdo ví. Prostě jsem začal soukromě podnikat. Pochopitelně porušoval jsem tehdy jedno pravidlo, že tehdy se smělo soukromě podnikat jenom v místě obce. No, ale v místě obce komediant nebyl, tak jsem opravoval po celý republice, no. A jednomu nějakému policajtovi se zachtělo v podstatě mě vydírat – chtěl peníze. Jako vydírali ty komedianty, protože věděli, že ty komedianti všichni – ono se jim říká světský – kradou a nechávají si vyrábět ty součástky na ty kolotoče všechno ve fabrikách a všechno to chodí přes plot a přes vrátnice v černejch autech a tak dál. Tak to prostě jako on věděl a vydíral je, tak chtěl vydírat i mě, protože věděl, že z toho docela slušně žiju. No tak mě prostě nechal zavřít na Ruzyni na tři měsíce do vazby.

Takže já jsem tehleto pořad o Lunochodu neviděl, protože jsem byl v té době v roce 1987 tři měsíce ve vazbě. Ovšem všechno se zúročilo v tom, že když mě v té vazbě tehdy vyslýchali, jak jsem komu co spravoval a tak dál... Pochopitelně, já jsem měl účtenky „pan Tříška, 28 korun oprava žárovky“ a takovýhle různé věci, takže nepřišli na nic. Oni mě ti komedianti znali, takže se ani nemuselo hledat, komu jsem spravoval, takže to bylo velice jednoduchý, ale nikdy nezjistili za kolik a tak dál.

My jsme ty automaty opravovali – nebo já je opravoval – a oni je provozovali. Ale asi tak v roce 1985 přišly na trh ruský televize, nejdřív to byly Rubíny. Když si dneska někdo představí velkýho Rubína, tak to teda by se člověk zabil, kdyby to na něj spadlo, a my jsme to strkali do automatů. Na Lhotce nám dělal jeden kluk dřevěný bedny, my jsme do toho dávali ty ruský televize, já jsem vymyslel způsob, jak tomu uzpůsobit RGB vstup a začali jsme ty automaty vyrábět. Pochopitelně museli jsme vyrábět i joysticky, museli jsme vyrábět i, nebo používat, průmyslový tlačítka, museli

jsme používat mikrospínače. I mikrospínač tehdy sehnat, to bylo šílený. Tak jsme používali takzvaný stropkový tlačítka, což třeba takový telefonní tuhý tlačítka, no to bylo něco nepředstavitelnýho. A zdroje jsme si dělali sami, lineární, žádný spínací zdroje, jako tam byly... Dokonce i mincovníky kluci dělali z jednotlivých plíšků. Takže my jsme ty automaty vyráběli.

No a oni pochopitelně přišli na to, že jsem je vyráběl, a řekli: „Vy jste měl povolený opravy a dělal jste výrobu.“ No, jenže jak jsem chtěl říct, tak se to zúročilo, že když mě vyslychali v té base, tak se otevřely dveře a řekli: „My vám představíme odhadce nebo znalce, kterej posoudí vaši ekonomickou činnost, nedovolené podnikání.“ A já jsem otevřel ústa, protože proti mně stál Vladimír Smejkal, dneska odborník na platební karty a na platební systémy – kterej vystupuje hodně v televizi a je znalcem v tomhleto oboru, jeden z největších – kterýho jsem učil v pionýrském domě programovat Basic. Teď jsme se na sebe podívali a já jsem říkal: „Vladimíre, jestli se nerozchechtáme, tak to přežijem.“ No, nerozchechtali jsme se, přežili jsme to, a on tehdy napsal geniální posudek. Napsal, že to byla vždycky jenom generální oprava, protože ten základ, ta deska, ta nejde vyrobit, a že bych byl asi nejgeniálnější elektronik ve Varšavské smlouvě, kdyby se mi podařilo vyrobit tu desku. Takže to byla vždycky generální oprava. Zdroj... jako kdyby v autě zůstal motor a podvozek. Takže on mě zachránil, mě pustili, dali mi 11 000 odškodnýho a vyšel jsem z toho těsně před tím, než přišel rok 1989.

Pak po roce 1989 se pochopitelně ty automaty zlomily, protože začaly být větší poplatky a lidi měli jiný možnosti – *Playstationy*, televize a tak dál. Tak ten herní průmysl začal upadat, přestalo se jezdit. Ještě dlouho jsem opravoval panu Kočkoví v parku kultury ty herny, naposled když byla povodeň, tak mi sem přivezl asi třicet promáčených automatů. Nakonec většina z nich skončila ve sběru, ale dokonce jsme ty desky po té velké povodni dávali do myčky a normálně jsme je umyli v myčce na nádobí na vlažnou vodu a fungovaly.

Jinak po té technický stránce ty automaty, to byla taková zajímavá odnož elektroniky, protože první hry, který vznikly, vlastně vznikly hardwarově, že jo, první byl takovej ten *Pong*, kterej vlastně byl soustava monostabilních obvodů, ve který se časově prodlužoval impuls a ten míček vlastně se vyčítl televizním řádkovým a snímkovým impulsem do té správný polohy, takže to nebyl žádný počítač, nic, to byly vlastně

monostabilní obvody, jejichž časová konstanta se měnila tím potenciometrem, kterým se hejbal. To bylo zajímavý docela.

A k tomu jste se taky dostal? Tady taky byl takový automat?

No, to tady bylo ze začátku. Ale tady byly i stavebnice mladých techniků, návody na stavbu třeba v *Amatérském rádiu* a tak dál. Ale pak se přišlo na to, že to nestačí, že je potřeba nějakou sofistikovanější hru, a tehdy se v těch prvních počítačích hry provozovaly tak, že se vlastně obsah té hry načet do paměti, a ta paměť se vyčítala do videa. Byla tam jenom 15kHz rozlišovačka, takže to bylo málo, asi jako televizní signál, tak proto to taky běželo na televizi. Ale zjistilo se, že když se chce hýbnout v té hře nějakým panáčkem, tak se musí přepsat ten panáček z jednoho místa paměti do druhého místa paměti. Což trvalo nějakou dobu, tak to ještě ty *Commodory* zvládaly, pokud to byl nějaký tank, kterej měl naznačený pásy a střílel na druhý tank, že jo, ale jakmile se tam začali pohybovat vojáci a jakmile tam začaly bejt další objekty a měly k tomu být nějaké výbuchy a mělo k tomu být takový věci, tak to ty počítače pochopitelně tehdy nezvládaly. Paměti byly malé, cpalo se to do nich z magnetofonů a z různých děrnejch pásků. Nějaký EPROMky velký, o tom se akorát někomu snilo.

Takže proto začaly vznikat tydlety automaty, který já jsem opravoval, který vlastně byly počítač, ten základ byl v RAMce, ale třeba místo střely se tam nepřepisovala ta střela po té ploše té RAMky jako po ploše té obrazovky, ale vlastně se pustil čítač, do kterého se načítaly nějaký X a Y souřadnice, ty se vyčítávaly k nule, a horizontální a vertikální impulsy toho monitoru vyčítávaly tu polohu, v který ten bod má bejt a zobrazoval se tam bod, kterej znamenal tu střelu. Vlastně tam byl generátor střely, byl tam generátor písmen, byl tam generátor postav, byl tam generátor pozadí, byl tam generátor, kde byly všechny budovy poskládaný v různých fázích, jak jsou rozbořený a tak dál, že jo, po těch pixelech a ještě případně skupinách, po kostičkách a tak dál. Všechno na té desce mělo svou funkci, takže tam byly EPROMky s postavama, EPROMky prostě s programem, EPROMky s písmenama třeba a tak dál, a to všechno se vyčítávalo tím počítačem do jednoho videa. Byl to obrovské hardwarově složitý systém – kam se hrábaly tehdy počítače.

Ta deska tehdy stávala kolem 30 000 korun, na starý peníze, takže to bylo

neuvěřitelný. A já jsem tyhle ty automaty tehdy měl spravovat na pouti v Mladý Boleslavi ještě klečící za automatem. Naštěstí se v těchhle deskách kazily vstupní obvody, kde přišel nějaký impuls z venku – nějaký šok – a přešel přes ty vstupní ochrany, diody a tak dál, takže většinou to byly vstupy od joysticků. Už jsem věděl, kterej integrovanej obvod to je, tak jsem ho vyměnil, že jo. Odcházely hodně zvuky, tak jsem měnil nějaký zvukový zesilovače. Nebo jsem tam připlácnul zvukovou destičku z televizoru na dráty a přišrouboval.

Komedianti byli spokojený, všechno prostě fungovalo. Většinou jsem si bral ty těžký případy domů, pak si pro ně jezdili, takže jsem měl domů haldu desek. Moje děti z toho byly naprosto odkojený, protože jednou jsme mýho malýho chlapce zapomněli na šest hodin v mé dílně, a když jsme si pro něj přišli, tak on seděl před velkou obrazovkou, mlátil joystickem a hlava už mu klesala. Když jsme ho vyvedli z té místnosti, tak jsme si mysleli, že prostě zkolabuje, protože byl jako po alkoholovém opojení a měl z toho skutečně těžkej stav, kterej jsme si vyčítali. On koukal a kroutil krkem po té obrazovce, nemohl se od toho odpoutat – ty barvy. Protože ta dílna byla malá, tak se díval z blízkosti, tak jsme ho jaksi málem dostali do stavu klinickýho.

To byly zajímavý příhody – ty děti naprosto vítězily na všech soutěžích po poutích a podobně. Mimo jiný taky tahaly ty medvědy a ty opice z těch jeřábů a tak dál, na to byl můj kluk specialista, takže to byla docela taková zajímavá doba. Taky jsme vzali manželku do žigulíka, vzadu jsme udělali postel a jeli jsme do Košic opravovat automat, tam jsme se ubytovali v hotelu, tři dni jsem tam spravoval, a když jsem druhý den zjistil, že chybí monitor, tak jsem tomu Košičákovi říkal: „Já pro něj skočím,“ tak jsem zajel do Benešova, vzal jsem monitor, vrátil jsem se nazpátek, vyměnil jsem mu ho, všechno to zaplatil. To byly věci... Kdyby se to zpracovalo literárně, tak by se to snad nedalo ani přechíst, jo, protože to byly strašně zajímavý partyzánský věci.

Ale pořád to teda bylo k nalezení na té perfektní technice. Oni asi věděli, proč toho do toho vývoje toho hardwaru narvali, protože těch firem bylo minimálně 12, 15 a ty desky byly tak speciální. Pokud se ty desky musely vyplatit, tak se musely produkovat v miliónovejch nebo tisícovejch sériích. Taky je vidět, že některý ty hry prošly celým světem. Na tom webu MAME ti kluci dávaj docela dobrý reference o těch výrobcích a o těch deskách. Já bych si těžko vzpomínal na jednotlivý ty výrobce. Kdyby bylo

potřeba, tak některý věci jako můžu upřesnit, ale to je obrovská specificky zaměřená oblast, která je fakt velice zajímavá, ale je o ní hodně literatury, naštěstí je o ní hodně, hodně literatury.

V té době jsem se taky potkával s panem Malířem, kterej tyhle věci zpracovával. Opravoval v Sazce, ta Sazka tehdy měla takový ty výherní automaty. Pak byly taky takový ty německý rotamindy, to byly takový jakoby prodejní kiosky a hudební skříně, něco takovýho na stěnu, jako jsou dneska jukeboxy. Tam se točily ty kolečka, válečky a tak dál, to bylo naprosto zajímavý, protože v tom byl mikroprocesor 8080 a kolem takový elektronky, který měřily, kolik je výška mincí ve válcích, kolik mincí ještě tam je a kolik bylo vyplaceno. Všechny tyhle věci, to bylo plný mikropínačů a relátek. Když to člověk otevřel, tak se mu z toho dělalo s prominutím i špatně, protože tam někam šáhnout, to bylo neuvěřitelný. Ale všechno to tam mělo svůj důvod a bylo to naprosto fantastický.

To byl takovej obor pro někoho, kdo si potřeboval zažít něco s elektronikou. Já jsem měl to štěstí, že jsem měl úplně tu největší možnost. Tak proto jsem taky získal ty úplný základy v těch počítačích, protože pak už když se objevily *PCčka*, tak už to byla jenom skládačka, že jo. Opravoval jsem taky různý ty *Commodory* a tyhle počítače. Mimo jiné jsem opravoval *ZX Spectra*. Jednou přišel pán, manželka řekla: „Hele, je tady nějakej pán, chce opravit *Spectrum*.“ A já říkám: „Tak ať to sem hodí.“ Tak jsem to dal na stůl, otevřel jsem ty šroubky, odkryl jsem to, zapnul jsem to, naslinil jsem si prst, přešel jsem těch osm ramek, jedna z nich byla horká, tak jsem ji vyštípal kleštěma, doslova vyštípal, protože tehdy tišťáky nemělo cenu odpajovat, protože to odlítávalo, odpalovalo se to od té podložky. Takže jsem to vyštípal kleštičkama, který jsem měl zbroušený mezi ty nožičky, odsál jsem to odsávačkou, zaletoval nověj displej a on než stačil vypít kafe, tak měl opravenej počítač. A pak chodil a říkal: „Ty vole, tak jsem byl u nějakýho chlapa, on mi spravil *ZX Spectrum* tak, že to naslinil a šahal na to a vyměnil ten správnej obvod. Prosím tě, jak to dělá?“ Ale jasně že ten obvod, když byl ve špatným stavu, měl nějaký zkratky, tak se přehříval a bylo to zcela zřetelně poznat, že jo.

Nebo třeba metoda, že jsem si připojil na zem ty desky drátek, ten drátek jsem měl na konci pocínovanej, neměl jsem tam ani hrot, a teď jsem škrtal o různý nožičky těch integrovaných obvodů na té desce. Pochopitelně objevovaly se vodorovný pruhy,

svislý pruhy, objevovaly se třeba černý kostičky v písmech, objevovaly se černý kostičky v panáčkách, zmizela střela nebo něco takovýho. A já jsem podle toho poznával, protože k tomu nebyly schémata, že jo...

To teď mluvíte o těch automatech?

Tímhle tím způsobem jsem si vypěstoval různé diagnostické metody, jak přijít na to, kterej integrovanej obvod souvisí s pohybem panáčků a tak dál... Takže když někdo přišel a řekl: „Hele mně tam nechodí ten panáček, nemá ruce,“ nebo něco takovýho, tak už jsem věděl, kde by to asi mohlo bejt, co by to mohlo bejt, a ještě jsem měl tu jednu fantastickou možnost, že tehdy ten repertoár her v Česku byl dejme tomu 50, 60 známějch her, a mně už rukama prošly, a já jsem si, pokud jsem měl možnost, ty EPROMky kopíroval. Nebo jsem věděl, kdo ji má, tak jsem si k němu zajel, okopíroval jsem si jí a mohl jsem to tomu druhýmu naprogramovat. Tehdy sehnat třeba programátor na programování EPROMek nebylo jednoduchý. My jsme měli právě tu širokou průpravu v těch počítačích a v tom hardwaru, takovým tom základním, skoro bych řekl dětským, že jsme to všechno jako měli, takže to bylo dobrý.

Tak to byla asi taková jako pohádka o tom, jak to celý probíhalo.

Když bychom se vrátili zpátky na začátek, co vás na tom tak bavilo? Na tom, když jste třeba s bratrem stavěli elektroniku. Bylo to kvůli tomu, že to bylo pro nějaký užitek, že to bude něco dělat?

Ne, my jsme byli takový šílenci, který prostě rádi překračovali hranice toho poznání, který v té době byly, a nějak jsme vycítili, že to bude v těch integrovaných obvodech. Pochopitelně jsme taky vyvíjeli třeba spínací zdroje a přišli jsme s lineárníma obvody do toho, ale ta číslicová logika nás prostě uchvátila. Já to řeknu, jak by to asi řekl brácha: „My jsme ty kapitalisty chtěli dohnat.“ My jsme viděli tu obrovskou šanci, co se sem hrne za tu techniku. Mně osobně nejvíc bavily ty hraniční oblasti, čemuž se říká pochopitelně interface. Tam, kde se potkávaly ty analogové věci, řídicí věci a tak dál. Nás bavila ta technika a prostě jako poznávat ji a jít do oblastí, který nebyly známý.

Jakmile přišly počítače, tak už jako jsem nikdy nepocítil to nadšení. Vztít nějakou grafickou desku a zasunout jí do počítače a vztít nějakéj sériovej přenos a připojit ho a dávat tam drivery – to už mě potom nikdy nebralo, jo, ale proto, že si člověk mohl šáhnout až k tomu integrovanýmu obvodu a udělat z něho pomocí toho interfacu zařízení, který třeba snímá nějaký vstupy a na ty vstupy si zase něco může prostě řídit a tak dál, to nás prostě fascinovalo. Asi to bylo tím, že jsme vyrůstali s těma autíčkama a s těma krystalkama a s tím vším úplně od toho základu, od toho pramene té elektroniky, no.

A když jste potom už třeba byl v Praze nebo ještě na škole, jak jste se sdružovali s ostatními. Byly tam nějaké vztahy mezi těmi lidmi, kteří se zabývali technikou?

Jo, byly, měli jsme takový jádro. Já jsem čestnej zakládající člen ZO 602, protože tehdy to bylo strašně složitý. Zrovna jako hudebníci se sdružovali v různých klubech a sdruženích, protože tehdy to všechno bylo o přístupu k materiálu a k technice. Člověk si mohl doma dělat něco se *Spectrem*, ale jestliže k tomu chtěl nějakéj interface, jestli k tomu chtěl nějaký programový podklady a tak dál, tak musel do nějakýho kolektivu, kterej mu poradí a kterej má přístup k těm materiálům a kterej má s prominutím tedy za prdelí firmu, socialistickou, z který může krást součástky.

Já to řeknu prostě přesně, protože tehdy nešlo žádněj ten integrovanej obvod získat jinak než ho ukrást. Pak se začaly objevovat v obchodech ruský a NDRácký, tak jsme je kupovali, ale zas to nebylo levný, takže prostě jsme sdružovali ty lidi, který to ve fabrice jaksi měli k dispozici, tak to nosili. Tehdy nešlo se sdružovat oficiálně, protože my jsme k tomu potřebovali i nějakou takovou podporu. Aby byl takovej kroužek počítačový techniky někde při pionýrským domu, tak jsme potřebovali podporu i svazáckejch funkcionářů, bohužel. Pepík Koptů je dneska prostě zbohatlík, kterej si neváží hezký holky, že jo, a přitom to byl tajemník československýho Svazu mládeže na benešovským okrese. Ten nám třeba zařizoval různý takový místa na klub mladejch techniků. Takovýchhle lidí jsme měli víc, který se v podstatě, dá se říct, korumpovali tím, že jsme řekli: „My na tobě necháme tu slávu, že třeba jedeme na Rubikovu kostku, jo, a ty nám jako svazák zařídíš, že my můžeme volně třeba odebírat ten časopis nebo se dostaneme k nějakým zdrojům a že si můžeme třeba propašovat

sem nějaký osciloskop z nějaký výstavy,“ protože to taky nebylo celně jednoduchý a podobně.

My jsme prostě, dá se říct, museli pracovat v těch pionýrských domech a těch svazarmech, protože jinak to prostě nešlo. Dělali to tak automobiloví závodníci, co budu povídat, Charouz takhle začínal a všichni využívali toho Svazarmu. Ti lidi, co dělali radiovysílání, to dělali nemlich tak, protože tehdy vysílačka, to byla málem zakázaná věc... nebo plachtění, s tím se dalo uletět přes hranice, tak to šlo jediné přes ty svazarmy. Výhodou bylo zase, že jsme měli ten prostor, že nám tam topili, že jsme tam měli prostě nějaký zázemí a přišli tam mladý, starý a tak dál, a tak jsme se prostě sdružili.

To naše jádro bylo dejme tomu 20, 30 kluků v Praze, scházeli jsme se na Julisce v pionýrským domě, scházeli jsme se v Břevnově. Tam jsme měli takzvanou mlíkárnou, zrušenou mlíkárnou, kterou nám přidělil obvodní výbor. Ale proč by to přidělil – soukromníkovi by to ani nepřidělil, že jo, přidělil to jediné Svazarmu. Protože jsme měli nějaký razítko, tak nám to přidělil jako Svazarmu, proto základní organizace svazarmu, ZO 602. Jinak to prostě nešlo, takže jsme se sdružovali tímhle způsobem. Nám to nevadilo, že jsme pod nějakým Svazarmem, jestli to znamená něco pro armádu a obranu vlasti a tak dál. My jsme to necítily, my jsme prostě zneužili naprosto tvrdě toho režimu, že jsme se dostali ke věcem, který nás lákaly a líbily se nám, a jinak bychom se k tomu prostě nedostali.

A jak byste popsal ty lidi, co to dělali? Co to bylo za lidi – byly tam různé generace a byli to většinou muži?

Většinou to byli muži, občas tam přišla mladá holka do toho programování, ale ty to moc nebavilo. Většinou to byli kluci a muži, a byli to i kluci, který už dávno pracovali a který byli třeba doktoři. Doktoři tehdy měli tu vlastnost, že pracovali s poměrně drahýma cizíma přístrojema a měřili tím nějaký parametry v laboratoři a podobně a obrovsky je to zajímalo a toužili po tom udělat nějaký měřič něčeho vlastní. Takže doktory třeba ty *JPRky* strašně zajímaly. Potom takový kluci z automatizací, lidi, co dělali ve výpočetních střediscích – dneska se říká ajťáci. Tehdy byly sálový počítače. Ten člověk to viděl z hlediska toho monitoru, on to viděl z hlediska toho, že tam sice

ten Basic taky mohl provozovat a tak dál, ale fascinovalo ho to, když to mohl provozovat na stole a když třeba ten *Commodore* mohl mít doma.

Lidi se třeba s magnetákama, když to pískalo a šlo to do toho počítače, že jo, vlastně to bylo předělaný do zvukový stopy, tak se s tím tak těžce loučili, když potom přišly jiný média, že málem brečeli. Dneska když slyší někdo u *ZX Spectra* pískat ten magneták, tak stará generace je z toho úplně hotová, že jo, zrovna tak ty hrací automaty, to je nostalgie, to je prostě mládí. A teď ti lidi, kdyby to chtěli převést na ty děti, ale ty děti maj iPody a maj je za blbce, říkaj: „To je nějaký starej krám, to já mám dneska paměť, to vůbec nemusím.“

Pochopitelně tehdy taky šlo o to, že jak byly ty malý paměti a jak byly omezený hardwarový prostředky, tak ti lidi, ti programátoři museli být obrovsky chytřejší. Dneska když se vezme nějaký kód Microsoftu, tak se tam najdou i takový poznámky jako „šel jsem na kafe“, protože ty programátoři nemusej šetřit pamětí, oni do těch poznámek prostě napíšíou cokoliv a daj to tam. Potom ty podkladový kusy nechají v tom programu a je to prostě zaplevelený, ale nevadí to.

Zrovna jako dneska se už vobjevujou počítače, který neběhají na hard discích, ale běhají kompletně celý na ramkách (*o budoucnosti počítačové paměti*). Takže dneska už na paměť není omezení, ale my jsme nad tím tehdy museli přemýšlet. Já jsem měl k dispozici u *JPR jedničky* asi třicet nebo kolik strojových konstrukcí – posun doleva o bit, posun doprava o bit, signalizace přetečení – vrchní bit přetekl a takovýhle věci. A my jsme z toho museli udělat násobení a z toho násobení jsme museli udělat mocniny, z toho jsme museli udělat další věci a teď nešlo napsat program prostě, kterej to řešil na sto řádcích, to bychom zkazili celou tu paměť.

A my jsme měli mezi sebou třeba kluka od bráchy, nějaký Pavlíček, kterej si – a to je i dneska pro mě neuvěřitelný, ale vím, že to byla pravda – pamatoval celou čtyřkilovou, čtyřtisícovou paměť *JPR jedničky* dvanáctibitovou, v hexadecimálním kódu, a on si ji pamatoval. Dneska by si to nemusel pamatovat, protože to není potřeba, že jo, ale tehdy jsme byli přinucený k takovejmu krkolomnejmu řešení, že dneska se tomu až smějeme. A proto to bylo takový zajímavý, takový partyzánský, připomínalo to takovou klukovskou hru a šíleně nás to bavilo a mě dneska strašně mrzí, že to nepokračuje, ale věřím, že to pokračovat bude.

Jak jste se tehdy dostávali k těm informacím? Už jste to trochu zmínil, třeba magazíny...

No, to bylo velice složitý, jednak teda přes ty zahraniční časopisy, jednak taky přes NDR a zejména Rusko, jo, protože přece jenom v NDR nebo v Rusku ta politika byla trošičku jako uvolněnější. Vždycky se našla nějaká cesta. Ono se říká, že pan Provod, kterýho jsem mimo jiný taky v té době potkal, protože pašoval nejenom hodinky, jak von říká, ale pašoval i desky pro komedianty, občas propašoval i nějaký lékařskej přístroj do nemocnice, a on si dokonce napsal i adresu toho tajemníka od KSČ, kterej mu to zadal, proto se taky včas nedostal do basy, protože měl na ně tyhlety záznamy. A ten prostě občas přivez osciloskop, občas přivez nějaký měřící přístroje.

My jsme tyhlety kluky všechny postupně znali, takže jsme prostě každou tu věc propátrali, prozkoumali, každou tu dokumentaci, takže jsme k tomu dostávali těmahle téma cestama, občas se taky někdo přes ten Svaz mládeže nebo přes Svazarm dostal na nějakou zahraniční výstavu, takže jsme tam nakradli všechny materiály, všechny katalogový listy a všechno, co bylo. Pochopitelně tehdy neexistoval Internet, já jsem měl kartotéku na děrných štítcích. Na těch děrných štítcích jsem si psal všechny články z časopisů, všechny integrovaný obvody, prostě všechny poznatky, protože to nešlo dát do databáze. Nebylo kam. Estébáci hlídali databáze. Vzpomínám si, že na výpočetním středisku vymysleli takovou pitomou hru, že bylo nějaký plastický letadýlko a to se vzalo a po někom se hodilo, a když ho zasáhlo jako šipka, tak měl bod. A výpočetní střediska vedly seznam těchhle hráčů a každej měl identifikaci a musel nahlásit, že byl zasažen, a že zasáhnul toho a toho. A teď se dělaly sjetiny, obrovský sjetiny, kdo má kolik bodů, kdo vyhrává a tak dál. No a estébáci to zatrhli, protože okamžitě přišli na to, že jestli jsme schopni se sjednotit v nějaký hře a nějaký letadýlka na ulici pouštět a vědět, že ten Franta byl zasažen a já že ho zasáh, tak že bychom se taky rychle sjednotili pro jiný potřeby. Takže tehdy nás nikdo nepouštěl k nějakým databázím, i když už tehdy byly, a k nějakým minipočítačům, kde bychom si mohli udělat nějakou kartotéku časopisů.

Ani to by nebylo jednoduchý, protože psát to v Basicu tyhle katalogový programy a tak dál, nebyly hotový nějaký databáze Oracle. Takže to vznikalo většinou ručně a na to byl tedy brácha obrovskej frajer, protože ten shromáždil takovejch materiálů, že

jsem k němu chodil jako do knihovny a měl jsem pocit, jako když čtu tu největší kovbojku, která existuje, protože to bylo úplně o jiných věcech, o takových, který byly prostě pro nás úplně jak dneska Harry Potter pro mladý kluky.

A k těm počítačům a k součástkám jste se dostávali jak? To se taky pašovalo?

To se pašovalo, to se kradlo ve fabrikách, protože přece jenom tady vždycky byly nějaký podniky, který měly nějakou prioritu, který musely vyvážet do zahraničí a nemohly to vyvážet s tranzistorama, takže jsme od nich různě kradli různý desky a zásoby ze skladů a tak dál, že jo, přizívali jsme se na tom. Skoro bych řek, že ten komunista, on to věděl, ale když to bylo pro tyhle účely, tak každej zamhouřil oči.

Já si pamatuju na ty gramofony s přenoskama. A každej chtěl pořádnou přenosku, říkalo se jim „šůrky“. V gramofonovém klubu každej stál na desky a pak to chtěl přehrát na pořádným gramofonu. A v tom Tesla Elstroj byl s bráchou zase úplně jiný odborník, kterej nám dělal díly pro mechanický počítače, a ten uměl celou tuhle přenosku, vyleštěnou, že nebyla poznat od tý pravý, udělat do sebemenších detailů na tom soustruhu, kterej měl v tý fabrice. Lidi se prostě naučili takový obrovský šikovnosti. Dělal to prostě s láskou a s touhou prostě dohnat, předejhnat, nebo dostat se na tu úroveň a poslouchat tu hudbu. A zrovna tak my jsme to dělali v tý elektronice.

Taky si pamatuju, že v Brně jsem studoval na vysoký škole, a tam si stavěli F trojky, závodní auta, dneska podobný F1. Tam byly klouby a trubkové rám a všechno, a to svařovali ve sklepu, a když to z toho sklepu potřebovali vyndat, tak museli rozšroubovat celý auto a vynést to okýnkama a dveřma, protože to nešlo vyndat. To bylo něco šílenýho, pak to postavili na dráhu a jezdili s tím okruhy, to bylo neuvěřitelný. Podobným způsobem jsme to dělali my. Dostávali jsme se k tomu všema cestama, neměli jsme žádný jiný metody, než tady měli všichni.

Jak důležité byly v tomhle procesu, jakoby když jste třeba pracoval v těch pionýrských domech, ty počítačové hry?

No, dá se říct, že programátoři i ti konstruktéři počítačů to většinou přešli jako spotřební zábavní zboží, že na tom akorát hráli, jo. Dvnitř, do toho hardwaru, se nikdo prostě nedostal, protože neměl příležitost. To jsem dělal jedinej já. Ještě jsem měl jednoho konkurenta ve Vestci, ale to byl elektrikář, kterej dělal takový ty spíš relátkový věci, třeba flipry, který byly na relátkách, takže i to se muselo spravovat.

Ale k tomu se nikdo nedostal, ani můj brácha, i když brácha mi kolikrát pomáhat, ale nikdy neopravil víc než já, protože k tomu zdroji se prostě nikdo nedostal, k těm deskám, nikdo nevěděl, jak je to dělaný, nikdo neměl ani představu o dokumentaci, já jsem měl přece jenom aspoň nějaký manuály.

Když o mně psali článek na Internet, tak ty kluci tam měli diskusi, asi 56 odkazů, tak prostě z toho byli naprosto šílený a nadšený, strašně se jim to líbilo, protože to nemohli zažít, oni neviděli ty desky, ti komedianti to nikomu neukázali, nikdy je k tomu nepustili. Takže se obávám, že nikdo v celý republice ani neví, co ty desky vlastně hardwarově dělaly. Že tam byly ty jednotlivý generátory a tak dál. Tuší to, ale nevědí jak a proč – oni pořád si představujou tu počítačovou hru běžící na tom softwaru v tý paměti, ale to tehdy nebylo.

A hrály se v tom Svazarmu hry na počítačích? Ne na těch strojích, ale...

Ne, ve Svazarmu se nikdy na strojích, to hráli jenom komedianti na poutích a tak dál...

Myslím jako hry na počítačích...

To se hrály, to se hrály, pochopitelně, no ale hrály se ty klasický commodorácký, spectrový, ale když byl ten kroužek nebo něco takovýho, tak to jsme nehráli. To ty kluci nechtěli hrát, hráli doma, jo. Ale chtěli prostě něco vytvářet, chtěli třeba toho *Karla* rozchodit, nebo si chtěli v tý hře něco upravit nebo tam prostě přidělat vlastního.

Já si pamatuju tehdy v Basicu, když jsem potřeboval někoho naučit, tak jsem ho naučil první třeba si udělat generátor automobilovejch značek, jo, Ford a další a

hledej další názvy. Nějaká americká automobilka totiž přišla na to, že třeba nejčtetnější je pětípísmenový jméno, kde myslím, že druhý a předposlední je samohláska, tak jsme si udělali generátor, kde jsme prostě udělali generátor, kterej tohle splňoval, a vysypaly se z toho dva archy papíru, tehdy na nějaký jehličkový tiskárně, značek aut, a to pro ty kluky bylo naprosto šílený.

My jsme měli malý cíle, ale ten Basic prostě vtáhnul ty kluky do toho algoritmu, do toho, jak se ty programy sestavují, jak dělat subrutiny čili podprogramy, jak se mezi nimi dělají vazby, aby když si třeba vezmu nějaký program na snímání nějakých veličin pomocí digitálních vstupů, jak to potom tu subrutinu využít pro tři věci a jak udělat potom jádro nějaký, jak udělat výstup na displej a použít ho zase pro jiný program a tak dál. A tohle bylo myslím to nejzajímavější, protože potom, až to přešlo do těch složitějších věcí, tak už to potom převálcovaly počítače, že jo, kde už bylo všechno hotový.

Tam už si člověk koupil prostě krabici a dal do toho videodesku a dal do toho nějaký vstupy a pospojoval to a už mu to dělalo tolik, že byl v podstatě uspokojenej. Neštěstí té naší éry bylo to, že vlastně tímhle skončila, že ty pionýrské doby, ty amatérské počítačové techniky, ta touha tvořit hardware byla převálcovaná tím, že potom už ten hardware byl hotověj. Microsoft podporoval stavění počítačů, ale z dílů. Přesto zůstali kluci, který třeba vyráběli první interfacé pro floppy disk, jo, NDRáci měli velký floppy disky, to byly talíře jak malá gramofonová deska, v takových papírových obálkách (*smích*).

Dneska je skupina kluků, který oživil Edovu *JPR jedničku* a ožívují tyhle interfacé a mají ty enderácké floppy disky a dali by za to život. A já jim říkám: „Vy blázni, vy idioti, vy tady konzervujete, to už nikdy nebude, vy se hrabete prostě ve starejch mumiích. Kdyby tady byl brácha, tak vás pošle do hajzlu, protože by řekl: „Nešťářejte se v tom starým, dělejte nové věci, dělejte věci, co budou, ne co už jsou, ale co budou zejtra, co budou pozítří, protože vaše děti za deset roků budou vyrábět produkty, v kterých my nevíme, že jsou, vůbec nevíme, že jsou.““

Takže potom nás převálcovaly ty počítače a v podstatě nám to ukradly jako hračku, protože už jsme nebyli nuceni. Proto taky když si člověk všimne třeba repertoáru *Amatérského rádia*, tak potom najednou skončil. Barevná hudba, zapalování u auta, barevná hudba, nějaký číslicovej převodník... žádná invence, nic, protože to šlo

všechno udělat do počítače.

A vy jste tedy potom působil v Benešově v tom pionýrském domě?

Já jsem působil v Benešově v pionýrském domě až do 90. let. Pak jsem tedy po revoluci začal soukromě podnikat a začal jsem tady prodávat výherní automaty, ale to už je úplně jiná oblast. Ty dětský se prodávaly jenom zezачátku. Pak jsem ještě takovejch těch minimálně 5 až 6 roků po revoluci spravoval Kočkovi a dalším ty automaty, pokud je provozovali, a taky po obchodních domech. Třeba na Černým mostě v tý herně, tam jsem spravoval všechny ty automobilový simulátory a podobně jo, takže jako pokud byl zájem, tak jsem se tomu ještě věnoval. U těch velkejch automobilovejch simulátorů už teda skutečně přestával rozum stát, protože to byla taková mašina, že ten, kdo neměl ty základy, si s tím vůbec nevěděl rady, ani počítačovej odborník. Tady byli chytřejší kluci, než jsem já, tady byli kluci, který uměli třeba víc než já, ale oni se k tomu nedostali, protože se nedostali k tomu základu, a jak se někdo nedostane k tomu základu, tak se prostě nedostane k tomu vyššímu stupni.

Proto taky byla ta dlouhá pauza v tom amatérském bastlení jako, protože teprve teď se začínají objevovat nový prvky, ty mikropočítače a různý robotický stavebnice, který podle mýho názoru odstartujou úplně novou éru počítačovýho bastlení, protože ty kluci pochopěj, že nějakěj *iPod* je úplně nahoubý, že tam jde poslouchat pořád hudba a Facebook a Internet a různý takový věci, ale aby to přilepil mamince samolepkou na ledničku a aby ona si tam nařukala, že bere máslo a ono jí to řeklo, že to máslo dochází a takový různý věci – anebo to hlídalo, jestli pejsek byl čůrat a jestli rybičky maj správnou teplotu a jestli maj správný pH –, to všechno teď teprve přijde, to se odstartuje, jo, a já bych chtěl ještě zažít tu dobu, kdy se to odstartuje, a dělám tady pro to všechno.

Když jste byl v Benešově, jak byste zhodnotil třeba ten rozdíl v přístupu k počítačům oproti Praze?

No, já jsem si vždycky myslel, že chytrý kluci a takový specialisti jsou zejména

v Praze, ve velkých městech. Pochopitelně dělá to i to, že tam je vysoká škola, že tam je koncentrovaný průmysl, že tam je víc výpočetních středisek a tak dál. Ale nakonec jsem došel k závěru, že výskyt šíleně chytrých programátorů třeba v C+ nebo na webový aplikace a tak dál, je i po těch malejších obcích, akorát nejsou tak koncentrované, a ta koncentrace je právě náš obrovský nedostatek, protože na americké univerzitě, když tam někdo přijde, tak se do kroužku počítačů nebo nějakýho hardwaru dá nabrat 120 dětí a pro 120 dětí už se vyplatí robotická stavebnice, už se pro ně vyplatí prostě metodika, už se pro ně vyplatí učitelé, už se pro ně vyplatí laboratoř, už se pro ně vyplatí všechno. Ale u nás v Praze se třeba vyplatí někde při ČVUT nebo při nějaký střední škole průmyslový. Většinou to záleží na jednom bláznovi, kterej ten kroužek vede.

(Konverzace o 3D tiskárnách a jiných současných technologiích)

Kdybychom se vrátili k těm automatům, zajímalo vás, když jste je opravoval, to, co se v těch hrách děje? Jako zkoušel jste hrát, a jak to na vás působilo?

To jsem zkoušel, ale mě to nikdy nebralo, protože právě když člověk rozkóduje ten vnitřek, tak už ví, jak to tam probíhá, a já jsem nikdy nebyl na žádný veliký hraní, já jsem prodával i tyhle ty výherní automaty a nikdy jsem nehrál. Mě to jako nebavilo, ale to je daný spíš osobností a taky já jsem neměl ani čas, ale při tom testování jsem to hrál, pochopitelně, hodně, že jo, ale nikdy jsem v tom nebyl ani dobře, ani jsem nevěděl, jak to skončí, ani jak vypadá pátý kolo. Protože jestli ten panáček byl rozmazanej v prvním kole, tak byl rozmazanej v desátým, takže já jsem to řešit nemusel a málokdy jsem potřeboval od nějakýho kluka: „Dojdi mi až do desátýho kola,“ protože jestli byl rozmazanej drak, tak byla rozmazaná i vopice, prostě ty generátory chodily přes stejný hardware, takže já jsem to nepotřeboval. Mně to osobně nikdy nepřiřostlo k srdci a ani bych na to vůbec neměl čas.

A když jste se bavil s provozovateli, chodil jste třeba do těch heren, jak to tam tehdy vypadalo, jaká tam byla atmosféra?

V době, kdy já jsem to spravoval, tak to byly většinou pojízdný herny. Nikdy to ještě nebyly herny s barem a tak dál, byly to prostě vyloženě jenom dětský herny, kde maximálně podávali nějakou limonádu nebo kolu, protože ti kluci ani neměli čas (*smích*) něco takového dělat, protože byli u těch automatů zaparkovaný prostě na čtyři hodiny. Takže to byly vyloženě jenom takzvané arkády jako v těch amerických filmech z těch let. Takže tam byla prostě strašná spousta těch hracích automatů, ti kluci tam stáli. Výhoda tehdy byla, že to bylo na dvojkoruny, který se daly relativně dobře sehnat doma v hrníčkách a maminka vždycky nějakou tu dvojkorunu dala, protože to nepovažovala za tak velký peníze. Takže ti kluci takovýmhle způsobem za flašky a za všechno možný prostě někde nastrádali, takže tam bylo docela plno, ti komedianti z toho měli obrovské zisk, obrovské. Taky mně pak mohli zaplatit dobře. Bylo to prostě narvaný klukama a zaměřený vyloženě na to hraní.

Ti kluci se tam ani neprali, ani nezlobili, ani se nijak nestrkali a ani ty automaty nepoškozovali. Jako jo, vyloženě ty páčky poškozovali hraním, ale že by je někdo ulomil... oni věděli, že by jim to přestalo fungovat, že by si nezahráli, takže to byl i zajímavější výchovný prostředek, říká se taková ta blbá průpovídka: „Kdo si hraje, nezlobí.“ Ani se kolem toho nevyskytovaly žádné závadné osoby, protože zase kdo chtěl hrát takovouhle hru, musel bejt trochu šikovnější, musel být trochu inteligentní a musel bejt trochu cílevědomější, aby se mu vyplatilo dojít do toho posledního kola a zmocit všechny ty potvory, který tam jsou jo. Takže to bylo, dá se říct, skoro až výchovný. Dneska jsem dokonce zachytil nějaký články – já to všechno sleduju – že na některých školách venku umravňují a učí děti pomocí her. Když byla první válka v zálivu, tak to vyhráli ti kluci s joystickama, protože oni prostě naváděli ty rakety až do posledního okamžiku s takovou bravurou, že když se na to člověk dívá, tak vůbec ani neví, jak se to naučili. K tomu je potřeba kázeň, neblbnout, protože když u toho automatu blbnu, tak prohraju. Byli dokonce kluci, kterým ti komedianti strkali do těch beden, aby ten kluk už se splet, protože oni ho tam měli naparkovanýho. Pak tam dávali tu největší obtížnost, ale když tam dávali tu největší obtížnost, tak to zase nehráli ti malý kluci a nezískávali se další adepti na to velký hraní, takže to bylo takový protichůdný...

Pardon, takže tam se dala hardwarově přepnout obtížnost...

Tam se dala přepnout obtížnost, tam se dala přepnout prémie, třeba po pěti mincích to dalo dvě navíc a takový věci, takže s tím jsme se pokoušeli manipulovat a docela to byl problém – zaměřit se buď na ty začínající, pak to nehráli ti lepší, nebo se zaměřit na ty lepší, a ti to pak hráli dlouho. Byly různé štace... Protože celý to Česko je rozdělený na takový oblasti. Na Kladně, v průmyslových oblastech, tehdy mluvím vo Kladnu jako, když tam byl průmysl, Ostrava, Ústí, a tak dál, tam byli kluci prostě po stovkách a rvali to do toho a hráli jako blázni, ale v jižních Čechách tam se říká: „Dobrá hospodyňka pro pírko skočí.“ V jižních Čechách když člověk přijde do hospody a sedne si ke stolu, tak málokdy ten kluk řekne: „Hele tady máš pivo, napij se, seš můj kamarád.“ Na Kladně? „Tady máš tři piva, mně je to jedno, odkud jsi...“ Takže některý ty oblasti jsou takový vesnický, takový shánčlivý a těch peněz tam do toho automatu tolik neházeli, takže některým městům se ti komedianti dokonce vyhejbal. Měli takovou jakoby pomyslnou mapu – věděli, kde vydělaj a kde nevydělaj. Takže byly dokonce takový varianty, že tam kde nevydělají, tam to přepnuli na ty jednoduchý hry, a tam, kde vydělaj, na tom Kladně, kde za tím automatem stála fronta šesti kluků, tak tam to dali co nejsložitější, aby ti kluci rychle vypadávali a aby hráli znovu a znovu.

Ale jinak můžu říct, že celkovej dojem z těch heren byl naprosto vynikající, ani ti komedianti je neodrazovali, ani je neodrazovali ti rodiče a daleko víc je pouštěli ti rodiče k těm automatům než ke střelnici, protože na tý střelnici viděli, že tam vystřílí růži, kterou stočila večer pani ze špejle, a tam si ten kluk zahrál technickou věc, po který přišel domů a ještě mu maminka musela zatlačovat oči, jak z toho byl vyvalenej. Takže i z hlediska těch rodičů a z hlediska celkové společnosti myslím, že ty herny byly docela kladně přijímaný, že to nebyl negativní jev.

Vy jste mluvil o „komediantech“, kteří měli rozdělenou republiku. Kolik jich tak zhruba bylo?

Já si myslím, že co se týče těch heren, muselo jich tu bejt tak dvacet těch hlavních a do šedesáti těch menších.

A to byli teda lidi, kteří měli i ty další atrakce?

Většinou to byl syn, on měl maringotku, rodina měla maringotku, táta měl kolotoč. Tam si to totiž předávali v rodině. Komedianti nemají žádný sociální systém. Oni pracovali u parku kultury a měli 1 500 korun, 1 200 korun plat a ostatní si vydělají, ale tudíž neměli důchod. A tam to chodí tak, že na důchod kašlou, protože ty mladý se postaraj o starý a starý jim dají atrakce. Ten nejmladší měl třeba houpačky, ten starší měl třeba tuhleto hernu. Ti kluci, co jsem já znal, měli tak okolo pětadvaceti, pětatřiceti let. Ti starší už potom měli ty velký atrakce, co stály obrovský peníze, centrifugy. Většinou to byly rodiny – když jsem spravoval Třískům, tak jsem těm Třískům spravoval na čtyřech místech v republice.

Vy jste říkal, že jste taky stavěl vlastní automaty z dovezených desek.

Ta se dovezla z Německa.

A kolik si myslíte, že jste jich tak postavil?

600, 800.

600, 800? Tak to jsem určitě taky na váš automat někdy hrál.

To bylo v takovejch bednách, který byly namořené Balakrylem, nemělo to takový ty gumový černý hrany. Na první pohled to bylo vidět, že to je prostě dělaný. Bylo vidět, že jsou takový amatérský, že nejsou ty typický jako z arkádových automatů, ale můžu říct, že těm klukům to vůbec nevadilo. Pochopitelně nemohli jsme dělat auta a simulátory, ani střílečky, co měly pistole a takový věci.

Ale těchhle těch automatů jsme udělali zhruba tak 600, 800. Televizory jsme brali z toho velkého vojenského prostoru, jak tam byli Rusáci, tady za Mělníkem. Prostě jsme brali vod Rusáků ty televize, protože to se tehdy muselo pašovat nebo stát fronta. Barevný televize nebylo jednoduchý sehnat, takže jsme přijeli do vojenského prostoru, tam nám to Rusáci naházeli do auta, my jsme jim dali prachy a vodjeli jsme ke komediantům.

Měl jsem celou gardu lidí. Jeden třeba vyráběl ty joysticky, ty jsme vyráběli z těch páček na sprchy, co jsou ještě dneska, taková černá umělá hmota, pod tím je kus, tam je kulička. Ta kulička byla sevřená do dvou dílů, hrníček a víčko, to se sevřelo a v tom teflonu to chodilo jako z praku. Dole bylo taky takový kolečko nebo váleček, kterej zapadnul do té druhé části té páčky, vona je zakončená takovou půlkuličkou. To do toho zapadlo a mačkalo to na ty tlačítka. Ta horní deska, ty distančky a ty šroubky a to všechno, to mi dělali kluci. Zdroje mi dělali, chladiče mi dělali kluci, transformátory mi vinuli, prostě byla obrovská továrna. Moje manželka jezdila, svázela tyhle věci domů a vyplácela zase ty kluky, že jo, no ta stínová ekonomika jenom řehtala, jako jo, no, ale to se nedalo nic dělat, jinak to nešlo a takhle to prostě za těch komunistů oni chtěli, protože oni byli rádi, že to takhle běželo, protože nemuseli ty lidi tak umravňovat, oni jim dovolili.

Jak mě tehdy ten policajt, chtěl vydírat, tak mě nikdy nezavřeli. Komunisti mě zavřít nechtěli. Oni už museli něco dělat, protože on to řekl, ale zavřít mě nechtěli, protože byli rádi, že ty herny byly, že ty kolotoče byly, protože lidi se odreagovali. Něco ukradli? No, tak něco ukradli, tak zase někoho uplatili, všichni z toho žili. Nebylo o nějaký protistátní činnosti, naopak říkali: „I tady máte takovou zábavu, jako máte na Západě.“ Takže jim to hrálo skoro do karet. Oni nezakazovali, oni byli rádi. I když věděli, že komedianti jsou převlečený soukromníci, jim to nevadilo, protože těm dětem a těm rodinám dávali tu radost ze hry, kterou vždycky potřebují. Zajímavý je, že komedianti říkali: „Snad nejvíc se hrávalo za války.“ Lidi potřebují štěstí, lidi se potřebují chvíli odreagovat, potřebují vystřelit růži, potřebují na houpačky a tak dál. A za války nebo za okupace ty poutě byly, protože lidi to potřebovali... *(pauza)*

Dalo se z těch závad, které jste opravoval, zjistit, jak lidi na automatech hráli? Jaké byly ty nejběžnější závady?

No, tak pochopitelně nejběžnější závady byly v těch ovládacích prvcích, protože tlačítka měly utržený dráty a v joysticku byl rozlomený mikrospínač, kterej nevydržel ten tlak těch dětí. Ty tlačítka bylo potřeba prostříknout Kontaktolem, protože na rozdíl od průmyslových aplikací, kde se ty tlačítka používaly, tam netečou půl ampéry nebo ampéry, ale mikroampéry. Mikrospínače se tehdy těžko sháněly, tak jsme to nahrazovali průmyslovejma tlačítkama, takže tam vznikaly největší závady. A

pochopitelně potom občas odešel zdroj, ten vypálil něco kolem napájení, zvuk – ten odchází běžně, protože to je výkonově namáhaná součástka. Když ta herna byla vytopená někdy na 60 stupňů vevnitř toho stroje, tak pochopitelně odcházely ty zvuky, že jo, pak odcházely ty vstupní obvody, který jsou citlivý na přepětí, protože to je integrovaný obvod, kterej snese napětí třeba desíti voltů a pak se přepálí. Třeba tam někdo přenesl nějaký elektrostátický výboj nebo tam byl blesk. No a pochopitelně byly v byznysu běžný součástkové poruchy, protože i ty integrované obvody nebyly bez poruchy a prostě odcházely – vadný z výroby, vadný už od těch Němců.

Takže závady tam byly a zhruba dejme tomu 10, 15, 20 procent věcí jsem neopravil nikdy, protože to nešlo – protože jsem neměl adekvátní součástku, protože tam hodně věcí bylo udělaný takzvanýma zákaznickýma obvodama, to znamená, že to bylo integrovaný do nějakýho obvodu, kterej si nechal ten výrobce tý hry vyrobit speciálně pro svoji potřebu. Já jsem se dokonce setkal s takovejma věcmi, že jsem měl třeba tři modely desky a jedna deska měla nahoře destičku, patříčko, který bylo píchutý do soklu, a na něm bylo třicet integrovaných obvodů a pak byla druhá varianta, která už měla destičku a na ní už byly čtyři obvody. A pak už tam nebyla vůbec tahle destička a byl tam přímo obvod. To tenhle zákaznický obvod prostě takhle putoval vývojem. A já jsem prostě přišel k automatu, kde ten zákaznický obvod byl špatnej, a musel jsem si najít komedianta, kterej má tu variantu s těma třiceti základníma obvodama, vzal jsem si univerzální děrovanou destičku, dal jsem si na to 30 integrovaných obvodů, to byl můj největší počet, propojoval jsem to drátama, až jsem z toho udělal ten zákaznický obvod. To byl pochopitelně zrovna případ, kdy jsem to schéma měl, takže jsem to mohl nahradit. V různým provedení jsem třema integrovanýma obvodama nahradil jeden integrovaný obvod, kterej byl špatnej, a to tam viselo kolikrát na drátkách a fungovalo to.

(Zbytek rozhovoru: o životě s „komedianty“)

Programátoři

František Fait

Narozen: 1966

Praha, 26. 4. 2011

(Začíná vyprávět o hře ...a to snad ne?!)

Byl to devadesátý rok. Celý to vzniklo jako recese, upřímně řečeno neměli jsme žádný ambice dělat hru, ale takovej ten počáteční impuls, proč jsme do toho šli, byl fakt, že byla před námi udělaná hra, tuším nějaký dům dětí a mládeže Beroun to dělal, nebo někdo. To byl ten hlavní impuls.

Nevím, jestli o tom víte. Oni udělali chybu, oni nechali heslo v bufferu, a díky tomu my jsme si tu hru poříдили, koupili a samozřejmě nás to bavilo a disassembler byl náš jako denní chleba, tak jsme to rozlouskli a dohráli. A dohráli jsme to dřív, než uveřejnili to heslo. To byla fatální chyba. Oni se taky k tomu postavili, že to zrušili, tu hru, co si pamatuju. Řekli jsme si, že když to dokážou oni, dokážeme to taky a dokážeme to líp. Takže to byl tenkrát ten počáteční impuls.

No a potom ten příběh a takový ty věci, to byla vlastně recese, kdy se na kolejkách parta čtyř lidí bavila tím – byli jsme čtyři původně - že jsme odpoledne vymýšleli příběh. A to tam ještě byl kolega, který měl příběh mnohem hravější a zajímavější z jeho pohledu, že jsme mu to hodně proškrtali, takže takhle vznikl příběh. To je jedna část věci, ta nás bavila. Druhá část při tom vzniku byla napsat nějaký algoritmus a nějaký princip té hry.

Vy jste se ptal, kde jsem vzal námět. Námět byl tehdejší Turbo Pascal, který existoval jako jeden z programovacích jazyků. To byl v podstatě námět toho provedení, s tím rozdílem že oproti tomu klasickému helpu tady ty obrazovky byly podmíněny. Já mám dokonce původní zdrojáky a původní principy, jak to vypadalo vevnitř. Ty

obrazovky vypadaly tak, když jste kliknul na odkaz, tak jste se mohl dostat na další na základě podmínek, který jste musel mít splněný. Bylo tam asi 64 podmínek a podle toho se postupovalo dál. A vtip je ještě v tom, že tehdejší počítače byly relativně málo výkonné, měly málo paměti, psali jsme to na osmibitech, tak to vznikalo tak, že byly dva *Sharp*, který byly spojený takovou sítí, tenkrát hardwarově drátama, na kterých běžely textový editory. Byl tam jeden speciální textový editor, kde se psaly ty obrazovky, který měly na začátku podmínky, na konci právě ty podmínky a ty dva *Sharp* tlačily ty data potom do třetího *Spectra* po těch plastových drátech, a v tom *Spectru* byl kompilátor, který to zkompiloval do výsledný podoby.

A důvod, proč to bylo takhle udělaný, byl to, že to *Spectrum* mělo omezenou paměť a těch textových dat bylo hodně. Tak jsme dělali kompresi do pětibitovejch znaků. Takže každý znak měl pouze pět bitů místo osmi, pouze nějaký speciální měly víc. Takže takhle byl udělaný systém. To bylo to technický pozadí.

Celý to vznikalo na počítačích kompatibilních s *Zilog 80*, takže proto to bylo to *Spectrum* a ten *Sharp*, a potom když už to bylo takhle, zkusili jsme jiný procesor, *Atari* a *Commodore*, to byla *Motorola* tehdejší. Proto to nebylo omezený pouze na *Didaktiky* a *Spectra*, pouze *Z80*. Tak to byla další věc, chtěli jsme rozšířit počet platforem na víc osmibitů.

Námět jako takovej taky vnikal zajímavě. Byly to děrný štítky. Každá obrazovka, každej ten příběh, byl na jednom sběrném štítku. Takže na koci byl paklík děrných štítků, který byly očíslovaný, protože každá obrazovka má své číslo a z nich vedly odskoky na ty další děrný štítky. Což umožňovalo vcelku flexibilně celý ten paklík různě uspořádat, měnit atd. Takže ty štítky se přepsaly do textových editorů a v těch editorech se zkomprimovaly do toho finálního kódu a mohl se to zkusit hrát. Takhle to vznikalo.

A proč jsem říkal to Podolí¹¹... Byli jsme čtyři studenti, neměli jsme žádnou firmu, žádnou organizaci, takže jak udělat nějakou propagaci. Byly tam firmy, za které jsme se mohli nějak schovat. Amavet byl první pokus, ale ne zcela podařený. Gama klub tenkrát existoval pražský, takže za ně neexistující organizace, pomocí který se to potom celý dalo na trh, a to tak, že... Bylo to tehdy poplatný době. Gama klub pražský

¹¹ Vesnice v Pošumaví.

poskytnul kontakty do novin a do rádia. Potom redaktor Franěk, nevím, jestli ještě existuje, v Českém rozhlase. A díky tý době jsme se dostali do MF a do rozhlasu zcela zdarma. Neměli jsme žádný rozpočet na marketing. Stačilo říct, máme takový námět a oni to odvysílali, to znamená i ten start odvysílali v podstatě naprosto zdarma. Bylo to fakt poplatný době, já si neumím představit – možná ani měsíce poté už by to tak udělat nešlo, čistě na čestný slovo. Tak to je ve zkratce. Ještě jsme udělali vtip na to *Město robotů*, že jsme do toho bufferu taky vložili heslo, to jejich heslo, záměrně. Ale snad to bylo úspěšnější.

To byla ta konvalinka?

Konvalinka, přesně tak.

Vám se podařilo to heslo ochránit a ta soutěž proběhla?

Ta soutěž proběhla. Tam píšeme, že tam bylo asi deset výherců, který skutečně dostali zájezdy a odjeli do Francie. Tady z toho pohledu se to podařilo udělat dobře. První řešitelé byli taky opravdu rychlí, takže nevím, jestli to hráli poctivě, nebo jestli opravdu rozlouskli kód. To druhý je pravděpodobnější. Ale snažili jsme se jim to co nejvíc znesnadnit, třeba tím, že to kódování bylo pětibitový. Ale tenkrát se i přiznali, že ho rozlouskli. Byla to rychlejší cesta, jak se dobrat výsledku. Měli jsme ještě to, že ten kód, který posílali, že dokončili hru, nebyl jednoznačnej. V podstatě to vysílalo seznam podmínek těch bitů. Mohli jsme rozeznat správněj validní kód od kódu nevalidního.

Snažil jsem se zjistit od kolegy, kolik lidí to hrálo. Nemůžeme se dobrat přesných čísel, ale je to asi kolem 2000 lidí, co měli registraci.

Takže to fungovalo tak, že oni vám poslali přihlášku a vy jim poslali kazetu s hrou?

Přesně tak, kazetu ve většině případů nebo disketu na *Commodore*. Vznikla docela

zajímavá logistická věc, jak nakopírovat tisíc kazet. Kazety koupený v tuzexu a kopírovaný na deseti kazeťákách najednou. A namátková kontrola. Člověk si nebyl jistý, jestli ta kazeta nemá vadu. Tahle logistická část probíhala v Podolí u rodičů jednoho kolegy.

Vy jste byli všichni studenti vysoké školy?

Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta strojní elektrotechnická. Tři nebo dva z nás. Pavel Kohout už tehdy školu asi dokončil nebo opustil a odešel do Prahy. Nebyl to komerční projekt, ale prázdninová recese.

Kdo tedy nakonec financoval ty výhry?

To jsme dělali my, z těch přihlášek. Bylo tam určitý riziko, jestli se sejdeme vůbec s penězi, abychom to zaplatili. Možná z toho byl nějaký minimální výnos, ale myslím, že to nakonec v podstatě pokrylo ty náklady. Kupovaly se kazetový magnetofony na to kopírování, měli jsme zapůjčený PC od školy na prázdniny na databázi pro agendu; měli jsme půjčenou tiskárnu od školy. Plus mínus nula. Nebyl žádnéj finanční sponzor.

Zmínil jste, že to bylo „poplatný době“. Jaká tehdy byla atmosféra kolem počítačů? Byly hry okrajová záležitost?

Hry samozřejmě fungovaly na osmibitech fest. *Atari*, *Commodory*, *Spectra*, takže hry byly naprosto etablované. Začínaly tehdy i na PC, ale PC v tu dobu byla ještě drahá legrace a navíc tam byla osmibitová CGA grafika a podobně. Takže na osmibitech myslím hraní bylo kvalitní. Velký riziko bylo jít do textovky, protože grafika už byla použitelná a slušná. Takže to bylo riziko, udělat to takhle textově. Dělat něco lepšího, na to jsme neměli čas, znalosti ani schopnosti. Tam byla úvaha, že se udělá něco ve smyslu jednoduchý grafiky, na pozadí, kde se přechází z lokality do lokality, ale trvalo by to mnohem déle.

Byli jste tehdy fanoušci textových her, třeba českých?

Když budu mluvit za sebe, tak ani moc ne. Samozřejmě jsme některý hráli, třeba *Chamurappi*. Že bychom je neznali, to určitě ne. Ale spíš jsme byli fanoušci techniky, programování a takových věcí. Takže jsme dělali různé legrácky typu piškvorky, které spojovaly dva počítače mezi sebou, protože tehdy nebyly sítě. Tenkrát jsme spojili počítače tajně z místnosti do místnosti a lidi se domnívali, že hrají proti umělé inteligenci, ale hráli proti člověku třeba. Takže to byla ta motivace, spíš ta technická stránka věci než ta hra jako taková.

Jak jste vymýšleli námět, co pro vás bylo inspirací?

Přiznám se, že si nevzpomenu, jak jsme vymysleli ten námět. Byla tam spousta hloupostí. Dnes by to ani náhodou nesneslo žádný měřítko. Vidíte sám. Nemělo to žádný kořeny. Každý z nás psal nějakou část a společně jsme se dohadovali, co použít, co nepoužít. Takže to není jednotný, není to učesaný. Takže je to opravdu recese.

Naráželi jste tam ale na přechod ke kapitalismu a podobné věci.

A rozpad Sovětskýho svazu, to je pravda. Nemělo to ale vyšší cíle, ani náhodou. Taky nebylo žádný pokračování, žádný další plány. Prostě prázdninová akce.

Takže adresa v Malonicích byla virtuální, nebo fyzická?

Ta byla fyzická. Tam jsme měli „pronajatý“ u rodičů jednoho z autorů, Pavla Vávry, technický centrum. Deset kazeťáků, všechny počítače. Dělala se tam agenda na *PC*, ta databáze adres. Přijímali jsme tam objednávky a odesílala se pošta. Pavel Kohout mě upozorňoval, že když tenkrát chodil na poštu telefonovat, tak musel žádat spojovatelku o spojení s Prahou a telefon jako takovej měl kličku, takže se vytáčelo kličkou. A jsme v roce 1990. Takže to zázemí bylo docela kuriózní. Celý to bylo naprosto amatérský. To, že se to podařilo, bylo dílem, nechci říct, úplně náhody. Ale

pamatuju si na průšvih, kdy jsem celou hru dělal na *Spectru* a měl jsem připojen emulátor na Kempston joystick. A celou dobu jsem to měl naprogramovaný s tím Kempstonem. A když už to mělo jít ven, bylo to hotový a připravený, tak mě napadlo ho opojit a zjistil jsem, že ten kurzor začal někam utíkat. Měl jsem chybu v tom programu, která počítala natvrdo s tím joystickem. Těsně před odesláním malér, předělat kódy. Takže občas takový věci se stávaly. Ale podařilo se.

Jak jste sehnali tu kresbu od Jiráňka?

Měli jsme rozdělený role. Pavel Kohout, kterej se teď normálně pohybuje v ekonomickém fungování, měl na starosti propagaci, takže ty média. Takže on byl v MF a i v rozhlase. Dokonce tam byl fyzicky a uveřejnil to heslo. On kontaktoval právě Jiráňka na tu jeho kresbu. Takže to je naprosto legální s jeho souhlasem. Nevím, nakolik to k tomu tématu sedí, nebo nesedí. Tak to byla jeho role. Moje role byla programátor, algoritmy a klasický osmibity. A kolegové dělali toho *Sharpa*. Takovej malej čtyřmístnej tým.

3. září 1992 bylo vyhlášeno to heslo, to by se asi dalo ještě dohledat?

Pouze v rozhlase bylo to heslo vyhlášený. Je zajímavý, jestli se to dá dohledat. Slyšet Pavla Kohouta, jak sděluje heslo. A heslo bylo tuším HALUCINACE. Tehdy to byl rozhlas Československo.

Zajímavé bylo, jak velkou prestiž tehdy hry měly, když vaši hru hrálo 2 000 lidí a mohli jste se dostat do rozhlasu.

To bylo poplatný... Mě překvapilo, že zřejmě velká základna těch osmibitů tady byla a že ty lidi za to byli ochotný zaplatit. Tehdy, co si budeme povídat, se na osmibitech kopírovalo ostošest. Myslím, že moc lidí tehdy hry nekupovalo. Jestli to bylo s vidinou, že skutečně můžou něco vyhrát, nebo s vidinou že budou mít něco originálního českýho, nevím. Závěr byl takový, že dostali poukazy a ještě jsme fyzicky byli u odjezdu toho autobusu. A tím to skončilo. Největší obavy byly z distribuce

médií a těch nahrávek z kazetáků.

Před tím, než vyhlásili to heslo, měli jste někde nějaké inzeráty?

Inzerce jako taková byla jednak v novinách. To byla MF. Nebyla to klasická inzerce. Byla to součást nějakých článků. To samý bylo v populárně naučných pořadech v rádiu, kde se to zmiňovalo. To byl jediný způsob, jak se to lidi mohli dozvědět. Myslím, že ty z Berouna to měli podobně.

V Berouně to dělali ještě před revolucí.

Museli to bejt těsně pře náma. Takže tak 89. Měli to zastřešený nějakým klubem.

Zenitcentrum...

A jak to vidí teď oni?

Pana Libovického nejvíc mrzelo, že zapomněl na to heslo. Údajně měl ochranu velice dobrou, ale to heslo tam omylem nechal. Distribuci na starost neměl.

Ta hra byla těžká ukrutně. My jsme to dělali tak, že jsme jeli týmově. Na jednom počítači seděl člověk, kterej to fyzicky hrál a na druhým počítači byl člověk, který měl puštěný disassembler a koukal do datových struktur. První říkal: „mám před sebou tři tlačítka, co mám dělat?“ Tak jsme koukali do datových struktur, co musí udělat. Opravdu to tedy opravdu odehrál na základě informací z toho disassemblovanýho programu. Relativně rychlou cestu.

Brali jste v potaz, když jste designovali tu hru, aby byla nějakým způsobem dohratelná?

První část byla víc zmatečná než ta druhá. Dělal se nějaký testování samozřejmě. Pro stanovení obtížnosti ale nebyly žádný speciální postupy. Jsou tam zákeřný slova, který nejsou označený. Není jich moc a měly by vyplynout z kontextu.

Jak jste se dostal k počítačům a k programování?

Já jsem jako střední školu dělal průmyslovku v Chomutově, zaměřenou už tenkrát na počítače. Tenkrát, když já jsem studoval SŠ, už byla technika k dispozici. Byly tam osmibity, velký počítače, v době, kdy se na to dalo těžce sáhnout. Mě už to chytlo v tu dobu, takže programovat jsem už začal tam. No a můj vlastní první *Spektráč* jsem pořídil, až když jsem nastoupil na vejšku, takže poměrně pozdě. Ale do té doby už jsem si hrál s jednočipama a s počítačema tam. Střední škola byla asi základ.

Faktem je, že už tenkrát jsem tam na těch osmibitech dělal hry různých typů s jednoduchou grafikou. Honění letadýlek. Mým největším projektem byl Star Trek, který jsem ale nikdy nedodělal, protože ten počítač měl limit paměťovej. Takže ta hra zůstala někde napůl nedodělaná.

Jak jste se dozvěděl o Star Treku? Jaká byla vaše inspirace?

Jednak už se začaly objevovat ty jednočipový konzole, kde se dál hrát tenis a takovýchle věci. A druhá věc byla to, že v Amatérském rádiu vycházel seriál o tom, jak se v Americe dělaly hry a jak se hrálo na sálovejch počítačích. Tak to jsou asi začátky?

Hrávali jsme ve škole. Ráno před vyučováním jsme něco málo hráli. Byl tam počítač *Ohio*, ani nevím, jestli se dá dohledat, nějaká 6020, *Motorola*, tehda stál asi sto tisíc ten počítač, to nebylo pro domácnosti. V tu dobu si kolega na SŠ, který měl příbuzný na západě, si přivezl svoje první *Spectrum*. Bylo to něco úplně neuvěřitelnýho, mělo to barevnou grafiku a byl to ještě gumák starej.

A kde jste vzal vy první Spectrum?

Od nějakýho překupníka v Praze. Tehdy se speciálně jelo do Prahy. Někáký vekslák ho

nabízel v inzerátu za těžký peníze, 10–11 tisíc tehdejších korun. To byla taky zajímavá část, to je pravda. V krámu to nešlo, *Didaktiky* ještě nebyly. Měl jsem tedy originál *Spektráče*, ale měl vymačkaný kurzorový klávesy. Tenkrát jsem to rozebral, rapidně předělal. Bastlil jsem na tom všechno možný. Mělo to 32 kilo paměti ale pořád 64kilový čipy. Člověk zjistil, kde jsou chyby v čípech, a psaly se programy, aby je přeskakoval. To bylo zajímavý tenkrát. Dělaly se interfacý pro joysticky. Ale to by byla přednáška.

Máte zkušenosti s výměnou SW mezi lidmi?

Byly různý kluby. Nebyl jsem moc aktivní, to se přiznám. Byly různý kluby i v Plzni, kde jsem potom studoval, kde se ti lidi scházeli a kopírovaly se kazety. Ale nebyl jsem v tom tak zapojenej. Těch her jsem měl dost a chodilo ke mně přes lidi – přes známý, kamarády. Tak se to kopírovalo. Měl jsem kazeták, malou televizi, malej *Merkur*, a to byl tehdy počítač.

Pokračoval jste po revoluci nějak v téhle podobné práci?

Byly nějaký myšlenky, ale nikdy nedošlo k realizaci. Tempo vývoje her začalo strašně akcelarovat, takže bylo jasný, že to není otázka malého amaterskýho týmu. Byla už to otázka organizace. Nešlo uspět s něčím udělaným na koleně. Ta doba se možná vrátila s hrami pro telefony a takový platformy, ale pro *PC* si to neumím představit. To jsme viděli. Pak jsem ještě leccos hrál, ale už nic netvořil.

Když se na to zpětně díváte, co to pro vás znamenalo?

Byla to hrozná legrace a recese. Člověk zkombinoval to, co uměl, co ho bavilo a ještě k tomu se bavil u toho, jak to ti lidi budou hrát a budou se u toho bavit. Vysloveně čistá zábava. Žádný ekonomický záměr na tom vydělat peníze. Zpětně, když už je člověk zkušenější, tak si říká, že jsme měli velkou kliku, že se všechno podařilo, že jsme neuvěrnili nehotovou hru, nebo že tam nebyl nějaký fatální kiks. To bylo štěstí.

Ten příběh je částečně sci-fi, to vás tenkrát také zajímalo?

To je pravda, to rozhodně ano. Jak já, tak kolega, jsme byli a asi i jsme stále čtenáři sci-fi a fantasy literatury. Tam určitá inspirace může být. Různé alternativní možnosti a alternativní stroje. Nemůžu ale říct, že byla inspirace nějakou konkrétní knihou.

Zajímaly vás pak další hypertextové projekty, romány apod.?

Ne. Nepamatuju se.

Zmínil jste, že vás inspirovaly kontextové helpy. Kde jste je viděl?

Tehdy si člověk si začal hrát s *PC*. Na tej vysokej škole jsme se dostali k nějakým nástrojům. Tenkrát to byl Pascal nebo nějaký céčka. Zdálo se to jednoduchý na to použití, co jsme chtěli.

Zůstal jste ale v branži?

Zůstal jsem v branži, ale programování je pro mě spíš hobby, není to náplň moji práce. Tady v Čechách nemá Intel žádný vývoj. Jsem na pozici specialisty, ale ne takového, který se hrabe v HW.

A z těch vašich kolegů?

Pavel Kohout je dneska ekonom, dneska docela známý, členem NERVu. Ten se baví ekonomikou. A další dva kolegové taky zůstali v oboru, taky informatici, ale spíše SW. Každý má rodinu a spoustu své práce. I kdyby člověk chtěl zkusit nějaký projekt, tak ta realita je taková, že by člověk asi ani nezačal. Mě zajímají jednočipy a řízení a kombinace robotiky spíš než hry.

A jaký vy jste ročník?

Jsme ročník 1966 i všichni kolegové. Plus minus všichni stejně. V roce 1990 už jsem dokončoval.

Napadají vás ještě nějaké další vzpomínky?

Nedávno jsem našel složku, kde mám algoritmus napsaný, zdrojáky napsaný. Ale mám to čistě proto, že je mi líto to vyhodit. Jinou cenu to nemá. Dneska by se všechno dalo udělat jinak. Tenkrát byl základní problém ten boj s omezeným prostorem. Proto ty pětibitový komprese, proto ty jednobitový komprese. Aby se toho vešlo co nejvíc. Proto to byly dva díly, protože by se to všechno nevešlo do jednoho.

Dovolovali jste tenkrát lidem, aby si hru kopírovali mezi sebou, ale zaplatili účast ve hře.

To je pravda, ale nevím, kolik lidí to použilo. Snížili jsme cenu pro uživatele, u kterých měl hru kamarád. To byla to logika. Měl to jeden a rozkopíroval to dalším. Zároveň pro nás to znamenalo méně posílání a menší riziko, že se něco nepodaří.

Určitě se nějaký kazety vracely. Nevím kolik už ani. Na zpracování jsme měli *PC*, vlastně ten nejvýkonnější stroj, *PC*. Na databázi a na tisky. Vypůjčenej z vejšky, protože nikdo z nás *PC* nevlastnil.

Jak dlouho po vyhlášení hesla to ještě běželo?

Dobíhalo to až doby toho zájezdu, nebo tam byl termín. Byl tam termín, po kterém jsme odpovědi nepřijímali.

Vzpomenete si na reakce některých účastníků?

Mám pocit, že tam nebylo nic negativního. Lidem se to líbilo. Samozřejmě jako testeři sloužili naši spolužáci, kteří to dostali první do ruky. Na tej škole měl tenkrát nějaký osmibit skoro každý. S takovým odstupem už si to člověk nevybavuje. Seděli jsme celý noci před vyhlášením nad počítačema, když se blížilo finále. Spolužákovo rodiče chodili do práce a z práce a my seděli u PC. Bylo to výborný. Dobře strávený čas. Vzpomínám se, jak nám odešlo *Atari*, protože byl spálený výstup kazeťáku. Na kole jsme jeli do Plzně nakupovat asi deset kazeťáků. Koupit deset kazetových magnetofonů v jednom krámu – to měl málokterej krám. Jsou to věci, který byly zvláštní. Kazety jsme kupovali v Tuzexu v Plzni s balíkem bonů, co jsme měli od nějakýho veksláka z Prahy.

To se kazety nedaly koupit normálně?

Podle mě ne. Jinak bychom neměli důvod je kupovat v Tuzexu. Možná byly levnější v Tuzexu. To patřilo k té době. Nebyla za náma žádná organizace, která by to koupila.

A obaly jste tiskli na PC?

PC a jehličková tiskárna byla půjčená ze školy.

Komentář o Fukovi:

Ty jeho hry byly propracovaný a měly něco do sebe. Taky se tím zabýval systematictěji než my.

Pavel Kohout

Narozen: 1967

Praha, 5. 5. 2011

Můžete říct zcela subjektivně, co pro vás práce na hře ...a to snad ne dneska znamená, jak se na to zpětně díváte?

V první řadě to byla největší legrace mého života, protože při psaní toho scénáře jsme se tak neuvěřitelně pobavili. Nic dalšího se tomu už nevyrovnalo. Měli jsme zásobu děrných štítků a vždycky jsme na to psali ty situace a pak jsme tam dělali vazby mezi tím. A v zásadě to fungovalo tak, že jsme si vždycky vzali víkend a tenkrát ještě většina kluků bydlela na koleji, tak jsme si udělali takovej pracovní víkend a psali jsme to od rána do večera a měli jsme jenom takový přestávky na jídlo a tak. No a prostě byla to neuvěřitelná legrace.

Dobře, a kolik vám v té době bylo let?

No, tak jsme ročníky 1967 nebo Franta Fait 1966, tak asi tolik no, 23–24.

A František Fait říkal, že tím základním impulsem pro to, že jste tu hru začali dělat, bylo, že jste byli fanoušci hry *Město robotů*, je to tak?

Nevím, jestli se dá říct, že jsme byli fanoušci, spíš jsme chtěli evidentně udělat něco, co by bylo na podobnej způsob, možná ještě lepší, pokud možno. Ale spíš jsme si říkali, že když to dokážou oni, tak my to dokážeme taky.

To bylo asi těsně po revoluci? Jaká v té době byla atmosféra, co se týče počítačů, her a takových těch věcí?

No, tak jako už nějakou dobu před revolucí lidi měli takový ty osmibitový přístroje, který jsou tady koneckonců i vyjmenovaný (*na prospektu ke hře*). A bylo to... nevím, kolik jich bylo mezi lidma, měl jsem takovej subjektivní dojem, že to je poměrně hodně rozšířený navzdory těm vysokejším cenám. Tenkrát nejrozšířenějším typ, což byl *ZX Spectrum*, se prodával tak za 10 nebo 12 tisíc, a když si vezmete, kolik to bylo tenkrát měsíčních platů... průměrnej plat tenkrát bylo něco kolem tří tisíc korun, takže tři až čtyři měsíční platy.

Já jsem měl *Commodore 64*, ktorej jsem měl jenom díky tomu, že mi ho poslal strejda z Německa. A ani tak to nebyla úplně levná věc, protože to stálo myslím asi 600 marek, tehdejších. Nebo míň? Já teď nevím. Ale když se vezme, kolik stál ten počítač samotnej a ještě k tomu disketová jednotka, což byl poměrně luxus, protože většina těch strojů pracovala s kazetama, a já jsem tu disketovou jednotku dostal taky až dodatečně k tomu počítači. Nebylo to tak, že člověk šel do obchodu a tam měli počítač. Teprv pak se oficiálně dovezl ten *Sharp MZ-800* přes podnik zahraničního obchodu a byl v některých vybraných elektroprodejnách za poměrně vysokou cenu. To byl jeden z mála počítačů, který se tenkrát daly koupit, ale ani to nebylo úplně samozřejmý a byla to otázka asi až roku 1988 nebo 1989, dřív nešlo koupit vůbec nic. Takže počítačový hry se samozřejmě hrály ty, který byly nelegálně kopírovaný, protože když někdo prostě dal ty peníze, nebo měl štěstí, že dostal ten počítač, tak už neměl potom peníze na hry. Takže veškerý software se tenkrát kradl.

Pochopitelně v 80. letech neexistovalo soukromý podnikání, takže to, že by někdo dělal hry jako podnikání, to moc nebylo, spíš někdo na koleni sepsal programy, jako jsme to udělali tenkrát my. A teprve v tom roce 1990 přišla myšlenka udělat něco opravdu jako projekt, že by to bylo i za peníze. První samozřejmě byla otázka, jakým způsobem to teda řešit po stránce organizační. Založit s.r.o. nebo takový věc, na to ani nebyly zákony tenkrát ještě, alespoň ne v tom roce 1990 v prvním pololetí, kdy jsme to dělali. A tak jsme zkoušeli tu organizaci AMAVET, se kterou jsme nakonec ve skutečnosti nespolečně pracovali, protože jsme se nedohodli na podmínkách. Oni v podstatě měli takovou představu, že by to prodávali, ale nám zaplatí jenom nějaký honorář, což se nám nelíbilo, takže jsme se nakonec nedohodli. No, a myslím si, že teďka už to můžu říct. Nejenom, že jsme neměli s.r.o. nebo něco podobnýho, my jsme neměli živnostenskej list, to taky vlastně ještě nebylo, neměli jsme na to vůbec žádný oficiální papír. V podstatě, pokud by se to řešilo právně, tak to vlastně byl prodej

licence softwaru přímo od autorů, což, myslím si, podle tehdejších zákonů bylo OK. A neměli jsme na to žádný podnikatelský subjekt, ani ten živnostník. Mám pocit, že v roce 1990 ještě ani živnostenský listy vůbec nebyly, ty se zavedly snad v roce 1991 nebo 1992.

A jak ten projekt fungoval ekonomicky?

(Pauza – pití)

Jo, ekonomicky to fungovalo tak, jako každé jiné projekt, že jsme prostě potřebovali shromáždit určitý počet účastníků, abychom dosáhli bodu obratu, kdy budeme v zisku. Protože pochopitelně ty ceny, který byly vypsány, byly poměrně hodnotný, takže kdybychom neshromáždili dostatečný počet účastníků, tak by to byl problém, a my bychom museli doplácet. Takže samozřejmě vznikla otázka, jakým způsobem získat ty účastníky s tím, že jsme měli nulový rozpočet na reklamu a na propagaci.

No, v roce 1990 to šlo ještě jednoduše, tenkrát ještě neexistovaly takové předpisy, jako jsou teď, že není možný prostě získat jakoukoli publicitu bez reklamy. Jo, že dneska v televizi, když máte záběr na auto, tak vám tam vyretušují značku Škodovky, aby nebylo vidět, že je to Škodovka, i když každý vidí, že je to Škodovka. Takže tenkrát bylo ještě možný normálně zavolat do redakce. Televizi se nám nepodařilo zajistit, ale podařilo se nám zajistit Český rozhlas a některé deníky. Takže bylo možný zavolat do redakce a říct: „My máme báječný projekt, jsme čtyři nebo pět studentů a chceme tady dělat počítačovou hru,“ jo. A teďka já tam: „Buďte tak laskaví a vytiskněte adresu,“ a tak, jo, zadarmo. Tak to tenkrát ještě šlo. Výjimečná situace samozřejmě, porevoluční. Před revolucí to nešlo a po revoluci už taky ne. V prvním pololetí 1990 to ještě šlo.

A tak díky ochotě pana redaktora Fraňka ze *Studia 2001* Českého rozhlasu, který nás všemožně podpořil a otevřel dveře, tak bez něho by to nebylo.

Právě že pan Fait v tom rozhovoru říkal, že tuhle komunikaci s těmi médii jste měl na starosti vy.

To byla především moje věc, protože já jsem byl jedinej z nás, kterej měl nějaký kontakty v Praze. (pauza) Všichni ostatní účastníci byli mimopražští. (pauza) A (nesrozumitelné) média sídlí v Praze, že jo.

Vy jste i kontaktoval toho pana Jiráňka, který kreslil obal?

Na pana Jiráňka jsem se dostal taky přes pana Fraňka, Jiránek mě laskavě přijal a ukázal mi nějaký kresby a řek, že si můžu vybrat. Takže tahleta kresba, co tady je, ta nebyla dělaná na zakázku, ale byla jedna z těch vybraných.

Když už se tady díváme na ten obal, tak tady je napsáno „interaktivní příběh“ a mě by právě zajímalo, jak jste na ten název přišli? Protože v té době se hodně mluvilo o hrách.

No my jsme si říkali, aby to bylo trochu originálnější, ale ten samotnej termín „interaktivní příběh“ není originální. Já jsem ho obšlehnul ze hry *Defender of the Crown*, a to byla docela hezká strategická hra, která se týkala období raného středověku v Anglii. Docela zdařilá, měl jsem jí docela rád, takže tam to začalo jako „interactive story“ nebo „interactive movie“ dokonce možná, takže z toho jsme si půjčili to označení „interaktivní příběh“.

No a hlavní myšlenka, když jsme začali vůbec uvažovat, jak by to mělo vypadat, byl požadavek, aby to nebyla forma bludiště, v tom smyslu, že by tam byla jenom jediná cesta, vedoucí správně k cíli. Protože vždycky předtím, když jsme hráli takový hry typu „jsi v místnosti a máš tři východy, rozhodni se a, b nebo c“, tak vždycky to bylo frustrující, že prostě správná byla jenom jedna možnost. Tak jsme si říkali: „Co kdybysme to udělali tak, aby správný byly aspoň dvě možnosti, ale každá bude správná svým způsobem.“ Že tam prostě bude víc variant, jak tu hru projít a uspět. Pouze v několika - asi dvou nebo třech místech - jsme tam udělali takový zúžení, že prostě člověk musel kliknout na utajenej link, aby se dostal dál, aby to nebylo tak úplně jednoduchý.

Kdo byl hlavním autorem námětu – nebo co vás inspirovalo?

Tak ta hlavní inspirace trochu vychází z té porevoluční doby, ta doba byla taková nadšená. Tenkrát začaly vycházet různé noviny a časopisy, který předtím nevycházely, takže ta volba novináře jako hlavního hrdiny byla možná už tímhle tím ovlivněná. V té hře se taky hodně cestuje, což samozřejmě taky souvisí s tou tehdejší euforií z otevřených hranic. (pauza) Nejsem si úplně jistý, kdo vymyslel, že ten hlavní hrdina bude novinář, mám pocit, že jsem to byl možná i já dokonce, ale nevím, už kdo vymyslel, že se bude jmenovat Bob. Mám pocit, že to bylo podle nějakýho spolužáka z koleje z Plzně. (pauza) A ta zápleтка, že jako dostane padáka z toho důvodu, že šťourá do něčeho, do čeho šťourat nemá, tak ta podle mě pochází z filmu *Tři dny Kondora*. (pauza)

A potom tyhle ty hlavní myšlenky, jako že to bude novinář, že objeví jako něco tajemného a nebezpečného, tak to už se potom začalo tak jako většinou a rozvíjet a začaly se na to nabalovat takový nejrozumnější věci. Trochu jsme tam implantovali naše kamarády a známé a částečně příbuzné a některý naše cestovatelské zkušenosti – nečetný v tehdejší době – a jelikož většina z nás četla sci-fi v různé míře, tak se tam taky objevovaly různé nápady, který byly vyčtený z nejrozumnějších zdrojů. A to všechno bylo dáno dohromady během těch několika víkendů, kdy jsme seděli nad těma děrnýma štítkama.

A jaká byla reakce publika?

No, ze začátku jsme měli obavy, že neshromáždíme dostatečný počet účastníků a že teda tu hru budeme muset prostě s ostudou odpískat, anebo ještě zadotovat, což by bylo ještě při naší tehdejší finanční situaci skoro neprůchodný. Protože my jsme to opravdu dělali, že jsme neměli skoro žádný rozpočet. Měli jsme takový studentský úspory, jako třeba 500 korun nebo tak, jo, což stačilo tak jako právě tak na jízdný do Plzně nebo do Prahy nebo do těch maloměst, kde jsme to vlastně potom během léta dělali. Protože vlastně ještě během semestru, jsme vlastně vymýšleli ty scénáře na děrný štítky a teprve potom v červenci jsme se nastěhovali do Podolí (v Pošumaví, pozn. J.Š.), to je tahleta velmi bizarní adresa.

(Konverzace o Pošumaví)

No a tahle velmi bizarní adresa pro nás byla zvolena z jednoduchých důvodů, že to bylo jediný místo, kde jsme měli v podstatě skoro celý volný byt na to, abychom tam mohli pracovat. Měli jsme tam pracovnu, pak jsme tam měli ložnici, pak jsme tam měli ještě takovej kumbál menší. A bydleli jsme teda u Vávřů, což byla rodina jednoho z nás a oni...Nevím, jestli vám Franta vyprávěl, jak tam měli to hospodářství i dobytek a tak?

No, to neříkal úplně.

Ne? Vávřovi měli – nebo snad pořád dosud mají – hospodářství, který už v té době bylo poměrně...oni soukromě hospodařili ještě za komunistů, takže jako když jsem tam přijel, tak jsem se ptal pana Vávry, kolik má krav, a on říkal: „No tak jako krav mám šest, ale hovězího dobytka celkem devět.“ Nebo osm. Protože on nepočítal jalovice jako krávy, jo. *(smích)* Takže svým způsobem to bylo velice komfortní, protože jsme měli domácí mlíko, domácí máslo, domácí chleba, domácí med, takže vždycky jsme k snídani měli domácí chleba namazaný máslem a medem, jo, a od té doby jsem nic podobného nejedl. Nejen že to byla největší legrace života, ale taky v tomto směru největší chuťovej zážitek. Když jsem se potom vrátil do Prahy, tak jsem si koupil chleba, máslo a med a zkusil jsem si to dát k snídani a vůbec se to nedalo jíst.

Takže jsme tam měli komfortní služby, paní Vávřová vždycky navařila něco a mohli jsme se dvacet čtyři hodin denně věnovat vývoji softwaru. Protože v době, když už jsme prostě jako oznámili, že přijímáme objednávky, tak ten software vlastně ještě nebyl napsanej.

Scénář už byl teda?

Scénář už byl, ale ten software, kterej ho jako technicky měl zpracovávat, tak ten ještě nebyl hotov. A zejména jsem s tím měl problémy já, protože každý z nás měl na starosti určitou platformu: Franta měl na starosti *Spectrum*, Pavel Vávra měl na starosti *Sharpa* a *Atari*, to jsme outsourcovali, já jsem ještě nevěděl, že se to tak jmenuje, ale našli jsme si externího spolupracovníka, kterej to na zakázku

naprogramoval.

Za peníze?

Jo, samozřejmě, protože to nebyl přímo člen týmu, byl to externista, kterej tam s náma nebyl, jenom to prostě dělal na zakázku. Věděl co a proč, ale prostě dostal za to nějaký peníze a tím jeho úloha končila. Takže během července větší část týmu, kromě mě, jela do Malonic. Já jsem tam přijel někdy až v druhý polovině července nebo ke konci července snad, protože jsem měl v Praze ještě nějaký jiný povinnosti a částečně jsem taky v Praze zařizoval ten marketing a publicitu.

Takže jsem tam přijel a ostatní už měli svoje platformy napsaný a já jsem teprve začal psát kód pro *Commodora*, což bylo pro mě frustrující, protože když jsem se podíval kolikátýho je, a že jako za pár tejdnu máme vlastně začít prodávat, tak jsem si říkal: „No, to mám docela práci“. A navíc ještě na *Commodora* byly dvě technický řešení, jedno bylo na kazetě a druhý bylo na disketě. Takže jsem tam teda začal psát to jádro programu v assembleru procesoru 6502, což bych dneska asi neuměl. (*pauza*)

Částečně jsem si ještě – nerad to říkám – ale částečně jsem si vypomoh Basicem, když šlo jako o tu část, která nahrává ty bloky. Protože tam byl ještě technickej problém: na tehdejší počítače to byla fůra textu, která se tam nevešla najednou, takže musely bejt dělený do částí, ještě ty části byly komprimovaný a ještě zašifrovaný. O tý komprimaci a šifrování, o tom by mohl líp pohovořit Franta, protože ten je autor těchhle těch algoritmů, já už jsem to tam potom jenom kódoval. A myslím si, že Franta a Pavel byli nejlepší programátoři z nás všech. Koneckonců tomu taky odpovídá to, co dneska dělám. Já už dneska programuju jenom – kdyby vás to náhodou zajímalo, tak moje oblíbená počítačová hra je tohle – optimalizace investičního portfolia, s tím, že... tady zmáčknu knoflík, tak, a teď mi to spočítá nějaký optimální portfolio, který odpovídá požadovanému výnosu a celej tadyhle ten zázrak je programovej jako nějaký makro. S tím ovšem, že jádro algoritmu už bylo napsaný kdysi dávno, ještě někdy v roce 93, takže to jsou takový pozůstatky mýho programátorskýho umění. Docela bych se k tomu někdy vrátil, ale tak jako, obchod je obchod, no.

Takže jsme se usídlili v těch Malonicích a pracovali jsme tam na tom softwaru, což se nám taky nakonec úspěšně podařilo, byť teda platformu pro *Commodora* jsem měl

stihnoutou jenom s odřenýma ušima, se přiznávám. No a díky tomu, že se na poslední chvíli podařilo získat já nevím, co to bylo za noviny, asi Mladá fronta – tehdy to ještě nebyla Mladá fronta DNES, mám pocit, ale jenom Mladá fronta –, tak díky tomu jsme získali kritickou masu klientů a dostali jsme prostřednictvím poštovních poukázek dostatečný objem peněz na to, abychom to mohli opravdu jako spustit.

Jinak k technickému vybavení, kromě těch počítačů, co tady byly zmíněný, jsme měli ještě i jeden počítač typu *IBM PC* toho klasického typu. (pauza) Takže jsme měli to „písíčko“, který sloužilo pro vedení databáze. My jsme tam tenkrát měli program *Dbase*, myslím, že to bylo 3plus. 3plus to bylo, čtyřka tenkrát ještě nebyla, a ještě jsme měli jednu jehličkovou tiskárnu. Ta jehličková tiskárna ovšem nefungovala s tím „písíčkem“, ale kupodivu s tím *Commodorem*. To „písíčko“, to byl takovej kancelářskej nástroj, pro něj jsme tu hru nevyvíjeli. Tenkrát ještě „písíčko“ málokdo měl, pokud jo, tak většinou bylo v nějakých státních podnicích a tam si většinou lidi moc nehráli. Nebo možná jo, ale to jsme prostě nevyužili, tu možnost.

A takovej bizarní technickej detail: V jednom momentě, když už bylo jako naprogramováno a řešily se jako už ty technický věci, bylo zapotřebí vytisknout nějaký množství... kolik jsme měli účastníků, asi 1 600, myslím, takže šestnáct set složenek. Šestnáct set složenek, to už je jako docela balík papíru, a ty složenký se ještě musely lišit nějakým variabilním symbolem. Musela tam bejt vytištěná adresa příjemce, adresu odesílatele si každej vyplnil sám. A jak vyplnit šestnáct set složenek... No tak, měli jsme tu jehličkovou tiskárnu napojenou na počítač *Commodore 64*, ale jako vyšlo najevo, že je docela problém tu složenkou tam strčit, aby se to vytisklo správně do těch kolonek. A vytištění jedný složenký trvalo třeba minutu. Takže to zabralo šestnáct set minut, takže to bylo docela drastický, ale s využitím několika softwarových triků jsme potom byli jako schopný asi po dvaceti složenkách zdokonalit technologii tak, že se to tisklo v podstatě už sériově, a nakonec to byla brnkačka. Takže jsme řešili prostě i takový drobný technický detaily, který dneska už by nikoho nenapadlo, že můžou bejt problém. Tím spíš, že dneska už lidi nepoužívají ani tu složenkou.

Celý tohleto číslo není úplně přesný, ale mám takovej pocit, že tak nějak to mohlo bejt, patnáct set a něco, něco k šestnácti stům, z toho asi 300 účastníků bylo ze Slovenska, 350 možná, já nevím, ani to nevím přesně.

Potom jste vyhlásili v rozhlasu to heslo, je to tak?

3. září jsem jel kvůli tomu speciálně do Prahy, do Českýho rozhlasu a tam jako naživo v rozhlasovém pořadu *Studio 2001* jsem tam oznámil, že vstupní heslo do hry zní „halucinace“. (pauza)

Největší finiš přišel několik dní před tím 3. zářím, koncem srpna, protože jsme museli mít rozeslaný ty obálky, ty zásilky, aby to každé měl před tím 3. zářím. A to jsme tenkrát jeli na poštu v Malonicích a vezli jsme tam několik beden kazet a disket. A byla to největší zásilka, kterou tam snad kdy měli, a nicméně to všechno odešlo, ale měli jsme před tím takovej finiš, že tři dny a tři noci jsme nespali. Protože jako opravdu bylo zapotřebí dělat 24 hodin denně a občas si třeba někdo na 4 hodiny lehnul a koukal do stropu a pak se jako zase zapojil do práce, fakt jako, to bylo největší nasazení, co jsem taky zažil. A když to bylo potom všechno z baráku, tak jsme přišli domů, to bylo tak asi jako někdy v 7 ráno, když jsme se vrátili z pošty, to otvírala brzy, to si pamatuju, že to bylo skoro jako za rozbřesku, jo, jako, v létě, fakt že jako brzy měli otevřeno. A tak jsme řekli: „Hele jako, chce se vám spát? Mně se nechce spát,“ prostě jsme byli tak rozjetý, že se nám už nechtělo. „Tak co uděláme, nezahrajem si nějakou počítačovou hru třeba?“ (smích) A nakonec teda po několika hodinách jsme usnuli a pak jsme spali 12 hodin v kuse, jo, asi tak.

No a nicméně, když jsme se potom probudili, to bylo teda ještě před tím 3. zářím, tak jako že prej máme telegram. Jo, zásilky se tenkrát, řešení se jako tenkrát mělo odesílat telegraficky, což taky dneska už není, že jo, a tak, že máme telegram. Jsme říkali: „Od koho telegram? Stalo se něco u někoho v rodině, nebo co?“ Ne, ono to bylo úspěšný řešení. Protože jako někdo byl natolik chytřej, že byl schopnej prolomit náš kód, tak jsme si říkali: „No sakra, ale co s tím uděláme?“ No, nakonec jsme to uznali, protože jsme si říkali: „Dobře, tak jako, sice to... jako nečekal do toho 3. září, ale jestli byl tak dobřej, že jako byl ten kód schopnej prolomit, tak je to řešení,“ jo? Tu šanci měl v zásadě každý, protože všichni to dostali tu hru v podstatě ve stejný den, plus mínus. Jo, takže jsme to uznali jako správný řešení. To znamená, že v době, když jsem ohlašoval v rádiu heslo, tak vlastně první místo už bylo obsazeno.

A myslíte, že ti hráči, co vám potom poslali to řešení, potom, co jste to vyhlásili, tu hru skutečně hráli poctivě od začátku do konce?

Většina z nich jo, měli jsme potom ještě asi dva nebo tři další případy, kdy někdo úspěšně prolomil kód, ale... ty jsme taky uznali, i když jako některý byli potom jako pozdější, ale jako většina řešení byla, jako že lidi tu hru opravdu dohráli. V některých případech jako taky prolomili kód, ale jako neprolomili ho tak dokonale, aby jako dekodovali, jako jak se generuje jako ten výsledek, protože výsledkem nebylo pouze jako sdělit, co se nachází na konci, ale výsledkem bylo poslat nějakou šifru, která se vytvořila v průběhu. Protože hráč procházel těmi jednotlivými fázemi, a jak jsem říkal na začátku, bylo tam více možností, že to nebyla hra, která by měla jenom jedno řešení, tak se tam vytvářela stopa. A ta stopa byla pro každého individuální. A my jsme měli možnost jako zkontrolovat, jestli ta stopa je skutečná, anebo jestli je umělá, jestli je fiktivní. No a v některých případech se ukázalo, že ta stopa byla fiktivní, že prostě sice tu hru rozlomil, ale ne tak dokonale, aby jako opravdu tu stopu nasimuloval prostě nebo aby věděl. Tak to už jsme neuznávali potom.

Jak dlouho zabralo lidem to dohrát?

Bylo to velmi individuální, protože některý správný řešení jsme dostali velmi brzy, ještě během prvního dne, telegraficky, tak jsme si říkali, že opravdu někdo fakt se tomu musel věnovat, musel mít k tomu talent a ještě štěstí a byla to asi nějaká taková jakoby... takový logaritmický normální rozdělení, který začíná nějak takhle a potom se takhle táhne. To znamená, že jako největší nápor byl takovej třetí až pátý den, potom to začalo řídnout a potom třeba ještě několik tejdnu poté došly nějaký řešení. A taky se lišilo, že nám lidi psali, ty první, co nám psali, tak napsali: „No tak jako, moc jste si s tím nedali práci, mohla ta hra bejt obtížnější.“ Ty další, v té další fázi, nám psali: „Děkuji, byla to pěkná hra, fakt jsem si pěkně zahrál, jo, ale jako škoda, že to nebylo náročnější.“ No a ty, který nám napsali třeba jako s tím několikatejdním zpožděním, tak napsali: „To jsem se teda ale pěkně zapotil, vůbec nechápu, jak to někdo může rozluštit, opravdu strašně složitá hra, něco takovýho jsem ještě neviděl.“ (smích) A jelikož tam byly odpovědi jak z obou stran spektra, jako triviálně jednoduchý až po pekelně složitý, tak jsme si říkali, že jsme tu složitost nastavili asi tak správně.

Jeden dopis jsem si zapamatoval, protože ten jako opravdu stál za to. To psal otec nějakýho kluka, kterej byl postižený na vozíčku, a on nám psal: „Hrozně vám děkuji, protože syn se snad za celý život tak nepobavil jako při vaší hře.“ To bylo hezký.

Jak velká část těch lidí, co si tu hru objednali, poslala řešení nebo nějaké ohlasy?

No, to přesně neřeknu, ale jako vysloveně dopisy, že by jako lidi napsali dopis, hodili to do obálky a poslali, tak těch bylo opravdu desítky, ani jsem nečekal, že bude takovejhle ohlas.

Takže nakonec zájezd se uskutečnil?

Nakonec se všechno uskutečnilo podle plánu. Čistý zisk z akce... Mám pocit, že to bylo asi 15 000 korun. Pro každýho.

Tak to bylo docela úspěšný?

To nebylo špatný.

Měli jste potom nějaký plány v podobné činnosti pokračovat?

No tak plány by byly, ale každej se rozjel svou vlastní cestou, tenkrát byla ještě povinná vojenská služba, takže někteří z nás museli na vojnu, a potom v podstatě každej získal nějaký zaměstnání podle toho, kam ho to táhlo, jo. Tak Franta Fait tenkrát ještě nepracoval v Intelu, ale pracoval ve společnosti, jejíž jméno jsem zapomněl a která montovala počítače v Holoubkově, poblíž Plzně. *(mimo téma)*

No a já jsem byl z těch účastníků jako relativně nejméně technicky založený. Svým způsobem počítačové hry profesně nejvíc ovlivnily mě, protože ostatní účastníci začali pracovat víceméně v odvětvích, který studovali, to znamená počítače a technika, jo,

elektronika. Já jsem možná vlastně jako jedinej pokračoval částečně v psaní počítačových her, ale byly to hry trochu jinýho typu než tahle.

Souvisí to taky s organizací, která je tady zmíněná, a která v podstatě hrála jako jenom nominální roli, Gama klub. Gama klub Plzeň, to byla v podstatě fiktivní organizace, která nikdy neexistovala, ale existoval Gama klub Praha. A Gama klub, to byla taková skupina studentů, kteří se zajímali o management a o ekonomii, finance a takový věci, takže většina z nich byla pochopitelně z VŠE, některý taky z ČVUT. No, tak jako hlavní činnost byla v pořádání seminářů, kam se zvali samý zajímavý lidi. Pak se tam dělaly taky nějaký manažerský hry, ve smyslu jako manažerský rozhodování a tak. A mě to zaujalo, tak jsem si říkal, že jako by se na to daly napsat nějaký počítačový hry, a tak jsem napsal jednu hru, která měla docela úspěch.

Měla takovej blbej název, jmenovala se *Prodej a buď nejlepší!* a byla velmi prostinká. Spočívala v tom, že hráč je v roli manažera nějaký výrobní firmy a rozhoduje o tom, kolik výrobků a za jakou cenu se každé měsíci bude vyrábět a prodávat. Pointa byla samozřejmě velmi triviální, že v tom byl nějaký matematickej algoritmus, kterej počítá jako nějakou poptávkovou funkci, a když se napálí cena, tak se toho moc neprodá, a tak dále, jo. A pak jsou tam nějaký náklady na sklad...

Takže takováhle jednoduchá hříčka, nicméně navzdory své jednoduchosti, nebo možná díky ní, byla velmi hratelná, a protože tenkrát her byl nedostatek, tak se toho prodalo taky... já nevím kolik kousků, možná to šlo taky nějak jako k tisícovce, plus mínus.

(Rozhovor mimo téma)

V dnešní době se ještě zajímáte o počítačové hry?

Ano i ne, protože já ty klasický hry, co normálně jsou, moc nehraju, protože většina z nich mě moc nebaví. *Wolfensteiny*, který byly populární tenkrát, a od té doby byla celá série jejich variant, že jo? A jediná hra, která mě opravdu pohltila od té doby, byla *Civilizace*. Strategická hra, znáte to určitě taky. Tahle hra mě nejenom bavila, ale opravdu pohltila a dokonce ovlivnila můj pohled na svět a začal jsem díky tomu číst historickou literaturu a vzdělávat se v oblasti historie, přičemž jsem zjistil, že jako

když na historii člověk podívá z ekonomického hlediska, tak to vypadá úplně jinak, než co nás učili ve škole.

Děkuju vám. Napadá vás něco dalšího?

Když to takhle řeknu, počítačové hry v mém životě měly formativní, dost zásadní vliv, protože jedna hra mě přivedla vůbec k tomu, že je možný psát počítačové hry pro nějaký trh, druhá hra určila moji profesní kariéru a třetí hra jako zásadně ovlivnila můj pohled na svět. Ještě teda jsem si říkal, že bych se k tomu někdy velice rád vrátil a pravděpodobně teda už tentokrát nebudu psát ten kód, protože dnešní technické platformy jsou takový... pro nějakou aplikaci, jestli to bude na iPhoneu nebo na iPadu nebo nějaká internetová aplikace... nevím, jestli bych stihl ještě při práci, kterou normálně mám, se naučit nějakou technickou platformu, abych tam byl schopnej programovat jako ten opravdu kód. Ale hrozně rád bych se podílel na nějakým projektu, pokud by šlo o vývoj nějaký myšlenky a nějakého herního schématu.

Myslíte třeba jako zase z oblasti vaší práce?

No, teďka zrovna nedávno psal Franta takovej mail, jako že ho napadla kacířská myšlenka se k tomu vrátit a napsat pokračování po dvaceti letech. (*smích*) Musím říct, že jako mě to fakt zaujalo, tahle myšlenka, jo. Času sice není nazbyt, ale jako když si teďka vzpomínám na to, jaký to bylo tenkrát, tak jako je to velmi přitažlivá vzpomínka. (*Rozhovor mimo téma*)

František Fuka

Narozen: 1968

Praha, 28. 8. 2008

Hrajete ještě počítačové hry?

Pořád s sebou nosím *Gameboye*, mám *Playstation*. Nehraju si na PC, protože mě se na hrách vždycky líbilo, že vyžídají hardware na maximum. PC hry vypadají na každém počítači jinak a na každém jinak fungují. Navíc používám Linux, ne Windows.

Programujete ještě hry?

Dělám designéra. Není to projekt, o kterém bych mohl veřejně mluvit. Nebude to prezentováno jako hra Františka Fuky.

Jaký je váš příběh? Jak jste se dostal ke hrám?

Naopak, já jsem se dostal k počítačům kvůli tomu, že mě přitahovaly hry. První hra, kterou jsem viděl, bylo přistávání na měsíci, hra bez grafiky, kterou nějakí studentíci naprogramovali a pak ukázali na nějaké výstavě v Sovětském svazu. Přišlo mi to jako úžasná věc. Strýček tou dobou pracoval na nějaké elektrotechnické fakultě a dostal půjčenou programovatelnou kalkulačku a já jsem si na ní takovéhle věci programoval. Tehdy to samozřejmě nemělo žádnou grafiku, to jsem jenom mohl koukat na zahraniční televizi a vidět, že jsou taky počítače velké jak skříň, které umí dělat i nějakou grafiku. To byla polovina až konec sedmdesátých let.

V ABC také vyšel papírový počítač. A počátkem 80. let už jsem chodil do nějaké stanice mladých techniků při Svazarmu, kde už měli první počítač, který uměl grafiku. Takže ten začátek musel být o dost před tím. Kolem let 1980-81 už jsem dělal na prvních mikropočítačích, které byly přenosné a měly grafiku.

Bylo těžké je sehnat?

To vůbec neexistovalo, že byste si je někde koupil. To by vás zavřeli, nebo co. Měli je ve Svazarmu, nevím odkud importované nebo částečně sestavené podomácku. Jeden z nich byl celý v dřevěné bedně. První počítač jsem měl, když jsem končil základní školu, to bylo v roce 1983. Tehdy jsem měl *VIC-20*, předchůdce *C64*, který měl 1,5 (sic!) kB paměti a nefungovaly mi barvy, protože byl NTSC. Ten stál tehdy 100 dolarů a matka musela zaplatit 5000 Kč clo, což byly obrovské peníze. Už tehdy jsem chtěl *ZX Spectrum*, ale k tomu jsem se dostal až o hodně později.

Jak jste se dozvěděl, že existuje *ZX Spectrum*?

Ve stanici mladých techniků. Tam měli kolem roku 1980–81 *ZX80*, pak přišlo *ZX81*, z toho byli všichni nadšení a pak přišlo v roce 1982 *ZX Spectrum* a to bylo totální nadšení, všichni snili, že by to jednou měli.

To jste měli zahraniční tisk?

Občas někdo přinesl časopis. Strýček mi taky tehdy předplatil *Creative Computing*, což byl velice zajímavý americký časopis. Měl 300 stran každý měsíc, byly tam programy a vývoj počítačů. Bylo to pro mě úplně pohádkový. Viděl jsem tam hry s barevnou grafikou, sprity atd. Potom mi strýček předplatil *YS*, když tam bylo něco závadného, tak celníci vytrhali stránky. Třeba tam bylo o hře podle filmu *Red Heat* a na obálce byl Schwarzenegger v ruský uniformě, takže vytrhli obálku a stránky o té hře.

Jak tehdy fungovala komunita kolem domácích počítačů a her?

Tenkrát ta komunita, to nebylo jako dneska. Kdo měl počítač nebo programoval, byl takovej exot a všichni tyhle lidi se v podstatě znali navzájem. Jakmile měl někdo nový počítač nebo časopis, tak se to okamžitě dozvěděli všichni ostatní.

Byli to lidi, kteří tíhli k elektru?

Jo, zřejmě jo. Ale tehdy neměli kam jít. Já jsem se tomu například chtěl věnovat, ale v celém ČSSR existovaly dvě gymnázia, který se zabývaly počítačema. Já šel na Arabskou. Potom jsem to chtěl dělat dál, tak jsem šel na čerstvý obor technická kybernetika na FELu, ale mě bohužel nikdy nezajímal ten hardware. Já dodneška nechápu rozdíl mezi napětím a proudem a takovéhle věci. My jsme se kybernetice první dva roky učili počítat průtoky vinutím transformátoru. Takže jsem odešel. Když jsme se trochu zabývali programováním, tak my, co jsme měli počítače doma, jsme programování rozuměli výrazně líp než profesori.

Existovala tam komunita?

Ano, naprostá většina byla sdružená kolem těch dvou organizací Svazarmu, to bylo 602. a 666. oddíl Svazarmu. Tam jako děcka nebo jako instruktoři působili všichni, kdo měli něco do činění s mikropočítači.

Také jste se kvůli tomu setkávali?

Díky tomu jsem měl svůj jediný společenský život. Seděl jsem doma a programoval, nebo jsme se scházeli s klukama ze Stanice mladých techniků, tam jsme šli jednou týdně, myslím, že každé pondělí. Byli jsme tam třeba do půlnoci, a to nám bylo patnáct. Nebo jsme se sešli a procházeli po přírodě a povídali jsme si o softwaru.

Byl někdo, kdo jenom hrál hry a nezajímal se o techniku?

Ne, to na začátku vůbec neexistovalo. Jako hračku by to nikomu nepořídili. Taky se ke hrám nedalo nijak dostat. V těch začátkách to fungovalo tak, že když jste si chtěl zahrát hru, tak jste si ji naprogramoval. Nebo jste si ji musel vymyslet. Nebo jste viděl hru, která se vám líbila někde v časopise, tak jste si ji sám naprogramoval podle toho, jak vypadá.

Poprvé se k nám začínaly dostávat profesionální hry zvenku, ilegálně distribuované,

po roce 1982–1983. V letech 1988–1989 už existovali lidi, kteří neprogramovali a hráli.

Jak fungovala distribuce pirátských her po Československu?

Když už byla distribuce zavedená, to je od roku 1985, to fungovalo většinou tak, že ti největší piráti byli někde v Jugoslávii. Já jsem byl napojený na nějakého Jugoslávce a ten to dostával odněkud z Anglie, kde to možná kupovali. Kopírovali to akusticky, z pásky na pásku. Mělo to ochranu proti kopírování. Dostal jsem od něj pásky a crackoval jsem je. Zjistil jsem, jak to funguje, a převedl jsem to do formátu, který se dal kopírovat digitálně. Někteří lidi to prodávali, já jsem si zakládal na tom, že jsem to dával zadarmo, jenom kamarádům. Začalo se mi ozývat spousta lidí, kteří po mně chtěli hry. Nemohl jsem ale nahrávat hry všem, neměl jsem čas. Pak se začalo proslýchat, že Fuka nedává hry. Ono to trvalo docela dlouho. Třeba 5 minut, to je pak 10 minut na jednu hru. Když jsem se *Spectrem* končil, měl jsem 70 90minutových kazet plných her. Tak si to spočítejte. A to jsem si vybíral jenom hry, které se mi líbily.

Existovalo povědomí o tom, že hra jako software je chráněná autorskými právy?

Neexistovalo, ne. Dokonce se mnou dělali rozhovory do televize a do časopisů ve stylu „to je ten divný chlapec, co je mu 15 let a má doma počítač“. A já jim říkal, že na tom není nic divného, že někdo sbírá známky a já sbírám software. Ten aspekt, že to je ilegální, to mě vůbec nenapadlo, ani ty lidi, co se mnou rozhovory dělali.

Měl jste představu, kdo byli ti lidé, kdo hry vytvářeli?

Jo, to jo. Četl jsem *YS* a tam s nimi byly rozhovory. Dostával jsem *YS* od roku 1985. Tehdy jsem si možná začal uvědomovat, že to je ilegální. Ale absolutně nehrozilo, že by z toho mohl být nějaký problém. My jsme přece ubližovali těm zlým kapitalistům. Spíš by byl problém, kdybyste předváděl nějakou ideologicky závadnou hru. Útok na Moskvu nebo něco.

Bylo kopírování kolektivní činností, nebo to dělal každý sám?

Ze začátku byly copy party, každej vytáhl počítač a jenom se kopírovalo a jedla se pizza nebo něco.

Takže se víc času trávilo kopírováním a katalogizací než hraním?

Nevím, jestli byli lidé, kteří hry jenom sbírali. Já jsem třeba měl své oblíbené hry a oblíbené autory a čekal jsem na jejich další věci. Od lidí, které jsem neměl tak rád, jsem hru třeba naloadoval, zahrál jsem si tři minuty a skončil. Od lidí, které jsem měl rád, jsem si hry automaticky kopíroval.

Dohrával jste hry do konce?

Jo. Rozhodně jsem ale používal cheaty, když jsem crackoval, tak jsem rovnou i dělal cheaty. Zajímalo mě, jaký to má levels, co stane na konci a tak. Byly hry, který, i přestože byly úžasné, byly tak těžké, že nemělo cenu je bez nekonečných životů hrát. Třeba *Jet Set Willy*, to je sebemrškačství.

Myslíte, že ti Angličani, kteří si hry kupovali, je hráli pořád dokola a byli v nich lepší?

Hry zas byly podstatně lacinější, stály třeba 5 liber. Netuším, kolik originálních her měl průměrně anglický hráč. Ale je to podobné, dřív jste si hru musel od někoho sehnat, dnes si ji stahujete z torrentu, trvá to stejně dlouho, i když to milionkrát delší. Teď se bavíme o ilegálních hrách.

Vy jste pak dělal titulky k filmům. Pomohly vám k tomu hry?

Rozhodně. Já jsem se díky počítačům naučil anglicky. Rozhodně jsem nestudoval

překladačství, takže dodneška nevím, jak se jmenují všechny ty předpřítomné časy. Umím to používat, ale neznám ty poučky a termíny. Strýček mi *Creative Computing* posílal, už když jsem byl na ZŠ. To jsem ještě neměl vlastní počítač. Prokousával jsem se tím a nějak se to snažil pochopit. Taky jsme četli komiksy. Po revoluci jsem po nocích čuměl na CNN na ČT. Měl jsem to třeba zapnutý, když jsem programoval.

(Otázka o komiksech)

Čím vás zaujali vaši oblíbení autoři her?

Jednak technicky, takže mě fascinovalo, co dokázali vymáčkout z hardwaru. Všechna *Spectra* měla stejný hardware. A když dokázali udělat jemnější grafiku nebo se pohybovala rychlejš než všechny ostatní, tak jsem si říkal, to je teda frajer. Pak jsme pátrali v tom programu, jak to dokázal. Zjistili jsme, že používal nedokumentované funkce procesoru, který by se normálně neměly používat. Byly i hry, který byly technicky dokonalý, ale blbě se hrály, to rozhodně. A naopak, třeba *Elite*. Nebo textovky, co měly několik tisíc lokací.

Spectrum jsem měl od 1984–85 až do roku, kdy jsem si pořídil *Amigu*. To bylo po revoluci.

Ale v té době už byl třeba C64, který měl lepší grafické a zvukové čipy. Neuvažoval jste o konverzi?

Nebyly to zas tak výrazné rozdíly. Každý byl lepší na něco. *C64* měl lepší zvuk. Ale kdybych na něm chtěl svobodně měnit barvu jakéhokoli pixelu, tak to nešlo. Já jsem to obdivoval, jak tam lítaly ty 2D scrollovací hry, ale kdybyste na tom chtěl udělat vektorovou grafiku, tak by to nešlo. Obdivoval jsem ho hlavně kvůli hudbě. Mezi vektorovými hry na *Spectru* byly třeba *Driller*, ale i akční hry jako *I, Of The Mask*.

V Rusku pořád vznikají hry a dema, které posunují možnosti *Spectra*.

Rusové taky výrazně hardwarově zlepšili ta *Spectra*. Slyšel jsem, že běží třeba na 1 000 % rychlosti a mají hard disky.

Udělal i konverzi *Prince of Persia*.

Ale to asi není nic extra. Nemyslím si, že *Prince of Persia* by nějak zvlášť žral procesor.

Mívali jsme strašnou srandu z *PCčka*. *PCčkáři* se vytahovali, ale přitom *Amiga* byla daleko lepší.

Ale přesto jste napsal knihu *Hry pro PC*.

Já jsem napsal tři knížky. Tu první ale rozdělili do dvou, vydala ji tehdy jedna z těch organizací Svazarmu. To bylo o *Spectru*. *Hry pro PC* jsem napsal tak, že jsem od firmy *Cybex* dostal *PC* za to, že napíšu knížku. To bylo tehdy nadupaný, 40 MHz.

Ty informace, co jste v těch prvních knížkách používal, jsou hlavně z anglicky psaných médií?

Především ze samotného hraní her. Když jsem psal příběhy programátorů, občas jsem přihodil nějakou zajímavost z anglického tisku.

Pro vás jako tvůrce her bylo důležitější předvést se jako programátor, nebo jako designér?

Jak jsem říkal, první hry jsem dělal ještě dlouho před tím, než jsem vlastnil počítač. A to proto, že když jsem si chtěl hru zahrát, musel jsem ji sám naprogramovat. To byla taková hlavní motivace. Později na *Spectru* mi imponovalo i to, že jsem byl docela známý – psali mi lidi z druhého konce republiky, které jsem vůbec neznal, že se to k nim nějak dostalo a že nevědí, jak tam přejít nějakou bažinu.

Začal jsem na *Spectrum* dělat textové hry a díky tomu jsem získal takovou tu v uvozovkách slávu, protože samozřejmě v Anglii se dělaly lepší textové hry, ale byly anglicky. Lidem tady nezbývalo než hrát ty moje, protože nic lepšího neznali. Byl jsem první, kdo tady s tím začal.

Pamatujete si na Sybilasoft, kteří dělali textovky v angličtině? Setkal jsem se jedním z nich v Bostonu na MIT.

To bylo ke konci mé kariéry. Ultrasoftu jsem prodal těsně po revoluci práva na všechny svoje hry na *Spectrum* za nějakou fixní sumu, asi 20 000 Kč.

Já mám v Bostonu strejčka. Bydlí poblíž v Readingu. Já se přiznám, že jsem v Americe nikdy nebyl, já to znám všechno z těch filmů, a navíc mi Američani jako lidi připadají strašně nepříjemní, alespoň většina z nich.

Měl jste představu o tom, jak se hry pohybují? Napsal jste něco, dal jste ji svým kamarádům a ona se potom postupně šířila?

A ti to dali dalším. Jenom někdy mi třeba někdo poslal dopis nebo zavolal. Emaily nebyly.

Měl jste taky loading screeny u her, které jste crackoval, kde bylo napsáno, že chcete vyměňovat hry a byla tam vaše adresa.

To si ani nepamatuju. Měl jsem toho docela dost. Pamatuju si, že v jednom Fuxoft demu jsem psal, že hry neprodávám ani nevyměňuji a že pokud máte zájem, ať se obrátíte na Andreje Anastasova, který rád ty hry prodával a živil se tím. Já jsem po tom nějak aktivně netoužil. Já jsem měl přístup k nejnovějším hrám. Jestli takovou obrazovku najdete, tak mi ji pošlete.

Jak jste vnímal vývoj počítačové hry jako média, které se dostávalo do

hlavního proudu? Zdá se vám, že se tím o něco přichází?

Ztrácí se to, že se z toho stává normální hračka. Zajímalo by mě, v jakém roce přestali být považováni za šílence lidi, kteří měli dva počítače? A v který zemi?

Dneska už to je asi tak, že naprostá většina lidí, kteří si hrajou na počítači, neumějí programovat. Vývoj média – dneska už není moc prostor pro invenci, dneska se z toho stal byznys, kterej je podobnej televiznímu byznysu. Dneska jsou všechny hry s největší propagací komerční. Jsou si strašně podobný, jsou tam jen drobný změny. Jenom mají lepší texture, víc polygonů a podobně. Ty revoluční věci si dělají lidi doma jako shareware a nikdo se o tom nedozví.

My jsme všichni hodně vyrůstali na anglických hrách. Když jste setkal s japonskými, přišlo vám to zajímavé?

Ty my přijdou nejvíc zajímavé dneska. V Japonsku pořád podporují originalitu. Některé týmy třeba udělají tři komerční hry a jednu podle toho, jak chtějí. Takhle může vzniknout úplně nový žánr, jako třeba Pokémoni. Dneska tím sice všichni opovrhují, ale byly to skvělé hry.

Líbí se vám, že třeba na Nintendu DS se vývojový cyklus podobá tomu, jak se to dělá dřív?

Rozdíl je pořád v tom, že dřív nebyly deadlines. Na *Spectru* tým hru dělal, a když ji dokončil, tak se to vydalo. Dneska je předem dané, kdy se co musí udělat.

Jak jste vymýšlel náměty pro hry? Dělal jste textovky, ale taky *Jet Story*.

Ale pozor, *Jet Story* dělal Mirek Fidler. Já dělal hlavně textovky, pak tu střílečku *F.I.R.E.*, *Tetris 2* a to je z těch zásadních asi všechno. Na tom jsem nic vymýšlet nemusel.

A co *Tetris 2*? To byl jeden z nejoriginálnějších klonů Tetrisu.

Myslím, že takových je hodně. Na Nintendo DS je taky Tetris, který se dá hrát bezdrátově ve dvou.

Naprogramovat hru tedy trvalo tak dva týdny?

Asi tak. *Tetris 2* možná trochu dýl, protože jsem designoval 100 levelů. Testovali jsme to s kamarády. Ti dva nejbližší byli Mirek Fídlér a Tomáš Rylek, s nimi jsme měli dohromady ten „Zlatý trojúhelník“.

Jak fungovala demoscéna? Bylo to uzavřené, nebo tam pracovalo víc lidí?

Já jsem dělal hlavně hudbu, ta grafika byla velice jednoduchá. Za tu dobu, co já měl *Spectrum*, podle mě u nás demoscéna neexistovala. Viděl jsem demáče na *Amize*, ale ty byly zahraniční. U nás jsem o nikom nevěděl.

Zmínil jste Andreje Anastasova. Nevíte, jestli se ještě se hrám věnuje?

Co já vím, tak dělá v erotice. Nic nového nevím. Já jsem nikdy nebyl nějak moc v kontaktu. Jednu dobu jsem psal do *Score*, a to jsem s ním měl jednu vyloženou rozepři. Napsal jsem recenzi a on mi ji nějak změnil. Proto jsem tam nikdy nebyl jako trvalý redaktor. Do *Score* jsem myslím napsal tak celkem 10 recenzí, to nebylo nic zásadního. Pak jsem psal recenze různých konzolí do různých časopisů.

Ty konzole jsou mi dneska blíž. Když máte *Playstation 3*, tak jsou všechny stejné. Lidi se z toho snaží vypumpovat maximum a mám záruku, že to na svém *Playstationu* vidím tak, jak autoři chtěli, aby to vypadalo. Mám i rád různé abstraktní hry, které nechtějí za každou cenu využít hardware na 100 %.

Je pro vás tedy důležitý kontakt s hardwarem počítače? Programovat

low-level?

Ne, to naopak. Programovat dneska low-level pro *PC* by znamenalo vědět, jaký grafický driver zrovna máte. To mě právě nezajímá. Proto bych chtěl dělat v enginu, ve vyšším jazyku. Mě hardware vlastně nikdy nezajímal. Na *Spectru* jsem dělal v assembleru, ale dneska na *PC* nikdo v assembleru nedělá. Dneska kdyby někdo udělal hru v assembleru, tak bude technicky bomba. Ale to nikdo neudělá, protože počkají rok, až budou rychlejší procesory.

Díval jsem se na Internetu na to, co se stalo s designéry, které jsem měl rád. Spousta z nich skončila, kvůli tomu, že nemohli dělat v týmu. Don Priestley a další...

Dnešní kultura v tomhle byznysu je o hodně jiná, než byla tenkrát v těch začátkách. Já jsem nedávno viděl video Matthewa Smithe, co dělal Manic Minera. Ten hodně fetoval a žil v nějaké hipícké komunitě. Lidi, co dělávali hudbu do her, teď hodně dělají třeba hudební producenty pro hry.

Zajímají vás orchestry, co hrají melodie ze starých her?

Jo, něco mám. Je v tom ta nostalgie, ale nepřijde mi to tak zajímavé. Ony ty hudby nejsou zas tak dobré. Lidi je milují kvůli tomu, že je v té hře poslouchají deset hodin dokola. V osmdesátých letech bylo zajímavé, kdo dokázal z těch jednoduchých procesorů co dostat za zvuky. Ale dnes, když jsou MP3, tak to ztrácí smysl. Dřív to bylo tak, že hra měla svou melodii, která se zajímavě obměnila, dneska to je málokdy. Dneska hudbu dělají třeba tři lidi, co spolu vůbec nekomunikují. Nemá hlavní motiv. Mně se líbí, když se ve filmu hlavní motiv obměňuje podle postav a podobně. Já bych chtěl udělat nějakou jednoduchou hru, ve které by se hudba přizpůsobovala dynamice hry. To mi přijde originální. A aby to bylo old school, aby to znělo, jak z nějakého *Commodora 64*?

Na chiptunes se vám tedy líbilo, že člověk ukazoval, co umí s omezenými

prostředky?

No, tam jsem si sednul, mohl jsem si říct, že udělám hudbu a bylo by jasné, že to líp udělat nejde a že to nikdo líp neudělá. To dneska nejde.

Myslíte, že anglické hry na *Spectrum* měly nějakou zvláštní poetiku?

Tam spíš jde o to, že na automat nemůžete udělat hru, která se bude hrát pět hodin. Na *Spectru* měli větší volnost. Ale nebyla to věc jenom *Spectra*. Na *Spectru* ale poprvé došlo k tomu, že nějaký kluk, kterému to koupili rodiče, na tom sám udělal hru, která se pak dočkala komerční slávy a kterou mu někdo začal distribuovat. Tohle bylo podle mě v Americe jiné. *Spectrum* bylo ale proti ostatním počítačům ohromně levné.

Mohl člověk taky tady získat ze hry komerční slávu?

Já o tom nevím. Na *Spectru* rozhodně ne. Neexistovala infrastruktura a neexistovalo, kdo a kde by ty hry nějak prodával. To se začalo pomaloučku rozvíjet až kolem revoluce. Neexistovalo, že by někdo ohlásil „Tady děláme novou českou úžasnou hru“ a dal na to reklamy do časopisů. U nás vůbec reklamy na hry začaly velice nedávno, myslím kolem roku 2000.

Myslím, že první billboard inzerující hru byl na hru Mafia.

To já už jsem *PC* gaming od dob Windows už nesledoval. Měl jsem rád akorát *Rollercoaster Tycoon*, *Locomotion*.

Čekáte do budoucna od her nějaký zásadní revoluční nápad?

Očekávám tohle. Znáte *NetHack*? Tam se podle mě skrývá budoucnost. Je to hra, jejíž content je generovaný. Není to zaměřené na reprezentaci, jsou tam jenom znaky,

grafika je abstraktní. Podobný mi připadá *Spore*. Příšerka není nadefinovaná, ale vygenerovaná genetickým algoritmem. Stejně to bude generovat planety. Něco takového bych chtěl udělat sám třeba i s tou abstraktní grafikou. Klidně tam můžou být trojúhelníky a čtverečky, ale může to být dynamické. Takové hry nemají konec. Je vtipné, že *Sam a Max* mají vtipy, ale mě dnes spíš imponují hry, které jsou nekonečné jako *Tetris*. *Tetris* je hra, kterou vymyslím a v nějakém záchvatu ji za tři dny naprogramuju. Na tom *DSku* a v Japonsku vůbec vidím naději. Je celá série, která se jmenuje *Mystery Dungeon*, a je to v podstatě *NetHack*. Potom si to licencovaly různé jiné firmy. Je to subžánr, který Japonci hrají, ale v USA se to moc nechytlo.

V Americe i v Evropě to je spíš tak, že se vezme existující engine a vymění se sprity a zvukové efekty. Mně se líbí, že *NetHack* nemá grafiku, ale přitom ta hra má 3 MB. Vidíte z toho, jak musí být promakaná. Stačilo by jednoho grafika, aby to mu dal nějakou tvář.

(Konverzace o současných hrách)

Odpovědi doplněné emailem:

Jaký byl vztah mezi programátory-hobbisty jako jste byl vy a ony 602., 666. oddíly Svazarmu a programátory-profesionály ve výpočetních střediscích? Protože v té době už nějaké takové stroje ve fabrikách musely být. Zajímaly vás?

Tyto dva typy lidí šly naprosto mimo sebe. Co já vím, tak nikdo z nás ve Svazarmu se nijak nekamarádil/nestýkal s „programátory-profesionály“ a nezajímali nás.

Říkal jste, že jste crackoval hry z jugoslávských kopií. Jak dlouho tak zhruba trvalo cracknout jednu hru?

Asi tak jednou za půl roku vymysleli nový ochranný systém, ten trvalo třeba pár dní prolomit a potom ten samý systém mnoho měsíců používali a další hry jím chráněné už se crackovaly během pár minut, plus dalších pár minut na uložení té cracklé hry na pásek.

A kolik dalších takových lidí jste znal, třeba ve svém okolí?

Asi pět lidí, kteří crackovat uměli, asi dva, kteří to aktivně dělali. Do styku s chráněnými originály ale přišel tehdy u nás málokdo.

Dokážete si představit, jaká byla motivace Svazarmu učit děti na počítači? Víím, že Svazarm nebyl tak moc spojený s armádou, ale byl tam určitý militaristický podtext?

Spíš bych řekl, že ti mladí instruktoři, kteří se zajímali o počítače, se schovali pod křídla Svazarmu. Za celou tu dobu, co jsem tam byl aktivní, jsem nepřišel do styku s ničím, co by jakkoliv zavánělo armádou. Ale víím, že kdybych si nezaopatřil modrou knížku, tak pro mě bylo připraveno nějaké speciální počítačové armádní místo.

Michal Hlaváč

Naroden: 1974

Cambridge, Massachusetts, USA, 20. 11. 2012

Mohl bys začít tím, že bys převyprávěl svůj příběh toho, jak ses dostal k hraní a tvorbě počítačových her, od začátku až do období *Sybilasoftu*?

My sme vyrástli v Bratislave a keď vravím my, tak vravím môj brat Juraj Hlaváč a ja. A my sme boli na strednej škole, tak ja som bol asi prvák a môj brat je ešte o 4 roky mladší, takže on bol na základnej škole a vtedy náš otec Miloš Hlaváč išiel: Jeden jeho kamarát nám zavolať jednu noc a povedal, chalani musíte prísť. To je super, úplne perfektné. Mám počítač. Musíte to vidieť. Tak sme hneď naklusali, sadli sme do auta a išli sme hneď k nim a mali počítač *Sinclair ZX Spectrum*, taký ten gumák, proste ten úplne originálny 48kilový počítač a my sme proste to zapojili do tej telky a hrali sme tých päť hier čo tam bolo priložených. A to bol *Jet Pac*, to bol *Pssst*, to bol a neviem ešte čo, ale proste päť hier čo tam bolo a my sme boli hotoví z toho. To bolo úplne, úplne šílené.

Pred tým sme videli také že *PMDčko*, ale to bolo len také že proste kresliť čiaru na obrazovku a toto bolo vo farbe, to bolo animované, na telke, to bolo proste neskutočné. Boli sme tam ja neviem do polnoci, to bolo neslúchané, lebo bola škola na druhé ráno. Proste úplne spravilo to na nás taký hlboký dojem, že to nikdy nezabudnem. No a potom otec tiež toto okamžite pochopil a potom spravil všetko preto, aby nám zohnal počítač. Dostal sa vďaka robote do Španielska a tam kúpil. Španieli robili koprodukcii alebo proste koprodukčne vyrábali *Sinclairy*, pod nejakou licenciou. Tam nám kúpil plusko. Toto bolo tak okolo 1986, možno 1987, tak nejak. A my sme teda mali *plusko*.

Bývali sme v Bratislave, no a v tej Bratislave možno ja neviem desať, dvanásť, možno pätnásť rodín v celej Bratislave malo toho sinclaira. Také to bolo, taká zvláštnosť, také proste nezvyčajné to bolo. No a samozrejme sme začali s *Jet Pacom* a *Pssstom*. Začali sme s tým, že sme hrali tie hry. Čo boli na tých kazetách priložené v tej krabici – no

a hneď, a veľmi rýchlo sme sa spoznali s tými ďalšími, ktorí mali tú mašinu a začali si kopírovať hry na kazetách, proste na doubledecku alebo z jedného do druhého. Takže začali sme zbierať hry. Takže ten prvý krok bol, že sme začali zbierať a hrať tie hry.

Neostalo pri tom dlho, chceli sme hneď skúšať vlastné veci. Takže tam bol Basic, keď som to proste nabootoval, tam sa hneď Basic objavil, tak sme sa tam hrali s týmito programami. A pamätám si, že v Španielsku vychádzal časopis *sinclairácky* a vždycky tam bolo niečo o hrách a vždycky tam bolo trochu kódu. Proste bol tam príklad, takýto sa napíše, hentaký sa napíše a boli tam kódy v Basic, ale niekedy aj kompilovaný assembly kód, proste nejakej hry. A to bolo tak, že časopis bol na papieri a my sme čítali ten assembly kód. Zobrali sme takto kus papiera aby sme nestratili riadku a jeden človek proste čítal tie číslice a písmenká hexadecimálneho assembly kódu a druhý to písal do tej mašiny a po neviem koľkých hodinách ak sme napísali všetko toto tak sme to skompilovali a ak sa nám to všetko podarilo, tak sme zbehli úplne jednoduchú hru. Lenže problém veľký bol v tom, že to je úplne najhlúpejšie ako distribuovať kód. Žiadna tá štruktúra, ktorá viedla k tomu assembly kódu aby bol taký aký je. To bol proste taký ten konečný produkt a nevedeli sme ako sa k tomu prelomiť. No ale v tom Basicu to bolo iné. V tom Basicu sme vedeli písať, v tom sme sa hrali, v tom Basicu s tými príkazmi. No a samozrejme po anglicky sme nevedeli alebo vedeli len málo, takže tie príkazy boli také magické stringy. Takže RUN nebolo run (*anglická výslovnosť*), ale bolo to „RUN“ (*česká výslovnosť*) a my sme sa naučili naspamäť že „RUN“ znamená, že to zbehne program.

Teraz keď to vidím, keď tí dizajnéri toho programovacieho jazyku proste pracovali na tom, aby sa to dalo chápať, že to je proste angličtina, že to znie ako jazyk, ako keby si rozprával v normálnom jazyku. Pre nás to proste neexistovalo. Boli to také magické stringy a museli sme sa naučiť naspamäť čo robia, aby sme vedeli ako na tom programovať. Takže s tým sme sa hrali veľa, robili sme jednoduché proste loopy, jednoduché cykly, jednoduché tlačenie, proste veci na screen, menenie farieb a takéto veci. Takže tak sme začali.

Boli dve hry. Hry, ktoré boli spravené na assembleri, ktoré boli animované a s grafikou a hry (*v Basicu*), proste ale Basic na to nebol dosť rýchly, tak my sme začali samozrejme písať hry a veľmi rýchlo sme našli textovky. Ešte myslím si, že aj

prvá hra, čo som sa snažil napísať vtedy, keď som bol na tej strednej škole bola animovaná. Že som predefinoval charakter sety písmenok, a spravil z toho takých ufonov a proste tak lietali a trebalo ich stieľať. Len chýbali mi základy, že jak to štruktúrovať, ako procesovať imput, že ako procesovať grafiku, takže to bol proste taký projekt kde som sa naučil veľa vecí ale nikdy sa to nikam nedostalo.

No ale potom nám došlo, že textovky sa dajú robiť výborne, lebo môžeme manipulovať tie reťazce textové, normálne Basicom, je to dostatočne rýchle na to aby to fungovalo, no a začali sme písať textovky. No a v tomto, proste cez týchto kamarátov čo sme mali, čo mali tiež *Sinclaira* sme stretli ďalších. Stretli sme Stana Hrdu. Stano Hrda bol veľký sinclérista. On bol veľmi, on je taký chalan, on má veľkú charizmu, on všetkých poznal, so všetkými bol kamarát. Stano Hrda bol taký perfektný konektor. A potom Martin Sústrik. Martin Sústrik bol zase kóder. On perfektne mu to myslelo, čo sa týkalo technických vecí a cez Martina sme stretli Paľa Čejku. Paľo Čejka je umelec, proste spisovateľ.

Tak teda Juraj, môj brat, ja, Stano, Paľo Čejka a Martin Sústrik. Teda oni už mali, všetci sme mali company. Každý sme boli nejaký soft a oni mali *Sybilasoft* a my sme k nim došli a oni nás teda akože zobrali. Ukázali sme im naše hry, tak nás zobrali akože pod naše krídlo. Vtedy ja som písal textovku, sme si vymysleli že to bol *Sherlock Holmes*, story proste podľa Sherlocka Holmesa a som to akože písal, písal a to som im ukázal a oni nás teda akože zobrali a spolu sme teda formovali *Sybilasoft*. Takže tak to nejak začalo.

No a fungovalo nám to tak, že každý sme si robili vlastné hry, že každý mal kreatívne svoj projekt na ktorom oni pracovali a plus každý mal ešte špeciálny talent. Martin robil všetky že farebné loadery, lebo on vedel programovať v assembly kóde. Stano Hrda bol hudobník, tak on robil všetku hudbu a ja som bol akože kreslič, tak ja som kreslil loading screeny pre všetky a proste logá. No a Jurči bol tiež kóder, takže Jurči masť kódy. Jurči, bôj brat Jurko.

Takže tak to bolo, každý sme mali vlastný projekt, plus sme robili ešte špecializované úlohy jeden druhému a potom sme to shipovali všetko. Potom sme na to dali meno *Sybilasoft* a kopírovali to kamarátom na páskach a rozdávali zadarmo. My sme to nikdy nepredávali, ale zadarmo a proste takto sme to robili. A čo sme z toho dostali bola taká tá sláva, my sme boli slávni. Ľudia nás poznali. Sme raz dostali list, na

papieri, myslím že Jirka Veselovský, tak nejak. Jirka Veselovský z Chebu z Čech. A to bol úplne druhý koniec sveta, to bol druhý koniec Československa, to bolo v Chebu. Sme si to pozreli na mape, to bolo úplne na západe jak sa len dalo ísť a nám napísal taký list na papieri že: „ Čaute chalani, ja som sinclérista a mám tieto vaše hry, či by ste mi mohli poslať ešte aj nejaké iné. A že zaplatím samozrejme a rád by som.“ A my sme mu napísali list, spravili sme mu kazetu so všetkými hrami a napísali sme mu list: „ Ahoj Jirko. Samozrejme, že nám nemusíš platiť. Tu máš všetky hry, veľmi radi ti ich pošleme.“ Potom sme z toho boli takí natešení, že sme spravili *Sybilasoft* fan klub a Jirka Veselovský bol prvým členom a myslím že aj jediným. Prvým a jediným členom *Sybilasoft* fan klubu. Nevieť ani či on o tom vedel, ale myslím, že sme mu vytlačili kartu ako membership a sme mu to všetko poslali v liste poštou na papieri.

Tak takto to fungovalo vtedy. Ale kamaráti naši, čo sme sa s nimi stretávali na strednej škole, všetci o nás vedeli. My sme boli *Sybilasoft* a my sme boli slávni. To bol pojem. Proste sa nás pýtali, čo teraz, na čom ešte pracujete, kedy vyjde nová hra a jako vyriešim proste túto, neviem sa dostať cez toto hento. My zase to musíš spraviť toto a tamto. Takže tým, že to boli tí adventures, boli jednak po slovensky, slovenských veľa nebolo. Anglické boli, ale po anglicky veľa ľudí nevedelo. Takže tie textovky čo boli po slovensky a po česky mali takýto obrovský proste trh. Zrazu tam bol market.

Takže sme boli slávni a to nám sa hrozne páčilo a tým pádom sme na tom robili a predhánali jeden druhého. Vždycky sme mali také, že čo je prvé. Že *Fuksoft* napríklad je prvá textovka, v ktorej jazdíš výťahom. To bola od Stana Hrdu a potom Martin Sústrik spravil textovku *Stensontron*. Veľmi ťažko sa hralo lebo neboli tam akékoľvek inštrukcie, bola veľmi taká hard core, ale tam bolo neviem asi tristo miestností alebo koľko. To bolo úplne najviac na svete. Takže sme sa vždycky tešili, že každá tá hra má niečo, čo nikdy nebolo pred tým spravené. No a samozrejme Martin špekuloval.

Predhánali sme sa, že aké budú farebné loadery a všelijaké počítačové a takéto blbosti, aby to bolo proste čo najlepšie a robili sme scrollovacie texty. Ja som potom robieval *Chrobáka Truhlíka* – tam som zase hrozne chcel grafiku, takže to je proste textovka kde sú ilustrácie pre každé tie charaktery aj pre tie predmety a tak. A ešte ďalšia vec čo chcem nezabudnúť je, že síce sme všetci boli *Sybilasoft*, ale nie úplne sme rozumeli brandingu, tak každý sme speľovali, písali *Sybilasoft* ináč. Tak ja som písal Sybila

prvé tvrdé druhé mäkké. Stano Hrda písal prvé mäkké, druhé tvrdé. Myslím že Martin Sústrik písal obidve mäkké. Takže síce sme boli všetci *Sybilasoft*, ale každý sme mali vlastný „flavour“ a keď to niekto poznal, tak sa pozrel na hru a na prvý pohľad videl kto to napísal (*smích*).

Našiel som nejaký emulátor teraz po dvadsiatich rokoch. Leží mi to na *Macovi*, v tomto dashboarde a našiel som jednu z tých hier a som sa s tým hral a my sme tam písali adresy, že keď ste nám chceli písať list, tak tam bola adresa normálne, fyzická adresa. Proste adresa bytu s číslom ulice a s Bratislavou. Komunikovali sa tak, že proste napíšete nám list a my sme do tej hry publikovali fyzickú adresu, že kde sme bývali. To tiež dneska by bolo úplne nemysliteľné. Proste tak sme dostávali korešpondenciu (*smích*).

Děkuju. Mohl by sis vzpomenout, zhruba v jakých letech se tyto události odehrály? Kdy ses poprvé setkal s počítačem?

Áno, áno, takže toto bolo tak nejak 1986, 1987. Možno sme prvýkrát videli 1986 a kúpili 1987, 1988. V 1989 bola teda revolúcia, prevrat a toto bolo pred tým, pred revolúciou takže cestovať sa nemohlo, to bolo veľmi, veľmi ťažké. Peniaze neboli, proste ten ekonomický, cena tej mašiny bola nepredstaviteľná. To keď som hovoril, že nás bolo desať, pätnásť rodín s touto mašinou z celej Bratislavy, kde bolo ja neviem 550 tisíc ľudí alebo koľko, tak to je preto, lebo naozaj vizionári pochopili, že o čom to je. Proste môj otec, Miloš Hlaváč on naozaj toto videl. Stačilo mu raz – on bol filmár – sa na to pozrieť a chápal, že toto je budúcnosť. On okamžite tomu veril na sto percent. Takisto videl nás, že sme tam a on spravil všetko preto, aby nám priniesol tú mašinu, aby sme sa na tom naučili robiť. Tak to bolo naozaj veľmi také „visionary“ – neviem jak sa povie visionary po našom...

Napríklad ďalší človek bol Jaro Filip. Jaro Filip bol herec, muzikant, osobnosť. Ten mal tiež *Sinclaira*. Tak sme sa poznali s Jarom Filipom, lebo sme boli všetci *sinclairisti*. On keď mal čas, tak si sadol a mastil na *Sinclairi*. Takže toto bola taká vec, že tak to bol taký veľmi exkluzívny klub. No a tie časy boli, proste bol to komunizmus, bola to taká tá druhá vlna toho, proste pred 1968 sa trochu dalo a pred 1989 sa tiež trochu začalo dať. Takže trochu sa dalo. Vravím že otec sa dostal do

Španielska ako služobne na cestu a jedol konzervy a salámy, aby si našetril tie denné stipendiá, aby to takto zobral a dal to tomu maníkovi aby kúpil toho *Sinclaira*. Takže trošku sa dalo, ale stále to bol ešte tuhý komunizmus. Bolo to pred prevratom, pred revolúciou. My sme boli na strednej škole, ja som vtedy bol prvák, druhák, tretiak, na gymnáziu na Gamči. To bolo Gymnázium Alexandra Markuša Červenej Armády, matematické gymnázium no a môj bracho, ktorý je o štyri roky mladší bol iba na základnej škole. On bol siedmak, ôsmak na základnej škole. Nie. Šiestak, siedmak, ôsmak. Takže my sme to nevnímali. Myslím, že vďaka tomu že sme nevideli nič iné, proste nikdy sme na Západe neboli, nemali sme to s čím porovnať. My ako decká sme to vnímali že takto to je, v pohode. My sme sa starali o veci, čo sa tínedžeri starajú a nie o to, že v akom systéme žijeme, ale na našich rodičov to veľmi dopadalo a bolo to veľmi ťažké.

Co přesně dělal váš otec?

On bol filmár, pracoval vo výstavníctve a oni spravili výstavu. Oni postavili multimedialnú výstavu a išli ju nainštalovať na Expo do Španielska. Takže on bol vždycky v branži. Veľmi technický, fotograf, filmár, kameraman. Keď videl ten počítač, tak on to pochopil, sto percentne pochopil, že o čo sa jedná.

Říkal jsi, že jste na střední škole byli docela slavní. Muselo tam tedy být docela dost lidí, co ty hry hráli. Jak velká byla třeba ta komunita v Bratislavě?

To je ťažko povedať. To ťažko povedať, ku koncu neviem (*pauza*) okolo sto, pár stoviek možno *Sinclairov* bolo v Bratislave. Plus vždy keď niekto mal *Sinclaira* sa k nemu chodilo. Takže tá komunita takých tých sekundárnych ľudí bola väčšia v Bratislave. Pár stoviek, možno dvesto ľudí, čo mali *Sinclaira* doma. A tiež to potom rástlo, ale asi nie viac než to je. Takže tá komunita bola veľmi... bol to taký výber, neviem ťažko povedať. Ja by som povedal takých okolo toho, neviem – nikdy som sa nad tým nezamyslel že aká bola veľká tá komunita.

Ale měli jste pocit, že se navzájem všichni znáte, že tvoříte nějakou komunitu?

No áno, áno. Nepoznali sme všetkých, ktorí hrávali naše hry, ale stávali sa nám také veci, že ľudia hrali naše hry, že nás poznali. Takže určite taký ten feeling tej komunity tam určite bol. My sme boli piati chalani čo sme mali *Sybilasoft* a potom tam boli ešte zopár iných „softov“ a plus v Čechách bol samozrejme František Fuka so *Fuxoftom*. Ten bol naša najväčšia kompetícia. S ním sme sa, a ani neviem či on o tom vedel, možno on o tom ani nevedel, ale myslím že potom Stano Hrda bol prvý, ktorý išiel do Prahy a sa s ním stretol. Ja som sa s ním vlastne doteraz nestretol.

Keď František Fuka rolloutoval hru, tak sme hneď pozerali, že čo robí nové a hneď my sme potom sa akože s ním tak merali, že on má takéto ale my máme takéto. Boli tam náročnejšie efekty a hacky, no a František Fuka bol veľmi talentovaný programátor, on toho mastil veľa. No a samozrejme on mal Indiana Jonesa, potom robil všelijaké muzikálne demá a takéto veci. Tam boli také všelijaké hacky, že dal si stopnúť kazeták, aby si videl source, že proste tak proti tomu hackovaniu sa proste menili. On menil farby, PAPER a INK, aby to bolo len také farebné šmuhy. To sme prvýkrát videli, že jéé, jak to spravil, to musíme vymyslieť, jak sa také robí, aby sme aj my takto zahekovali kód.

Takže tam boli najrôznejšie takéto hackeriny a myslím, že sme sa jeden druhého hecovali, že kto spraví akože lepšiu vec. No a lepšia bola tým, že čím je to viac nahackované, či to má efekty, či sú to veci, ktoré iní ľudia nevedia ako spraviť. To boli veľké body. Takže napríklad Stano napísal tú hru *Fuksoft* a to bolo o tom, že ideš zachrániť Františka Fuku. Takže my sme brali jeho ako takého, sme sa jeden druhého hecovali. A samozrejme on potom napísal knihu a tiež až neskôr sa mi to dostalo do ruky a som tam čítal a raz tam píše, že tam bola parta programátorov z Bratislavy, ktorá sa volá *Sybilasoft* a myslím, že čo o nás povedal je, že ich hry sú síce jednoduché, ale niekedy sa na nich človek zasmieje. A to bolo celé uznanie, čo sme sa dočkali od slávneho Františka Fuky. On to možno nevedel, ale my sme s ním veľmi súťažili.

Zmiňoval jsi, že jste se snažili předhánět v tom, kdo tam vymyslí víc

technických vychytávek. Jak důležitý pro vás v tu chvíli ten herní design?

No velmi dobrá otázka. No jak sa hra bude hrať myslím že naozaj bolo to posledné, o čo sme sa starali. Čo sa týka dizajnu, hry vtedy boli také, že neboli tam žiadne vysvetlivky, nebolo tam žiadny consideration na usera. User musel trpieť a čím viac ten user trpel, tým lepšie. Takže nebol manuál. Nebolo povedané, že aké programy sa dajú písať, musel si všetko skúšať, proste písať sám a niektoré fungovali a niektoré nefungovali. A takisto sme boli hrdí, keď ťa tá hra toho usera zabila čo najviackrát, proste najrôznejšie veci sme vymýšľali keď sa zabíjalo. Čo sa týka napríklad game dizajnu, dneska keby som išiel že hra mi povie že môžeš ísť na sever, na juh, na východ a na západ a ja idem na sever a hra mi povie zomrel si, tak to by bolo proste neslýchané. To by znamenalo, že tá hra mi nepovedala čo môžem a čo nemôžem a to sme sa presne tešili, že proste idem na sever, zomrel si a musíš ísť znovu. A proste tie hry sa vyžívali v takom tom masochistickom trestaní usera. Tí useri teda v druhej strane, proste bolo to také, čiastočne sme nevedeli ako na to a čiastočne to bolo podľa mňa s tou východnou Európou, že tí useri mali takú masochistickú stránku v nich, že furt ti niekto šlapal po hlave tak aj tá hra ti šlape po hlave. A tak to nejak fungovalo, že tí ľudia tam sedeli a fakt trávili hodiny nad tým, že vymyslieť, len vymyslieť že jak sa tá hra hrá.

A časť z toho bola aj to, že tie mašiny aj softwary prišli buď bez manuálov alebo s manuálmi, ktoré boli anglické. Takže bola celá taká kultúra, že mám nejaký softvér, nahrám ho a idem skúšať že čo to robí. Že nie je to tak, že som si prečítal v katalógu že áno, tento softvér, budem v ňom môcť kresliť obrázky, potom som ho kúpil, potom som prišiel, prečítal manuál a kreslím obrázky. Bolo to také že no, tento softvér došiel, tak fajn. Tak ho nahrám a uvidíme čo to je. Takže tam bola tá kultúra objavovania toho. A tie hry boli presne také, že tú hru bolo treba objaviť. Tam nebol manuál, tam nebola žiadna help. Bolo to treba objaviť. A časť toho bolo práve takéto týranie toho usera.

Nás to hrozne bavilo, že vymýšľať nové veci, že jak ťa môžeme zabiť. Takže keď si predstavíš proste tínedžerov ve strednej škole, to je presne tak age appropriate. Keď to porovnáam s game dizajnom teraz moderným, čo teraz tuná vidím dvadsaťpäť rokov neskôr, čo sa teraz jak sa píše hry, tak je to úplne iné. Proste tuná všetci prvé čo robia, že polku hry strávia tým, že vysvetľovať userovi, že nóó, keď stlačíš toto, môžeš skočiť

a keď stlačíš toto, môžeš neviem čo double skočiť a toto znamená že ťa vidí a toto znamená že ťa nevidí. A keď postavíš hru a niekomu to dáš, tak to zahrajú a povedia nó dobre nó, tomuto nerozumiem, tomuto nerozumiem, tomuto nerozumiem a to sú všetko proste dôvody na zahodenie. Tam to boli, to sme hľadali, že jak ťa ešte potrápiť. A myslím, že časť toho bola to, že neboli tie hry. Že mal som tú hru a mal som týždeň na to alebo mesiac na to ju hrať. Teraz proste keď je 500 tisíc titulov v Appstore, tak proste zoberem hru a ak ma nezaujme za prvých tridsať sekúnd, tak ju zahodím a zoberem druhú, hej. Takže myslím si, že to sa vyvinulo úplne inak. Vtedy boli úplne iné časy a vtedy sme dizajnovali tak hry, aby ťa proste trápili ako usera alebo sme sa vôbec nestarali o to, či nejaký dizajn je, či vieš čo teraz spraviť alebo nevieš. Ten proces bol na začiatku, že vymyslieť nejaký nápad, vyšpekulovať nejaké srandovné texty, potom nejaké triky technické a dať to dokopy a dokončiť to, aby sme to mohli shipovať.

Dokázal by sis vzpomenout na chvíli, kdy jste začali mít touhu sami tvořit?

Myslím, že to začalo už úplne na začiatku, keď sme prvýkrát videli *Jet Paca*. Tak sme chceli že jé, to také chceme spraviť. Nevieť prečo, ale nepamätám si moment, kde by to sa preklopilo od hrania k tvoreniu. Vždy sme aj hrali aj tvorili a od samého začiatku sme chceli vedieť, ako sa také dá spraviť, to bolo dôležité. Problém bol skôr v tom, že tam bola diera, že sme nechápali ako by sa také dalo spraviť. Keď sme sa dívali na *Jet Paca* tak sme nevedeli ako také napísať.

Ale napríklad Martin Sústrik, on vedel po anglicky, takže on našiel nejaké manuály z Británie a čítal ich po anglicky a to bola veľká vec. Aj nám ich niekedy čítal a že toto znamená toto, toto znamená hento. Alebo napríklad assembly language, že prečo je to assembly a čo sú to registre, prečo je to dôležité že viem spočítať dve čísla. Nevedeli sme prepojiť tie kroky od toho že vidím nejaké inštrukcie na stránke a *Jet Pac* na screene, tam bola veľká diera. A ten Basic bol výborný v tom, že zrazu to preklenul, čiastočne tú dieru nejakým spôsobom. Samozrejme mal tie limitácie ktoré to malo, ale zrazu ten Basic, nejaká tá štruktúra tam bola. Dalo sa tam napísať program, ktorý mal ja neviem desať PRINT „HELLO“, dvadsať, GO TO desať. Zrazu to malo nejakú štruktúru, ktorú ten assembly nemal. Tým že sme nerozumeli jak to dáme dokopy, tak

sme to nevedeli spraviť. Takže ten impetus tvoriť tam bol hneď, ale nevedeli sme ako. Bol tam obrovský problém, že naozaj tam bola diera.

Co vás na těch hrách zaujalo, když jste je viděli?

No tie vizuály, tá farba, to že *Jet Pac* strieľa také lazery a že tie čiary nezmiznú hneď a potvory chodia a vybuchujú. Tie vizuály boli neskutočné, farba bola nádherná. Tú grafiku, čo sme videli pred tým, bola čiara. A toto bola zrazu bitmapová grafika, tá potvora bola nabodkovaná z pixelov a mala nejaký tvar. Že to bolo animované, že to malo zvuk.

Ja si pamätám keď sme (*nesrozumiteľné*) demá a potom niekto nahackoval ten syntetizér, to znelo ako keby to bolo osem kanálov a zrazu to bol osemkanálový zvuk a všetko to také pípalo takými sínusovkami, ale to bolo úplne najlepšie na svete. Takže myslím že tá média – že to bolo mediálne – aj tie vizuály a proste ten zvuk. Zrazu sme dokázali kontrolovať ten screen. Aj potom s tými, keď sme kreslili, tam boli tie obmedzenia, že každý pixel mal osem krát osem pixelov a tam bolo ja neviem dvadsaťdva tridsaťdva pixelov (*sic*) a trebalo vymyslieť že jak zmeniť PAPER and INK colour, aby sa to dalo nejaký taký komplikovanejší obrázok nakresliť. Tak mne osobne veľmi imponovali tie vizuály, že môžem kresliť, že môžem kontrolovať tie farby na screene. A si pamätám, sme mali program Art studio a tam sa kreslilo tak, že pres Q, A, O, P a pixel toggle. Tak som tam sedel pred screenom a kreslil obrázky takto. Takže to sme nad tým strávili hodiny.

Když jste začali dělat textovky, inspirovali jste se i těmi zahraničními?

Skoro nie zahraničnými, lebo zase sme im nerozumeli, nehovorilo nám to nič. Určite že Fukove veci bola veľká inšpirácia. Ale takisto sme sa inšpirovali literatúrou a hlavne som robil hry o charakteroch literárnych, či už v karikatúre alebo seriózne. Takže technicky tá inšpirácia... ani si nepamätám, či sme hrali veľa anglických hier. Poznali sme ich všetky, videli sme ich všetky a videli sme aké tam boli techniky, že bola to textovka, ale ten obrázok bol kreslený procedurálne, že keď sa to nahralo, tak tam bolo to pero, ktoré kreslilo mi obrázok, takže tiež tam niekde bolo nejaký datafile,

kde to niekto namastil, takže videli sme takéto veci a techniky a nápady, ale čo sa týkalo gameplayu a čo sa týkalo takýchto vecí, tak to bolo myslím (*nesrozumiteľné*) zase východoeurópske.

Písali sme veci, čo nám dávali zmysel a čo zase dávali zmysel tej našej audiencii, tým našim kamarátom okolo nás. To bolo myslím veľmi naše, nie len že východoeurópske ale aj československé by som povedal. Takže nepamätám si, čo boli veľký vplyv kreatívny, boli tie animované hry. Tak napríklad *Jet Pac*, nikdy nezabudnem *Jet Paca*. *Knight Lore* bola krásna izometrická hra, ktorú sme naozaj nad tým strávili hodiny a tam boli najrôznejšie veci. Ja neviem, *Turbo Esprit*, *Thanatos*, *Scuba* a potom *Sir Fred*, ten sa nám hrozne ľúbil, taká platformovka v takom zámku *Sir Fred* a furt vždycky sa tam spadlo do krokodílov. *Manic Miner*, to je samozrejme klasika. Potom čo sa nám hrozne ľúbilo... neskôr *Trapdoor* bol taký modrý bubulák, tam sa nám hrozne ľúbilo, že bol taký veľký ako polka screenu, to sme nikdy nevideli takú veľkú potvoru. Takže takéto veci čo nejak vybácali z normy a tým chcem povedať, že to sa dalo často lebo tá norma nebola, tá norma sa tvorila. Aj *Turbo Esprit* bolo také kvázi 3D autíčko že sa dalo jazdiť v takých uliciach. *Elite* s vektorovými grafikami úplne prvými to naozaj boli vektorové tieto. Tak to sme z toho boli hotoví. To sme lietali po systémoch *Elite* neviem koľké mesiace. Takže vždycky tam boli hry, ktoré vybočovali z normy a ktoré nás nejak inšpirovali, ale zase nevedeli sme ako napísať trojrozmerný vektorový renderer v assembly kóde, aby sme spravili elite. To nebolo in scope, išli sme naspäť do toho Basicu a písali sme textovky.

Sice jste nevěděli, jak takovou hru vyrobit, ale uměli jste ji hrát.

Určite.

Například *Elite* je ale docela složitá...

No to áno, ale to bolo v rámci tej kultúry skúšania. To všetci skúšali. Všetci tam sedeli a skúšali, že čo sa dá spraviť, čo sa nedá spraviť a takisto sme sa navštevovali. Ja si pamätám že sme išli pozrieť Martina a on hral *Elite* a sme kukali a hrali sme ho spolu. Takže to sa všetko skúšalo, to myslím že časť toho bola to, že sme nevedeli, ako to

funguje, to bol ako východzí bod. Odtiaľ sa začínalo. A potom nahráš to a skúsiť. Ja si pamätám, že sme takto išli každý punc na klávesnici to nebolo netradičné, že čo čo robím. Ale potom sme to nejak vymysleli. Nevieť či vtedy bolo toľko tutoriálov a game dizajnov. Myslím že nikto to moc tak nebral.

Zmínil jsi čiastočne to, jak jsi hledal tematiku pro vaše hry. Říkal jsi, že nějak musela podléhat tomu, co zajímalo vaše publikum. Mohl bys stručně promluvit o jednotlivých hrách. Jaký byl jejich inspirační zdroj?

Musím povedať, že to bolo niečo čo skôr nás zaujímal. O publikum sme sa starali až úplne naposledy, ak vôbec. Skôr to bolo tak, že ja si myslím že toto by bolo super, tak to idem postaviť. Čo sa týka tých hier, tak určite nejaké zabudnem. Tak Stano Hrda napísal *Fuksoft*, ktorá bola hra o tematike, že treba zachrániť Františka Fuku a potom napísal *Šatochin*. *Šatochin* bola super tematika, lebo *Šatochin* bol sovietsky hrdina a musel si v role *Šatochin* bojovať proti imperialistickému zlému Rambovi. Napríklad *Šatochin* bola prvá textovka, v ktorej sa dalo lietať helikoptérou. Povedzme si zase, aby sme nezabudli (*smích*). Stanley, on bol vždycky veľmi nadšený, mal veľkú predstavivosť a vždy sme sa tešili zahrať si novú časť *Šatochina*, že čo Stanley zase vymyslel. Takže *Fuksoft* a *Šatochin*.

No a Martin Sústrik napísal *Stensontron*, čo bola veľmi taká komplikovaná intelektuálna hra. Zase jedna z prvých vecí bola, že v celej hre sú iba tri farby. Málo ľudí vie, že toto bola prvá hra, iba v troch farbách. Modrá, čierna a biela. A potom nám Martin napísal *Tria*. Kde si myslím že Tim Coleman, či niekto, ale musíš čeliť invázii alienov. *Stensontron*, *Tria*, *Fuksoft*, *Šatochin*. Ja som napísal *Sherlock Holmes*, podľa teda story a potom s Ďurčim sme namastili *Chrobák Truhlík*. A tiež inšpirácia tam bola tá, že to bude vizuálne. Tiež sa mi páčilo, chcel som spraviť takú komornú hru, že ty izby sú v takej dvakrát dvakrát dva že krychli, ale že sa menia, podľa toho čo spraviš, že sa tie prostredia menia. Takže to bola skôr taká komorná, aby som si nemusel pamätať veľkú mapu, aby sa to dalo navigovať z pamäti. A Ďurči mi pomohol to napísať, čo sa týka programovania.

A potom boli tituly, ktoré nikdy neboli dokončené. Napríklad *Maryčka Magdonová*. Martin Sústrik a Paľo Čejka spolupracovali na titule *Maryčka Magdonová*, kde si

v role Maryčky Magdonovej. Musíš vstať z hrobu a vyhrabať sa z truhly a z pod zeme. A potom chodí po okolí a zabíja všetkých. Tak to sme sa hrozne tešili. Paľo Čejka mal perfektné texty, on je bezvadný textár a spisovateľ. On mal také veci, ja neviem (*pauza*) myslím, že buldozénom bolo treba prevalcovať skupinu depešákov, ktorí mali slúchatká walkmanov prirastené k ušiam (*smích*). Tak takéto blbosti, proste typicky na stredoškolský vek sme sa tešili takýmto veciam. Že to boli takéto nehoráznosti by som povedal. Určite ešte zabúdam hry, ale také čo si pamätám.

Na Internetu jsem našel ještě tituly *Plutonia*, *Super Discus*.

Super Discus to je tiež Martinova myslím. *Super Discus*. Teraz si nepamätám. Možno *Stensontron* bol prvý, *Super Discus* druhý a *Tria* tretia. Myslím, možno. Myslím že boli všetky tematicky spojené, že ten istý hrdina to bol len v iných týchto. Myslím že *Super Discus* bol druhá. Nie úplne si ich pamätám.

***Super Discus* se odehrává v blázinci.**

Aháá, tak to je možno potom na konci, preto je možno úplne tretia v trilógii. V blázinci. Každá hra mala také to schované istú vec. Napríklad čo si veľmi pamätám, *Šatochin* má kopu najrôznejších kódovaných referencií. Napríklad v texte *Šatochina* je že našiel si sa v sektore HR16DA. Tak HR16DA je Hrda. Stanove meno a mal 16 rokov keď napísal tú hru. Takže takéto kódované referencie sú tam v texte. Ale čo sa mi najviac páči úplne, že v *Šatochinovi* je voľba „redefine keys“ a je to hore dole, strel alebo také niečo. No a keď tam napíšeš KGB, tak *Šatochin* odomkne mini hru, o ktorej nikto nevedel. Kde syn Šatochina bol v blázinci. Si sa zbláznil z toho že si nedokázal poraziť Ramba. A Rambo neviem či je tiež v blázinci alebo ťa chce zabiť alebo čo a na staré kolená ako blázon ho teda dorazíš. Sme sa hrozne tešili, že tú hru dáme všetkým a nikomu nič nepovieme. Potom neskôr povieme: „Nóó, neviem či ste niekto skúsili napísať KGB.“ Tak to sme sa veľmi tešili.

Tie hry boli plné takýchto schovaných vecí. A sme sa tešili, že buď to teda niekto našiel, alebo že sme potom neskôr o tom povedali. Takže tak. Takže *Plutonia*, *Super Discus*, *Stensontron*, *Šatochin* takže áno, áno. Myslím že *Plutonia* a *Super Discus* boli

Martinove, nepamätám si presne, musím sa priznať. No ale napríklad, Martin Sústrik mal taký nápad vždy, že tak jak boli „redefine keys“, tak vždycky boli že doprava – doľava, hore – dole, fire. A on chcel, to bolo jeho, on bol vždy nadšený týmto nápadom. On chcel, že bolo by super keby bola hra doprava – doľava, hore – dole, fire one, fire two, fire three a že každý kľúč by bol iný fire. A myslím že (*smích*), to bol perfektný nápad, akože novinka úplne, čo sa týka game dizajnu. A myslím že vtedy, koncept sa volal že *Paranoia*. Že hra sa bude volať *Paranoia*, budeš strieľať každým kľúčom.

A musím teda sa priznať, že keď môj brat a ja, keď sme písali hru na iPhone na iOS (*nesrozumiteľné*), tak sme sa inšpirovali, presne toto nám utkvelo v pamäti, že hra, v ktorej každý kľúč má fire a z toho sme koncipovali hru, že máš delá, ktoré ti rastú a kam sa dotkneš, že proste všetky delá strelia na všetky lokácie. To bolo inšpirované našim *Sybilasoftom* z pred dvadsiatich rokov a konceptom, ktorý sa vtedy volal že *Paranoia* (*smích*).

Když jsi mluvil o tom Rambovi a o těch depešácích, napadlo mě, jestli tyhle věci byli běžnou součástí kulturní výbavy teenagera. Jak jste se například dostali k tomu Rambovi?

No, to sme videli v Poľsku, na VHSku. To boli kopírované VHSky. Áno, veľmi dobrá otázka. To boli všetko kopírované VHSky, ktoré sa nejak k nám dostali. A vždycky mali ja neviem podtitulky poľské, anglické, čínske neviem aké, ale to boli všetko bootlegy čo sa dostali k nám ako kópie. Ale to nebolo ľahké sa k tomu dostať. To si musel poznať niekoho, kto pozná niekoho, kto to má. A to boli všetko hrozné kvality, neviem ktorých desiata kópia VHSky. Pamätám si, že raz sme išli do Poľska na výlet a to sme ešte boli menší, ale tí akože väčší chalani že vraj mali *Ramba 3*. A my sme hrozne chceli vidieť, a oni nám to hrozne nechceli ukázať. A ja si myslím, že možno ho ani nemali (*smích*).

Takže to boli také zážitky, že tak to akože presiaklo cez tie štrbiny. Takže o Rambovi sme vedeli, ale podľa mňa nikto film nevidel alebo možno sme videli len kúsok filmu, alebo možno že len kúsok dvojky a nie jedničku a trojku. Takže tie referencie boli naozaj také útržkovité, ale vedeli sme že to je niečo čo sa nesmie a tým pádom to bolo

hrozne zaujímavé. Hrozne sme to chceli a ťažko povedať, neviem či Stanley videl ten film celý, možno to boli len naozaj fotky a plagáty alebo útržky z vecí. Takže to je dobrý nápad, to je dobrá otázka. Ale niekedy sa dalo, ale skôr už neskôr by som povedal. Potom neskôr pamätám si, že sme išli si pozrieť Indiana Jonesa v kine, ale to bol filmový klub, len pre ľudí ktorí pracujú vo filme, projekcia Indiana Jonesa druhého a to bola veľká vec, to sa len tak nedalo.

Zmínil jsi, že se ty filmy dostávaly k lidem velmi těžko. Jak to bylo se softwarem?

Áno, to bolo tak isto. Ľudia si robili kópie a posúvali si. Niektorý k nám prišiel a povedal, pozrite mám takýto nový a my sme povedali: A my máme takýto nový. Takže to všetko sa robilo, sa to kopírovalo z tých pások, proste audio pásky sa robili kópie. Takže kopu toho softvéru bolo aj balastu, že nevedeli sme čo s tým alebo prečo a preto to trebalo vždy nahrať. To trvalo štyri a pol minúty nahráť 48 kilo pamäte a potom sa to buď spustilo, alebo nie. Častokrát sa to nespustilo, lebo tá kópia bola poškodená a niekedy to proste fungovalo. No a sme to zbierali, sme mali šuflík audio pásiiek a sme to zbierali. Urobili sme tie kópie a popisovali to a zbierali, aby sme tomu tak nejak rozumeli aby sme nejak zorganizovali ten chaos. Lebo v obchode sa to kúpiť nedalo, všetko to k nám takto prišlo treťou rukou. Tých päť originálnych kaziet čo prišli s tým *Sinclairom* sme mali a to boli originálky, všetko ostatné boli kópie.

Jak se na ten váš koníček dívali lidé kolem vás? Hrály tam nějakou roli ženy, zajímaly se o to?

Určite. Určite áno. Mali sme niekoľko kamarátok. Kamarátky ktoré boli kočky a tiež to mastili. Vďaka tomu tiež, že ich rodičia to pochopili a mali to doma. Myslím že (pauza) určite tam boli kamošky tiež, ale toto sme robili väčšinou chalani, čo sme programovali. Ale potom spolužiačky na strednej škole a mali sme kamošku cez ulicu čo bývala, čo akože mastili a tiež boli sinclairisti Asi menej než chalani ale neviem prečo. Myslím že nebola tam nejaká taká že a priori predsudivosť alebo čo, to proste vôbec nie, to sme brali že je to jedno, či si kočka alebo chalan.

Vytvorili jste si tedy Sybilasoft a měli jste společnou značku. Inspirovali jste se tedy tím, jak vypadaly ty zahraniční hry. Věděli jste něco o tom, jak vlastně ten herní průmysl funguje a kdo tam ty hry vyrábí?

Ja určite nie (*smích*). Hry k nám prišli vždy a vždy sa nám páčili tie materiály marketingové, v tých časopisoch sme to videli, plagáty, alebo tie covers tých hier boli. Takže to sa nám páčilo, že to vyzeralo dobre. Ale ako ten priemysel funguje, tomu sme nerozumeli. Ani sme nerozumeli tomu, že zase ako takú hru naprogramovať, proste sme mysleli že potrebuješ ešte nejaký iný počítač na ktorom sa to skompiluje. Nevedeli sme si predstaviť jak to funguje. A čo sa týka takého že publisher, alebo proste že to je produkt v obchode alebo takto, tomu sme vôbec nerozumeli. Tie konexie tam neexistovali. V tom našom svete to bolo úplne inak. Tie hry boli niečo, čo sme si všetci posúvali, dostávali. A myslím že potom neskôr s *Amigou* boli proste ľudia, ktorí sa snažili predávať tieto bootlegy, ale myslím že na *Sinclair* nie, že to bolo všetko ako hobby, že keď niekto má niečo nové tak samozrejme príde a sa o to podelí s tou komunitou. Tak to fungovalo.

Říkal jsi, že jste viděly ty materiály v časopisech – co to bylo za časopisy a jak jste se k nim dostali?

To bol španielsky časopis *Micro Hobby* alebo také niečo. *Sinclair User* bol britský časopis. Takže Stanley a Martin sem tam sa dostali k tomu, že neviem ako, sa im podarilo sem tam zohnať kópiu *Sinclair Useru*. A moja mama je španielčínárka. Ona študovala španielčinu a neviem ako, cez nejakých známych zo Španielska sme dostali, takže sme mali zopár čísel, dvanásť, pätnásť čísel tohto *Micro Hobby*. A v každom boli teda recenzie nových hier, potom nejaký kód, potom kúsok toho assembly kódu. To sme vždycky hodiny strávili tým, že sme opisovali assembly kódy do mašiny.

Potom to prešlo na *Amigu*, keď začali nové mašiny vychádzať, tak *Commodore Amiga* bola veľká vec. Zrazu to malo oveľa viac farieb, zrazu to malo svoj vlastný monitor, akože *Amiga 500* proste nemala hard drive. To sa bootovalo z floopy drivu ale dal sa k nej prikúpiť a potom *Amiga 2000* mela hard drive, to bola veľká vec, to už vyzeralo ako *PCčko* a to už bola veľká vec. A okolo toho času tie *PCčka* začali. Viem že

spolužiak na strednej škole na Gamči tiež bol veľký PCčkár. A už sa to začalo skladať z boardov, MS DOS fičal a sme sa vždycky tak naháňali že kto má lepšie hry, či *PCčka* alebo *Amiga*. Vtedy teda *Amiga* samozrejme, no ale potom *PCčka* samozrejme. No a na *Amige* sme tiež, ako *Sybilasoft* celý releasovali hry a myslím že sme aj spravili zopár jednoduchých, ale potom už sme na to nemali čas, potom už sme robili iné veci. Ale aj môj brat napísal strielačku, vtedy písal... sa to volalo že Amos programming language, tak napísal strielačku, animovanú sprajtovú na *Amigu* – a robili sme platformovku. Sme to nazvali že *Magnifico* a mali sme animované sprity nakreslené v *dPainte* na *Amigu*, to sa nám tiež páčilo. To bol proste ten ďalší krok.

Vy jste se nějak identifikovali jako příznivci platformy *Sinclair*?

Áno, samozrejme. My sme boli sinclairisti a boli ešte ataristi, ale my sme boli lepší. Potom boli tam *Commodore 64*, čo to bolo... commodoristi, ale my sme boli lepší. Takže my sme boli nejlepší v podstate. Tak to myslím bolo (*smích*). Takže samozrejme to je veľmi dobrý point. Síce sme všetci boli hobbysti, ale tým, že kto mal akú mašinu, tie svety boli úplne nekompatibilné. A jediné čo sme dokázali bolo, že my sme lepší, nie my sme lepší, nie my sme lepší, takže boli fakt minimálne tri svety. Nevieť aké boli tie čísla, že ktoré boli najväčšie, najmenšie. Viem že *Sinclair* bol veľmi populárny v Európe. Sinclairisti, commodoristi a ešte to boli *Atari*. Pamätám si, že spolužiak na základnej škole mal *Atari* a sme sa s tým akože trápili, že aké to je iné a aké to je podobné a tak. To je dobrý point. A potom aj neskôr boli amigisti a PCčkári. Vždycky to boli takéto akože kempy a takisto by som povedal že vždycky my sme boli tí nejlepší.

Co se týká zázemí pro vaši práci a hraní, když jsem hovořil z lidmi z Česka, často se tam tyto aktivity soustředily do klubů například Svazarmu. Bylo něco takového i v Bratislavě?

Asi bolo, ale my sme tam nechodili. Nevieť prečo, ale my sme okolo klubu organizovaní nikdy neboli. Toto bolo samo o sebe. My sme boli v klube, ale modelárskom. My sme robili lietadlá, sme lepili lietadlá a tí sinclairisti, keďže to boli všetko technické povahy tak veľmi rýchlo sa z nich stali aj sinclairisti, ale nebol to

špecifický klub programovací, my sme boli klub okolo leteckého modelárstva. Tam sme chodili aj my, aj s otcom a tamten kruh tých ľudí. Ten človek čo nám prvýkrát ukázal *Sinclaira*, bol modelár. Takže to bol skôr ten kruh leteckých modelárov, ktorí k tomu mali veľmi blízko a veľmi rýchlo sa z nich stali sinclairisti tiež. Ale nechodili sme do klubu proste počítačového. Ale to skôr bola náhoda než niečo iné a možno to bolo aj tým, že už sme boli teda v tom modelárskom klube a že sme nehľadali ešte iný klub. Možno to bolo aj tým. Takže pre nás nie.

Vy jste tedy měli počítač doma. Jaké místo měl v domácnosti?

Áno, áno. V strede sveta. To bol proste byt na šiestom poschodí, klasický, komunistický a v strede obývačky tam bola televízia a počítač bol pred televízorom, zapojený a nič iné sa nerobilo. Takže áno, úplne centrálny.

Včetně rodičů?

Áno, to keď sa počítačovalo, tak nikto iný... Proste rodičia, ja neviem čo rodičia robili, ja som počítačoval (*smích*). No nie, naši, samozrejme s otcom sme presedeli pri tom hodiny. Otec s nami hodne počítačoval. Rodičia proste nemali šancu, keď sme robili na počítači, tak sa robilo na počítači a na počítači sa robilo stále (*smích*). Ale iste, my sme robili poobede, keď sme prišli zo školy a nie večer, ako nejak sme sa pomestili. Všetko to bolo tým, že to bolo zakľúčované do toho hlavného televízoru, ktorý bol doma, tak keď sa počítačovalo, tak sa nepozerala telka, nebol Ipad, nebolo nič.

To slovo „počítačovat“ jste už tehdy používali?

Áno. Počítačujeme, áno. To sme presne vtedy. To sa počítačovalo. Nám ani nenapadlo, že to je špeciálne slovo.

Co to počítačování zahrnovalo?

No že asi to, vytiahnuť *Sinclaira* zo šuflíka, nahookovať ho do telky a potom sedieť hodiny (*smích*). Alebo potom niekedy kamaráti došli a sme porovnávali hry, kopírovali, hrali niekedy ale väčšinou čo si pamätám, ku koncu sme fakt hodne robili. To fakt bolo hodiny poobede, keď sme prišli zo školy, proste robiť hru. Tie hry nám trvali ja neviem mesiace dokončiť, neviem koľko (*pauza*) neviem, myslím že rekordný čas spraviť hru bol asi mesiac. Martin raz sedel mesiac vkuse a spravil hru. Takže také veci dva až šesť mesiacov, podľa toho. Ale to bolo tak, proste sadnúť zo školy, naštartovať mašinu a programovať. Počítačovalo sa.

Mohl bys upřesnit, kolik času jste tím zhruba trávili?

Ťažko povedať – hodiny, minimálne tri hodiny poobede a viac by som povedal. Ale ťažko povedať (*pauza*). Škola sa robila. U nás sa vždycky škola robila. Úlohy a takéto veci a akože učiť sa, to sa vždycky robilo. Ale popri tom bolo toto. Akože športy sme nerobili, ja som nerobil šport. A proste aj to hobby, aj to sociálne zázemie bolo cez toto. Proste nemal som že ešte iných kamarátov popri sinclairových, že všetci sme boli v podstate prepojení týmto, že bola aj tá sociálna vec, aj hobby aj takáto aktivita.

Hodiny určite, ja si nepamätám, asi to bolo menej než čo si pamätám, lebo som vtedy až toľko neobsedel, proste tri hodiny bolo veľa času. Teraz tri hodiny uplynú ako nič, ale vtedy pre 16-ročného tri hodiny času bolo veľa. Neviem, možno to je inak dneska, možno pre deti už to nie je tak veľa, neviem. Ale to boli proste hodiny poobede, keď sa robilo, tak sa robilo. A to nebolo že sa robilo To bolo tak že som to chcel, som prišiel zo školy a že toto som chcel robiť. Nebolo to také že práca. Bolo to také, že to je perfektné, lebo viem ako to spraviť a budú z toho všetky tieto veci. Že bude z toho hra a budeme sa tešiť z toho s kamošmi. Takže my sme to nebrali ako prácu. Nikdy to nebolo akože musím to spraviť, alebo niekto ma do toho naháňa. Skôr naši rodičia nás museli držať od toho. Aby sme nepresedeli pri tom všetok čas čo sme mali. Ale boli to hodiny. No neviem, neviem presne koľko, ťažko povedať. Asi si to pamätám aj skreslene. Keď poviem tri hodiny, tak neviem, je to veľa, je to málo. Neviem. Ale pamätám si proste že to boli hodiny.

Vzpomeneš si, jaký byl tvůj vztah k počítači jako k věci? Určitě byla v tvém

životě důležitá.

To si pamätám, že my sme boli veľmi, že sme ho chránili ten počítač, aby sme ho nepoškodili. Takže napríklad, nemohlo sa jesť pri ňom. Pamätám si, Martin Sústrik mal úplne iný vzťah k tomu. On ho mal vždycky otvorený, vždycky mu to trčali, proste plošáky. On to vždycky bral veľmi tak dekonštruktívne, my sme to brali skôr tak, že umyť ruky, skončiť jedlo a potom sa môže za ten počítač. Ale to bolo skôr tak, že každá rodina to brala inak. Ale bola to veľmi špeciálna vec, naozaj v centre takého nášho života.

Jak si myslíš, že ťe zážitky s hraním a tvorbou her dál směřovaly v životě?

No úplne stopercentne aj môjho brata aj mňa. Po tom *Sinclairi* sme robili na *Amige*, potom som v škole sme obidvaja študovali computer science v collegei, ja som potom išiel na Media Lab, ktoré tiež sa mi, som bol úplne hrozne unesený s tým, lebo vtedy to boli SGI work station. Začali sme robiť prvé polygon graphics sa to volalo Open Inventor a OpenGL a takéto veci a bežalo to na tých čípoch a bolo to interaktívne, že sa to zdalo, že som mohol proste krútiť s tým modelom a tak. To ma úplne unieslo. A to už malo korene v tej *Amige*, v tej *Amige* začínali polygonálne grafiky a takéto veci. Si pamätám, že sme kreslili polygóny vždycky plochu a že som z toho staval lietadlá Sopwith Camel model, Fokker Dr.1 Triplane, že som to na kockovanom papieri si písal súradnice aby som proste z toho spravil ten model. Myslím, že ma to ovplyvnilo na zvyšok života. Do teraz píšeme appky, hry a animované veci. Najprv to bola *Amiga*, z *Amigy* *PCčka*, z *PCčka* na SGI mašiny, potom na webe sme robili desať rokov vo flashi, všelijaké casual games, a teraz proste tie mobilné telefóny a proste tie iOS veci a *iPady*, *iPhony* takže a doteraz píšeme hry. Brácho práve vyhral Apple Design Award pre jeho hru *Bobo Explores Light (smích)*. Ale to je pravda, môj brat Juraj on pracuje ako independent developer a robí si svoje vlastné hry, má svoj vlastný softwarový systém, pracuje s ilustrátorom a robia hry a edukačné aplikácie na *iPad*. Takže myslím si, že to nás ovplyvnilo na zvyšok života stopercentne.

Vzpomínáš si, jak jste se tehdy dívali na budoucnost her, kam to půjde dál? Jak bys ty vize zpětně zhodnotil?

Ťažko povedať. Myslím, že my sme sa vtedy vôbec nedívali že kam to pôjde. Vtedy sme boli takí, že sme proste boli v tom momente a boli sme tak spokojní, že sme. Možno, keď sme sa dívali že väčšia grafika, že jé. Keď prišla *Amiga*, mala tridsaťdva farieb, nie len osem. Wow. Takže to boli šoky. Keď začalo byť jasné, že tá grafika sa zlepšuje časom. A viem, že na tej *Amige*, si pamätám, že som nechápal, že prečo by niekto potreboval hard drive, však mám floppy, načo mi je hard drive. Nechápal som čo to je. Pamätám si, že otec tiež keď sme boli potom v Poľsku, my sme sa odsťahovali v deväťdesiatom. Tam sme mali *Amigu*. A potom niekto priniesol druhú. Nie, nie. Mali sme *Amigu* hore a on hádzal, mali sme modem, sme kúpili modem a sme to hrozne chceli vyskúšať, tak sme hádzali kábel z vrchu z okna hore dole aby sme ho strčili do telefónnej zásuvky, aby sme videli že čo ten modem vlastne, že prečo, že skúsime sa pripojiť na iný počítač. A takéto šoky.

Takže otec on to hrozne chápal, on bol ten visionary. Takže ja som sa aktívne nezaujímal s tým, že kam to pôjde. Až potom neskôr, v Media Labe sme robili veci pred 15 rokmi, také že *Alive*, že dojdeš do izby, že celá jedna screen je projection a televízia, tam je kamera, kamera sa díva na mňa, proste odpočíta pozadie, spraví siluetu a ja môžem, robím gestá. Že ukáž tam, ukáž dole, ukáž tam, sadni si a tak. A proste vidím seba a computer generovaného psa a môžem sa s ním interaktovať na screene. To sme robili pred 15 rokmi a to teraz *Microsoft Kinect*. A vtedy tá technológia tam nebola, ale všetky tie koncepty, všetky, všetky, čo teraz sú ako super najnovšie sme mali vtedy pred 15 rokmi. Takže to bolo zaujímavé. Až vtedy som sa začal otvárať, že čo vlastne bude. Hlavne ten Media Lab bol taký, že dívame sa do budúcnosti. Ale v týchto časoch, v týchto rokoch myslím, že sme boli veľmi spokojní, byť v tom momente a nepamätám si že by som sa zaujímal o to, že kam to pôjde. To naozaj nie. A to že budem to mať vo vačku, že tie mašiny budú rýchle, nevedel som si to až tak predstaviť, nevedel som to extra.

Říkal jsi, že jste chodili do kroužku leteckých modelářů. Jaké další koníčky a aktivity jste tehdy podnikali?

No môj brat je veľmi muzikálny. On hral na veľa inštrumentov. On hral na piano, na čelo. Ja som kreslil. Ja som od malička kreslil. Ja neviem, od prvej triedy som bol v ľudovej škole umenia a som kreslil, takže ja naozaj mám tréning kresiaci, ja som to

robit roky. Plus potom sme robili také veci, ja som mal veľmi rád prírodu, mali sme akvário, akváriové rybičky dodnes mám, fakt to mám rád. Potom také veci že zbierali sme všeličo. Od skamenelín až po odznaky, po známky po neviem čo. Takže hodne zbierania. A potom zo strednej školy s tou bandou stredoškolskou našou sme chodili na čundre. Hodne sa chodilo na čundre, že sme sa vybrali dvadsiati z celého, my sme boli tridsiati ako trieda, ako béčka. Dvadsati sa zobrali a išli na čunder. To bolo veľmi super. A tam bolo také že ohníček, gitara. Plus ešte s tým modelárskym krúžkom sa chodilo na tábory. Takže na dva týždne sme vždycky chodili akože modelári na chatu do Piatrovej pri Vrútkach tam sme boli, sa modelárčilo a to sme vždycky stavali a lietalo sa. Prvý týždeň sa stavalo, druhý týždeň lietalo. To boli plastové modely. Všetko od hádzadiel a rakiet a raketoplánov až po (*nesrozumiteľné*). A potom neskôr rádiáky. RCčka, modely. Všetko to boli postavené súpravy čo otec napríklad postavil súpravu zo schematicu, lebo sa to tiež nedalo kúpiť, takže to bola elektronika a stavali sa súpravy a lietadlá a lietalo sa.

Asi poslední věc – jak zpětně na tu dobu vzpomínáš?

Perfektne. To bola perfektná doba, to bol raj na zemi. My sme nemali žiadne problémy. Vravím, že pre našich rodičov to bolo asi úplne iné, ale pre nás ako decká na strednej škole to bolo najlepšie na svete. Fakt sme boli veľmi, časťou toho kolektívu, naozaj sme mali veľa kamarátov, cítili sme taký rešpekt z toho okolia nášho za to čo robíme a sami sme sa jeden druhého hecovali a veľmi radi na to spomíname a sú to najlepšie časy. Urobil by som to hneď znovu, keby som len nemusel zarábať na živobytie. Aj toto, čo môj brat robí aj vlastná company a tak, to je všetko taká tá odozva toho *Sybilasoftu*, že robíš originálne veci a si sám sebe pánom, je to práca, ktorá je stimulujúca, ktorá ti niečo dá, ktorá dá niečo tvojmu okoliu tiež. Takže to je veľmi dôležité.

Myslím si, že by sme všetci, nemôžem hovoriť za všetkých, ale myslím, že všetci by sme hneď robili *Sybilasoft*, keby sme len nemuseli zarábať tie peniaze. No a game industry sa zmenil, naozaj je z toho priemysel teraz, naozaj je to veľmi iné. Vďaka tomu kto všetko tam robí a čo všetko treba a čo je považované za úspešné a že čo hra musí byť dneska, tak to už ťažšie a ťažšie sa to dá spraviť tímom málo ľudí, dvoch troch. A preto myslím si, že aj brácho aj ja gravitujeme k tým iOS devicom lebo zrazu

to je naspäť v tom istom čase ako v *Sybilasofte*. Môžeš sadnúť a napísať hru, že keď ste dvaja tak môžete napísať hru a dať ju na predaj prosté cez Appstore na celom svete. Myslím, že to nám obidvom veľmi imponuje a myslím že ten obraz toho *Sybilasoftu* tam je, hneď ten dôvod prečo sme za týmto išli. Proste od prvého. Hneď jak sme sa na to pozreli, že no, toto bude super. Takže to je myslím veľká motivácia.

Já ti moc děkuju. Jestli tě ještě něco napadá...

Áno. Tešíme sa... je zaujímavé, že to stále ešte existuje. Vravím po dvadsiatich rokoch som si kúpil nového *MacBooka* a zistil som, že beží sinclairácky emulátor ako môj desktop účet a že niekto, ľudia, ktorých som nikdy nestretol, zobrali tú pásku transmogrifikovali ju do nejakého 48-kilobajtového imprintu nejakej memory, ktorú ten simulátor vie nacucnúť a prehrá mi *Chrobáka Truhlíka*. Tak to keď som videl, to som padol, asi päť minút som googloval a našiel som *Chrobáka Truhlíka*, *Triu*, *Šatochina* a fakt som teda padol zo stoličky, lebo to sa mi veľmi páči. Takže myslím že to, že je to ešte stále živé, aj to, že teraz sa o tom rozprávame je stále veľmi vzácne. Toto je stále živé, že je dvadsať, dvadsaťpäť rokov neskôr a toto stále ešte existuje. Myslím si, že veľmi taká špeciálna vec. Spomíname na to, myslím si že s láskou a so slzou v oku. Takže ďakujeme pekne.

Vít Libovický

Narozen: 1963

Jesenice, 13. 4. 2011

Můžete mi nejdřív vyprávět, jak jste se dostal k počítačům a ke hrám?

Tehdy, v sedmdesátých letech, když to všechno začínalo, tak jediné, co bylo dostupné, byly programovatelné kalkulačky, samozřejmě kromě sálových počítačů a takových věcí. Veškerý programování u nás začalo na programovatelných kalkulačkách. Tehdy to byla éra Texas Instruments, *TI-57*, pak *58* a *59*. To všechno se dalo koupit v Tuzexu – za velký peníze, ale koupit se to dalo. Na tom spousta mejch známejch začínala, protože na takové kalkulačce se dalo naprogramovat jednotlivé kroky, co to má dělat. Pracovalo se tam s pamětí, bylo tam nepřímé adresování, volání podprogramů. Základní algoritmizace už se vlastně s tím dala naučit. Dali se tam počítat různé faktoriály a podobný věci. To byl úplně první takovej začátek, se kterým se i já osobně dostal k programování, ale i spousta lidí. Okolo toho se vytvořila i taková komunita uživatelů. Napřed těch *57*, pak těch dalších... Kdo měl pak *59* s nahráváním na magnetický štítky, tak byl tehdy „king“.

Kolik vám bylo tenkrát let?

No, kolikátý to byly léta? Já jsem ročník 1963 a bylo to někdy koncem základní školy, co si pamatuju. Okolo roku 1975 se to začínalo objevovat, až koncem 80. let. To bylo první, co se s programováním dalo dělat. Ta *59* měla několik set programovatelných kroků, takže se s tím dalo dělat několik zajímavých výpočtů. Skutečně výpočtů – třeba se s tím řešily jednoduchý hlavolamy a podobný srandičky. Nicméně – ta éra těch počítačů jako takovejch přišla potom s vlnou osmibitovejch počítačů, s tím že první to začínalo na Staničce. To byla Stanice mladých techniků pod Juliskou. To je taková vyhlášená... tam ta česká komunita začínala. Měli tam pár jednoduchých počítačů. Tudíž se tam začali stahovat všichni, který to zajímalo. V té době počítače u lidí

nebyli, protože to prostě nešlo koupit, nebylo to ve firmách. Mělo to jenom pár výzkumáků.

Tam když tenkrát – asi Ruda Pecina – přines prvního *Sinclaira ZX80*, tak z toho všichni byli úplně hotoví. Má to určitý vývoj. *ZX80* byl počítač s jedním kilobajtem paměti, a ta paměť byla na program i na video. Kolik se zabralo na video, o tolik bylo méně paměti na Basic. Tohle se programovalo jedinečně v Basicu. Třeba jednoduchá hra, kde běžela silnice a šipečkama jste se snažil udržet na silnici, tak když jste dali šipku doprava, tak to vypadlo na „out of memory“. Nicméně z toho plyne, že první jazyk, který se u nás v Čechách nejvíce rozšířil, byl jednoznačně Basic. Všechny počítače ho totiž měli. Všechno se to dělalo v Basicu. Začínalo to kolem té staničky, kde se dávali dohromady ty lidi. Tam už byly vidět dva proudy. Podle procesoru, protože to byla buď *Z80*, nebo pak Motorola dělala *6502*. Zajímavý procesor, ale nekompatibilní s tou *Z80*. Takže ty lidi spolu neměli moc co společného, protože kdo se vrhnul na programování určitého procesoru, tak se pak držel toho konkrétního. Tenkrát ta *Z80* vyhrála v objemu zájmu lidí, ale protože i potom se v Čechách daly všechny počítače, co se vyráběli, tak byly stylem *8080*, nebo *Z80* z Německa. *6502* byla trochu stranou. Ale třeba Franta Fuka jel naopak tu sérii těch *Commodorů*, který byly postavený na té *6502*.

To byl řekněme nějaký základ, kde to začínalo na té staničce. Mísilo se to dohromady. Tam byli mladí kluci mezi patnácti, dvaceti lety, byli tam i mladší, pak i starší, jakoby vedoucí, ale ty o počítačích moc nevěděli, ale měli to tam na starost. Tak se tu a tam podařilo sehnat nějaký počítač, když jim ho někdo dal, jestli to bylo z ÚV SSM nebo ze Svazarmu. Proto jsme se my zájemci tam o to tahali, protože to byla jediná šance, kdy se dalo jednou za týden sednout k počítači a něco si tam udělat, což bylo samozřejmě velice chytlavý a zajímavý.

Potom přišla vlna osmibitových počítačů, *TRS-80* nebo *VideoGenie*, který se objevily ve fyzikálních ústavech. Nakoupilo se to za dost velký peníze z venku. To byly počítače, kde jedna varianta byla včetně monitoru, jiná ho měla zvlášť. Ale u všech počítačů se data nahrávala na kazetu. U těch „domácích“ počítačů, jako byl ten *Sinclair*, tak se připojoval externí magnetofon, některý ty *VideoGenie* měli v sobě zabudovaný prostě kazetový magnetofon. Nebudu vám popisovat ty story s nahráváním. Pokud to člověk neměl nahraný desetkrát, nebyla jistota, jestli to

potom někdo nače.

Nicméně udělala se tam určitá parta. Pro mě to byl velký skok, kdy do fyzikálního ústavu na Střížkově dostali právě tehle počítač, a protože tam pracoval můj otec, tak mě tam dotáhnul a měl možnost si k němu sednout, a případně i jim něco ukazovat, protože to bylo v Basicu, který jsem znal, a pro ně to bylo nový. Měl jsem kontakty přes tuhle staničku na uživatele, kteří měli programy, takže se to tam různě nosilo. Tenkrát se na nějaký autorský práva vůbec nehrálo, takže se to bezostyšně kopírovalo. Jinak to ani nešlo. Koupit se to nedalo, i kdyby se chtělo. Tam jsem nosil programy, které jsme používali. V Basicu se tam programovaly různé fyzikální problémy, docela zajímavé věci. Kromě toho stolního počítače tam měli nějaký sálový počítač, který se programoval ve Fortranu a podobně. Zbootovat ten počítač to bylo třeba na patnáct minut práce, protože se musel nějaký bootstrap na takový kovový pásce. To byl základní loader, načel se základ operačního systému, potom další. A pak teprve naběhl terminál a dalo se tam něco v tom Fortranu dělat. Takže ta varianta stolního počítače, kdy se k tomu přišlo, zapnulo, udělalo to „blik, blik, blik“ a byl tam Basic, tak to bylo prostě naprosto geniální.

V Basicu jsem toho naprogramoval hodně. Kromě výpočtů, které se dělaly, ale ne až tolik, tak už tehdy se začaly dělat hry. Už na té ZX80 se hry dělaly, ale bylo tam málo paměti. Třeba to *VideoGenie*, tam byly verze s 16 kilobajty paměti, potom nějaký rozšíření měli 48 kilobajtů paměti, což v té době bylo naprosto geniální. Obrovský objem paměti. Děly se hry, dělaly se v Basicu. Ale poměrně zajímavé hry. Třeba ty textovky, kde se psalo, co se děje a „Jdu doleva, jdu doprava“ a podobně. Nebo se objevovaly už i jakoby grafické hry. Klasika té doby byl například *Worm* – červ. Ten se dal v Basicu naprogramovat. Ten já osobně jsem si naprogramoval minimálně na deseti různých počítačích, protože každý ten Basic byl trochu jiný. Musel jste přistupovat přímo do videopaměti, což bylo na každém počítači jinak. Takže se přímo poukvalo do nějaké té paměti, kde to bylo. Takže takhle se dělaly nějaké ty hry.

Potom se objevily profesionální hry ze západu, který byly psané v assembleru. Na to jsme koukali samozřejmě jak tele na nový vrata, protože se to všechno najednou hejvalo. Basic byl jednodušej, ale strašně pomalej. Tam prostě, když se mělo řádkovat, tak to tam takhle ja-ko-by (*zpomalená řeč*) jelo. Kdežto u těch assemblerských her to bylo všechno o něčem jiným. Nato se objevila vlna různých

her. Tenkrát se objevil *Pac Man*, různé meteory a podobně. Skutečně desítky her, který se rychlostí blesku šířily po celé republice. Sem si jezdili zájemci ze Slovenska na nějaká setkání asi jenom proto, aby si nahráli buď ty hry, nebo nějaký vývojový prostředky. Ze začátku jste měli počítač, Basic a nic. Takže se nedalo dělat nic jiného než v tom Basicu. Abyste mohli dělat v assembleru, tak na to potřebujete už nějaký vývojový nástroj. Já si pamatuju, že když jsem napsal svůj první program v assembleru, to bylo tak, že jsem na víkend dostal nějaký dva listy toho, co by takový assembler měl dělat, bez jakékoliv vysvětlivek. Seštudoval jsem to a vymyslel jsem, jak by se asi ten můj program, který měl asi čtyři instrukce, dal udělat. Třeba vezmi O, dej ho na adresu do paměti, vezmi K, dej ho na druhou adresu. Potom zakódovat, překódovat, napsat v Basicu do čísel, potom program, který to napoukoval do té paměti, potom se to spustilo a uprostřed display se objevilo OK, což bylo naprosto geniální, protože pak člověk věděl, že ten assembler funguje takhle, jak má. Dneska se to nedá ani nikomu povídat, protože dnes ty počítače fungují úplně jinak.

Pak se objevil takovej třeba *Monitor*. To byl program, pomocí kterého se konečně dalo podívat do paměti. Jednak si v hexu vypsát, co v té paměti kde je a jednak v tom už byl disassembler. To byla poprvé možnost se podívat do kódu, třeba i do Romky s Basicem. Nebo když byla nějaká hra, tak si vypsát jednotlivé instrukce v mnemonice.

(Technické detaily)

Když se objevil disassemblerem, všechno to šlo stokrát rychleji a šlo do toho i šahat. Pokud jste potřebovali nějaký program dodělat nebo upravit. Tak se to postupně nabalovalo.

V té době se udělalo takový druhý centrum a to byl Svazarm. Svazarm do toho vstoupil, protože měl prostředky a finance na nákup počítačů. V okamžiku, kdy se objevila organizace, která počítače měla, tak my, které to zajímalo, jsme se tam nalili a dalo se to dohromady, protože ty počítače byl základ mít. Tenkrát Svazarmů bylo víc, ale hlavní tady byla v Praze 602. ZO Svazarmu, klasická 602. S budoucí firmou 602 to nemá nic společného. Svazarm dal k dispozici prostory, kde se lidi můžou scházet – další než pod tou Juliskou, kde bylo jenom pár dnů, kdy se tam smělo a bylo to komplikovanější. Svazarm měl místnost, kde se lidi mohli scházet nejen v určitý den. Časem tam byly k dispozici i nějaký počítače. Takže Svazarm měl nějaký počítače

a v jednu dobu se dělalo to, že Svazarm vydělával tím, že prodával programy. Fungovalo to tak, že se vzaly originál programy ze zahraničí, a ty se počešťovaly. Protože zase v té době anglicky moc lidí neumělo a přesto chtěli dělat v programech přes editor, ale český. Takže někdo přivezl, tenkrát se to jmenovat *Scriptsit*, jednoduše textovej editor pro *VideoGenie*. Ale on jednak nepsal česky a ani neuměl český znaky. Náplní Svazarmu pak třeba bylo, že upravoval HW počítače, aby uměl zobrazit český znaky. Všechny znaky byly v EPROMCE. Tak se udělala se taková krabička, která nahradila původní romku novou, kde byly vypálený v původních pozicích český znaky. Tím se Svazarm jednu dobu dobře živil. Ale to nestačilo, protože to musíte naučit ty programy. Já osobně jsem počešťoval několik programů, třeba to byl ten *Scriptsit*. Vypsal jsem si celý ten program, musel jsem ho pochopit v tom assembleru. Potom tam vnutit těch 32 českých kódů. Museli se tam vnutit, aby se s tím dobře pracovalo a potom se ten program prodával. Z toho ty programátoři neměli nic, prodával to Svazarm. A ti programátoři měli z toho to, že Svazarm koupil počítače, které jim půjčil. Nemělo to samozřejmě s tržním prostředím nic společného, ale tak nějak to fungovalo.

Potom jsme nějaký peníze dostávali jako autorský honoráře, za komentovaný listingy. Kde, co, jak je. A za to podle autorského zákona, 1800 znaků je autorská stránka, jsou to asi 3 Kč. Takže z toho nějaký drobný tehdy byly. To byla druhá vlna okolo kazet. S tím, že těch programů bylo časem docela hodně. My jsme pak už používali vývojový prostředky. To byl *Monitor*, *Disassembler*, pak se objevil *Assembler*, tam se dal převést kód do zdrojáku, do textu. Tam už se do toho dalo sáhnout. A vytvářely se už i vlastní programy, který se přeložily a používaly se dál na dalších počítačích. Sám jsem dělal programy, který pak běžely na šesti sedmi dalších platformách. Postupně se tady v Čechách se začaly vyrábět další počítače. Začínalo to třeba v Tesle Elstroj. Eda Smutný, to byl první HW guru, který uměl v Čechách vyrábět počítače. U něj všechny výroby začínaly. Udělal počítač *SAP1*, osmibitovej počítač. Neměl žádný SW. V tom jsme nastoupili my, Svazarm a spol. a programy jsme předělávali pro *SAP1*. Mělo to úplně jiný HW a dokonce i jiný procesor. Programy z venku byly většinou pro *Z80*, zatímco ty český počítače měly *8080*, což má jenom instrukční subset. Dost velký subset, ale *Z80* toho má víc. Tak to na tom nefungovalo. Musel se udělat zdroják, přeložit všechny instrukce, co v *8080* nebyly, a udělat verzi pro *8080*, která se pak pouštěla na těch českých počítačích. Bylo to zajímavé s těmi nástroji, co byly. Dnes

by to byla sranda. Dnes si to napíšete v nějaký Delphi nebo céčku, tenkrát všechno v assembleru. Bylo to náročné a zajímavý, ale mělo to něco do sebe. Takže takhle to tam začínalo. Pak se objevila *IQ151*, *PMD 85* a všechny tyhle. Každý počítač měl všechno jinak. Kromě toho procesoru i jiný paměti, jiný displeje, některej měl grafiku, jinej texty. My jsme dělali programy, který běžely na všech počítačích. Na vejšce jsem to osobně dělal jako studentskou vysokoškolskou odbornou činnost (SVOČ). Tam jsem soutěžil v programování s grafickým editorem. Úplně první interaktivní grafický editor na těch českých počítačích. Připojila se k tomu myš, doma udělaná. Vybral jste si z menu, poprvé na českých počítačích. Dala se tam vybrat funkce čára. Ťuknul jste si, odkud kam se ta čára má táhnout. To byly první grafický základy, co se tady dělaly. Tak se to postupně rozbíhalo.

Potom se kolem roku 1985 objevily floppydisky. To byl obrovskej, neuvěřitelnej skok, protože ta anabáze s kazetama najednou dopadla. Před tím to trvalo deset minut a neměl jste jistotu, jestli to načtete, nenačtete. Najednou za pár vteřin jste to nahrál na flopáč. I když taky občas s chybou, ale ta spolehlivost byla mnohem vyšší. Ten disk měl třeba 100 Kb, což byla tenkrát obrovská kapacita. Já se k tomu dostal přes Výzkumný ústav inženýrského studia při ČVUT, kde právě nakoupili pár těchhle počítačů, včetně disků. A zase: Měli počítač, ale nikoho, kdo by na něm uměl. Teprve se na tom učili. Tak přišli do Svazarmu, jestli by to někoho zajímalo. Zjistili jsme, že mají počítač s floppydiskama, dokonce se dvěma! Tak jsme tam hnedka šli s kolegy a strávili jsme tam x času práce. Zase to bylo zvláštní. Dostali jsme k dispozici počítač, na kterým jsme si hráli – ne tím, že bychom hráli hru, ale tím, že jsme na něj programovali a vymýšleli různý věci. Za to byly nějaký peníze za tu vědecko-studentskou práci. Bylo to zajímavý a člověk se tak dostal k HW.

Taky se objevily šachy, což byla oblíbená hra na počítače. *Sargon 1*, první z té série. Geniální bylo to, že vás dokázal porazit i osmibitový počítač. Tenkrát třeba tah, který byl složitější, trval třeba 10 až 15 minut. Ale přesto si s ním člověk zahrál. Dala se tam nastavit úroveň. Na o to hrálo okamžitě, ale blbě, ale i tam se dalo prohrát. Já sám jsem upravoval tyhle šachy pro různý další počítače. I k tomu se dělaly doplňky na tisk na tiskárně, který se objevily, tak jsme si mohli vytisknout nějaké zajímavé partie.

Takže ten základ kolem Staničky, potom Svazarm. Pak se objevovaly i další VÚIS i další v Tróji, jaderná fyzika myslím. Tam právě byly taky počítače, takže se to potom

různě dávalo dohromady. Dělali jsme nějaký věci pro hvězdárnu na Petříně. Takže se to trochu rozjíždělo.

To byl základ, kdy se řešil SW. Potom přišla ta vlna vlastní výroby v Čechách. Já jsem třeba někdy v roce 1987 dělal na státním statku v Klíčanech programátora na volný noze. Už to bylo tedy docela zajímavý, být programátorem a nemít pevnou pracovní dobu, to bylo dost problematické zařídit. A tenhle státní statek vyráběl počítače (*smích*). Eda Smutný z Elstroje to navrhnul a oni postavili linku, kde se ty počítače vyráběly. Nová budova, kde sedělo dvacet ženských, a osazovaly, montovaly, šroubovaly, zkoušely. A já jsem jim pro to dělal software od testovacích až po finální SW. Tenkrát se objevili první OS, jako *CPM*, na těch našich osmibitech *VideoGenie* byl *NEWDOS 80*, kterej byl o třídu lepší, ale určený jen pro jeden počítač. *CPM* se dalo dobře překódovat pro jiné počítače. To byla vlna výroby českých počítačů.

Jak se jmenoval ten počítač vyráběný v Klíčanech?

No, osmibitový počítač se *Z80* z NDR, mělo to dva osmipalcový floppydisky a bylo to určený hlavně pro sběr dat. Státní statky i JZD musely dodávat do centra různý informace. Kromě toho existovala varianta takzvaný *Consul 1*. To byl stůl se zabudovaným počítačem plus klávesnicí. To byl takovej chytřejší psací stroj. Stálo to hrozný peníze a bylo to velikánský. Tak se hledala náhrada, jak to udělat, a v Klíčanech přišli s počítačem, který se dal postavit vedle stolu. Disketová jednotka to byla přece jen taková bedna jako dneska počítač. Ale už to o něčem bylo. Byla tam i myš. Už prostě se to podobalo osobnímu počítači. Tam už se toho vyrobilo řádově stovky, což bylo na tehdejší dobu velká série. Jmenovalo se to *FK-1*, „*Farma Komputer 1*“, si z toho dělali srandu. Nicméně ze všech počítačů, který se na Slovensku i v Česku vyráběly, tohle mělo nejlepší HW. To vlastně bylo poprvé, kdy návrhář hardwaru poslouchal programátora. Předtím přišel hardwarář a říkal: „Potřebuji procesor, displej, takhle to uděláme“. Nezajímalo ho, jestli tam je problém adresování displeje. Na *PMD 85* to bylo adresováno po šesti bitech, potom dva nic nedělaly. Prostě se to blbě programovalo. Poprvé teďka poslechli a bylo to udělaný s grafickou pamětí, 512 x 256 bodů grafiku, dobře adresovatelnou, dobře se s tím dělalo a daly se dělat různé hry.

Pro zajímavost, když jsem byl na vojně, asi 1987–88, tak samozřejmě vojáci měli taky různý svoje počítače. Měli taky československej osmibitovej počítač. Říkali jsme tomu „*Zelenej obr*“, protože to bylo velký, bylo to zelený, bylo to ve dvoumilimetrovým plechu. Dalo se to hodit na zem. Mělo to vydržet cokoliv. Ale mělo to jeden drobný problém. Nemělo to SW. Vyrobil se počítač, to nebyl problém. Ale nic na to nebylo, jen nějaký základní. Vzali jsme teda ty programy ze Svazarmu a předělávali na tenhle počítač.

Ale v té době už existoval *Sinclair ZX Spectrum*, řekněme první herní osobní počítač. *ZX80* a *81*, taky byly osobní, ale černobílý, malinkatá paměť a grafika mizerná. Kdežto *ZX Spectrum* mělo pořádný procesor *Z80*, paměť, grafiku, bylo to barevný, první barevný herní počítač, a bylo to určeno hlavně na hraní, takže těch her na to byly mraky. A fungovalo to tak, že se vzala hra a binár z toho *Spectra* – zase se to musel disassemblovat, celý si to projít, kde se šahá na hardware, na paměť, na klávesnici, na kazetu. To nahradit vlastníma procedurama a pak se to dalo předělat pro jiný počítač. Nejvíce z toho *Spectra* se předělávaly pro různý jiný počítače, pro všechny. Ty vojáci tehdy chtěli něco, aby to mohli ukázat generálům, tak jsem jim tam předělával *Jet Pac*. To jsem ze *Spectra* předělal na toho *Zelenýho obra*. *Bruce Lee* byla oblíbená hra tenkrát. Teď to běželo na českých počítačích a oni z toho byli u vytržení, protože do té doby ukazovali jen Basic, ale nic takového.

Hodně her se předělávalo. Že by se dělaly hry grafického charakteru, to tady v Čechách moc nevznikalo, protože to je hodně práce, v týmu, a nikdo to nezaplatil, protože se tady na tom nedalo vydělat. Bylo to tady trochu deformovaný. Vznikaly tedy jednodušší právě textové hry. Franta Fuka dělal takový jednodušší věci. Pak se dělaly různý předělávky a vylepšování jako zvuky apod. Byly tu různý ptákovinky typu „čůrající chlapeček“. Udělá se postavička, stůl, kyblíček. Teď se zvolí úhel, síla a je účelem načůrat do kyblíčku. Takže to bylo oblíbený na různých vánočních besídkách a podobně. Protože tehdy prostě nic lepšího nebylo.

Tolik asi k HW. Potom ještě určitě stojí za zmínku počítač *Ondra*. To dělala Tesla Elstroj. Měli tam sice pár programátorů jako zaměstnanců, ale ti to nestíhali. Chodili jsme tam a bavilo nás to, tak jsme jim s tím pomáhali. Dostali jsme i peníze, dávalo se to jako průmyslový vzor a zlepšováky, nějaký drobný peníze za to byly. Ten *Ondra* byl první český počítač určený pro hraní. Jako *Sinclair* byl první světový počítač na

hraní, tak *Ondra* byl první v Československu určený na hraní. Byl malinkatý a přenosný asi ve formátu A4. V té době to bylo geniální, s membránovou klávesnicí přímo na sobě. To byla membrána s tlačítkama. Tady byly cvakací tlačítka. Mělo to *Z80*. A na to jsme s kamarádem Petrem Novákem dělali i *BIOS*. To znamená tu první ROMku. Byl u toho i HW a musel se udělat operační systém. Sice jednoduše, ale uměl zobrazovat, uměl pracovat s magnetofonem, byly tam základní grafický funkce. Měl 64 mega... teda kilo paměti. Tam se snad i stránkovalo 16 kilo Romky a 64 kilo Ramky. A umělo se to mezitím stránkovat. Na svou dobu a český možnosti to byl velice hezký počítač. Jedna slabina byla, že když se zobrazovalo, tak to počítalo pomalu. Když jste chtěl rychle počítat, tak se vypnulo zobrazování. Byl tam příkaz Slow/Fast a podle toho co se dělalo, tak se to přepínalo. To byl *Ondra 1*. Vyrobili se toho desítky, možná stovky. Ale žádná velká sláva to taky nebyla.

A to se prodávalo i koncovým uživatelům?

Já mám dojem, že to bylo možné. Teoreticky to bylo možné koupit. Ale ta cena, i když byla oproti jiným strašně nízká – tam se bavíme v řádech statisíců – tak tedy byla z dnešního pohledu i dost vysoká. Takže to typicky kupovaly školy a podobné instituce, u *Ondry* především. Aby to daly dětem na výuku programování, hraní, či seznámení se s tím.

Prý jste chodil do stanice mladých techniků. Jak jste se o tom dozvěděl, že existuje?

To, že mě zajímají počítače, bylo už daný přes ty kalkulačky a fyzikální ústav. Od koho jsem se dozvěděl, že existuje Stanička, to nevím. Z doslechu od kamaráda asi. To se šířilo mezi těma zájemcema. Všichni jsme byli tak nějak ve spojení a bavili jsme se o tom. To bylo takový téma, co nás zajímalo. Tak jsme se scházeli a programovali na papíře a řešili co a jak.

Nicméně ještě jedno zajímavé centrum bylo Centrum pro mládež a techniku ÚV SSM. Mirek Háša nebo Štefan Kratochvíl. To byli chlapi, který se hodně zasloužili o rozvoj téhle počítačové techniky. Ono to zní tak trochu... pod tím SSM, ale SSM mělo peníze

a mělo v programu práci s dětmi a mládeží. Oni se toho chytli. Sami nebyli programátoři, ale byli dobří manažeři, takže sehnali grupu těch zájemců. Ale ti byli první, kteří to pojali jako celonárodní propagaci. Ti nás a sebe dostávali nás do televize a do novin. Bylo to takový první public relations okolo programování. Dělali se různé akce, o prázdninách letní školy s počítačem, víkendový setkání uživatelů kalkulaček, potom uživatelů počítačů. Jezdilo se v zimě na hory na víkend. Tam jsme přijeli s lyžemi, vlezlo se do nějaký budovy a za týden jsme vylezli. Na lyžích nebyl nikdo. Tam byly počítače. V pátek byla diskotéka a na baru jsme tam měli počítače a tam jsme si programovali (*smích*). Bylo to ujetý, ale lidi to... bavilo nás to hrozně. To bylo centrum, který mělo nějaký ty peníze. A vedli to docela slušně i metodicky. Ruda Pecinovský je aktivní dodneška. Ještě dneska píše o programování. Taky programoval, ale hlavně dělal tu kulturu programování. Jak by se správně mělo programovat. Bylo to až přehnaný. My jsme byli zase na té druhé straně. Byl to věčný boj mezi opravdovými programátory a „pojídači koláčů“. Tenkrát vyšel přeložený článek s názvem *Opravdový programátoři nepojídají koláče*. A to byl boj mezi lidmi, kteří programují strašně čistě – nesmí tam mít žádný GO TO –, a mezi těmi, kteří programují, aby to fungovalo. Ruda byl na straně toho čistého programování. Ale samozřejmě spoustu věcí nás taky naučil.

Tak to všechno zaštitilo ÚV SSM. Bylo to fajn. Uměli to i zaplatit autorskejma honorářem. Spolupracovali se Svazarmem. To byla ta samá parta. V pátek jsme seděli ve Svazarmu a v pondělí se třeba sedělo v tom Centru.

To byl ten úplnej začátek na staničce s pár počítači. (...) Na staničce byla grupa, sedělo se, někdo dostal čas něco udělat na jednom z těch počítačů, protože nás bylo víc a těch počítačů bylo málo. Tak jsme zkoušeli jednodušší věci. Ve Svazarmu jsme řešili už i programátorský záležitosti. Jak přistupovat k procesoru apod.

Tam se scházeli tvůrci – Eda Smutný, potom přijel Kišš, Slovák, který vymyslel *PMD 85*, a teď se o tom diskutovalo. My jsme třeba jezdívali dělat přednášky na Slovensko. Já jsem dělal přednášky o *VideoGenie*, protože ten počítač se dostal do několika desítek výzkumáků. Zase: měli počítač, měli Basic, ale chtěli víc. Sám jsem udělal komentovaný výpis ROMky. Něco jsem sehnal ze zahraničních časopisů, něco sám a jezdilo se na přednášky pro 30–40 lidí s otázkami typu: „Jak vytisknu znak?“

Dneska by to bylo, jako kdyby ten SW byl open source a vydělávalo by se na těch

službách tý podpory, toho supportu. Dnes tak ta komunita kolem open source funguje, ale tenkrát to bylo celý naprosto pokroucený tím socialismem, takže to nemělo hlavu a patu. Ale ten princip byl velice podobnej. Lidi kolem počítačů to dělali, protože je to bavilo. Já jsem měl největší radost z toho, když jsem udělal hru a po x měsících někdo přišel a říkal, že to bylo skvělý a že celá fabrika stála a hráli moji hru. To byla největší odměna, že to člověk udělal, se používalo. Tenkrát to bylo *Město Robotů*.

Jak jste hledal náměty pro hry?

To bylo docela zajímavý. Představte si, že sedíte u počítače, máte k dispozici Basic a strašně chcete naprogramovat cokoli, ale pokud možno, aby se to hejbal. Chcete nějakou hru udělat. Dnes je to naopak. Tenkrát byl čas, tak se vymýšlelo. Samozřejmě byly inspirace. Někdo třeba přinesl německý *Chip*. Německy jsme neuměli, ale byla tam třeba fotka z displeje. Byl tam třeba záběr na kancelář a na displeji byla nějaká hra. Člověk na to koukal a říkal: Aha, to by mohlo bejt a na základě té malinkatý fotky, udělal hru. Toho *Worma*... to taky přišlo odněkud, snad jsme viděli nějakou verzi v nějakém časopise a potom si každej programátor udělal vlastní verzi, která se různě lišila. Takhle jsem třeba dělal v assembleru oblíbený televizní hry. Tam se hrál třeba ping pong nějakým ovladačem. Tak jsem udělal verzi na počítač pro dva hráče, kde lítal čtvereček. Snažil jsem se vymyslet, co mě napadne. Ale bylo to daný možnostmi. Když jste hýbal displayem v Basicu, tak by se to nehnulo. Muselo se to odřádkovat. Z toho plynulo, že všechny první hry fungovaly tak, že něco rolovalo zespoda nahoru. Takže bylo věčko autíčko, okolo toho hvězdičky, to se jakoby pořád tisklo a šipkami se jelo do stran. To vzniklo zcela spontánně tady, ale fungovalo to na principu, co by tak asi šlo udělat.

Odkdy byly k dispozici televizní hry?

To bylo podle mě ještě před počítačema. To jedno HW centrum byly Klenoty na Karlově náměstí. Měli tam i bazar a tam to vlastně fungovalo tak, že někdo přivezl počítač z venku, prodal ho do klenotů, ale obratem si tam přišel někdo z ústavu a koupil to. Státní podniky měly takhle jedinou šanci, jak získat počítač – koupit ho

jako bazarovej. Protože objednat ze zahraničí to nešlo. To musely být devizy a to prostě neexistovalo. Tehdy to fungovalo tak, že člověk si u veksláka vyměnil koruny za nějaký devizy, venku to nakoupil, přivez to sem a přes bazar to prodal. Nějakou dobu to řešili policajti, StB. Ale nakonec to dopadlo dobře, protože výsledkem bylo to, že ústavy dostaly, co potřebovaly, a bylo to ku prospěchu socialismu. Ale muselo se to dělat takhle krkolomně. Člověk to prodal do bazaru a dostal za to v korunách částku, která samozřejmě byla vyšší, než co ho to stálo, protože samozřejmě ne každé mohl vyjet a koupit. Ten člověk na tom vydělával, ale byl ve velkém riziku. Takhle se sem teda dostávaly počítače.

Debatovalo se o tom, že počítače by měly být na hraní?

Ten dialog o tom moc nebyl, protože ono se na tom dělalo oboje. Kdo chtěl, tak si hrál. Na tu práci to moc nebylo, až od té doby, kdy přišly floppydisky a objevily se textový editory. V tu chvíli se objevil elektronické psací stroj a mělo to obrovské význam. V Basicu jsem si programoval jen matematické věci.

Spíš se zkoušelo, co by bylo a nebylo možné. Automaticky vyplynuly dvě oblasti. Někdo si rád hrál, to byl třeba Franta Fuka. Ten si hrál, dělal muziku a pak psal hry, ale nikdy nedělal žádné vývojové prostředky. Já jsem se hodně věnoval vývojovým prostředkům – disassemblery, assemblery. Aby bylo k dispozici, v čem to dělat. Tenkrát se dělal ten back engineering. Že se z hotového kódu generoval zdroják, upravitelný a přeložitelný. Jinak to nešlo, teď to zákon zakazuje.

Tenkrát přišel třeba program, *Visicalc*, první solidní spreadsheet, který fungoval, i na kazetový a disketový verzi. Drobný háček byl, že k němu nebyl návod. Někdo si ho prostě koupil a přivezl a tady se rozšířil rychlostí blesku – a teď k tomu nebyl návod. Byly tam jen sloupce a řádky. Řídilo se to pomocí písmen. Bez manuálu to byl problém, a ten nešel sehnat, prostě nebyl. I kdyby ho někdo přivezl, tak se nedal kopírovat, protože kopírky nebyly, a když byly, tak byly registrované a kopírovat 100stránkový manuál, na to byste se musel zeptat vedoucího. Byl to problém. Tak jsem si sedl ke kódu, vyjedete si disassembler, dekodoval jsem to a z toho jsem zjistil, jak se to ovládá a co to dělá. Tak se udělal malý manuál, který se šířil. A najednou byl program, který měl smysl. *Visicalc* byl druhý nejrozšířenější nástroj, který počítal

tabulky apod. Já třeba osobně jsem počítal měsíční uzávěrky v cukrárně. Geniální spolupráce. Měl jsem suroviny na palačinky, normu a kolik se jich udělá za měsíc. A buď počítáte ručně a u stého sloupečku uděláte chybu. Několik dnů seděli u papíru a kontrolovali. My jsme se nějak potkali. Udělal jsem tabulku, kde se normy daly jednou a pak se vyplnil počet položek a vyběhnul sloupeček s výsledkem. Takže pro ně to bylo geniální a já jsem za to dostal tři čtyři kompoty, jako ananas, mandarinky, což se nedalo koupit. Pozval jsem pak třeba nějakou holku a vytáhl jsem kompoty a ona říkala: „Jé, to muselo stát peněz.“ Ze začátku se to moc použít nedalo, ale pak přicházely ty programy. V průběhu let se to začalo používat. Pak už by bez toho člověk nedal ani ránu. Když si zvyknete na textový procesor... Já pamatuju na vojně, tam byly takový ty počítače, ještě v Brně – ale když jsem měl dělat denní hlášení, dělalo se to všechno na cyklostylu, to znamená, že se to muselo prorazit na psacím stroji do takový blány. Když tam byla chyba, tak jedno písmenko se dalo, nebo se to muselo přepsat znova. Kdežto u toho *Scriptitu* když tam byla chybička, tak se to opravilo – bylo to geniální. Já jsem pak takhle na počítači dělal všechny práce na VŠ. Sranda – já když jsem přinesl nějakou studentskou práci... Dnes vám to přijde jako ptákovina, ale tehdy to byl obrovskoj rozdíl. *Scriptit* uměl pracovat s textem, ale uměl zarovnat vpravo jen tím, že se tam daly pevný mezery. Což na užších sloupcích vypadalo blbě. Pak se objevil takzvanej *Super Scriptit*, kterej uměl proporční mezery. Takže když já jsem udělal práci v nějaký týhle činnosti tímle *Super Scriptitem*, tak jsem do toho vložil obrázky. Vynechal jsem tam místo, v grafickém editoru jsem si udělal nějakěj obrázek a ten jsem do toho vložil. Když jsem to přinesl, tak nikoho nezajímalo, o čem se tam píše, ale na čem jsem to dělal, čím jsem dělal obrázky, jak jsem maloval kružnice. Na tu práci se řeč ani nedostala.

Zajímavá aplikace ve Svazarmu. Svazarm dělal interaktivní kurzy. Nejen programování, ale i třeba i matematiky. Různý kurzy, kde každej měsíc dostali skripta a na konci byly testovací otázky. Dostali k tomu kartičku s odpověďmi A, B, C. Ze začátku zaškrtávali A, B, C. Pak jsme to ve Svazarmu to vyhodnocovali ručně. Dokonce jsme dělali, což by bez počítače už vůbec nešlo, statistiky za celý rok. Ale měli jsme třeba čtečku těchhle karet. Nekroužkovalo se to, ale vystříhl se růžek. Pak byla taková čtečka, kde byly fotocitlivý diody, ty to projely, jako kdyby se to naskenovalo v jednom rozměru. Podle programu se poznalo, která odpověď je správně. Stoprocentní to nebylo, ale docela to fungovalo. To byly tisíce lidí v kurzu,

takže každý měsíc tisíce štítků, které jsme vyhodnocovali. To zpracování mělo tedy něco do sebe. Ale fungovalo to. Každému člověku se pak zpětně posílalo vyhodnocení. Takže tam byla zpětná vazba.

Jak přesně fungovalo rozšíření těch programů?

Existoval třeba jeden profesor na ČVUT, kam jsem chodil potom jako student. On se zajímal o počítače, taky tam měli *VideoGenie*. Často jezdil do zahraničí. Vždycky vyjel, přivezl nějaký program, ať to byla hra, nebo editor – co tam zrovna našel. Přivez to ven, zastavil se za mnou a já jsem to vzal domů. Já jsem měl časem doma ze Svazarmu půjčených třeba šest počítačů, jeden od každého druhu – *VideoGenie*, *IQ*, *PMD*, *Ondru*. Všechno to bylo popropojovaný. Později jsme měli i *PC* s harddiskem. Vyzkoušel jsem, jak to funguje, udělal jsem nějaký kopie, podíval jsem se dovnitř, jak se to ovládá a co se s tím dá dělat. Potom jsem mu to vysvětlil. Hlavně jsem to ale vzal do Svazarmu. Tam byly ty pondělky večer – v mlíkárně, bylo to místo, kde dřív byla mlíkárna. Přinesl jsem to třeba nahraný, nebo se to nahrálo tam. Lidi si vzali nějaký kopie. Takže během tejdne to mělo z téhle oblasti třeba 10–15 lidí. Ti to odnesli do svých podniků, fakult a do Brna – protože Brňáci sem jezdili – a pak se to dál a dál šířilo. Internet tehdy nebyl, teď by to šlo jedním mailem. Tedy během několika tejdnu, což tehdy bylo opravdu rychlostí blesku, to bylo po celé republice. Fungovalo to i recipročně. Když měli nějaký problém, tak stačilo nám zavolat a pomohli jsme jim s tím. Když odešel procesor nebo nějaký hardware, tak se to vzalo do Svazarmu a Svazarm to opravoval. Oficiálně Svazarm dělal i servis počítačů, vozily se díly. Opravovalo se to a vracelo se to. Takhle to fungovalo.

Měl jste pocit, že všechny lidi v té komunitě znáte?

Nebylo toho za tak moc, v té Praze. Všichni, kdo dělali v Praze s počítači, tak to bylo kolem dvaceti lidí. Nebavím se o těch, kdo to používali, ale ti, co skutečně programovali, co pro to něco dělali. To jsme se znali samozřejmě velmi dobře. Byli jsme v pravidelném kontaktu. Jeden člověk si vzal na starost assembler a disassembler. Tak několik let ho vyvíjel. Dával ho k dispozici nám všem ostatním. A my když jsme udělali nějaký program, tak jsme ho zase dávali všem. Někdo toho

udělal víc, někdo míň. Byla to taková spolupráce. Franta Fuka byl mladej, takže on do tý party úplně nepatřil. Když nám bylo 20, tak on byl tak o deset let mladší. Naskočil až pozdějc, v době *Spectra* a *Commodorů* apod. S ním to bylo pozdějc. Když už se počítače nedělaly, už se jenom vozily z venku. Ale jinak jsme se znali dobře. Okolo Edy Smutného byl Honza Mercl, jako programátor. Fungovalo to jako skupina. Tomáš Smutný zase pro změnu opravoval herní automaty. Tehdy to byla velká móda. To se strašně porouchávalo. On jim to tady spravoval, bydlel tady kousek v Benešově. On říkal, že není problém to spravit dobře. Je problém to spravit tak, aby to vydrželo čtrnáct dnů. Protože za čtrnáct dnů u něj zase zastavil Mercedes, spravil to, dostal stovku. Musel ale znát ten hardware, protože to vlastně byly jednoúčelový počítače.

Už tehdy, když byl člověk chytřej, tak se na tom dalo vydělat. My jsme byli takoví blbí a spíš jsme to dělali, protože nás to bavilo.

Co vás na tom tak přitahovalo?

To je zajímavá otázka. Já nevím. Prostě mě to chytlo. Bavilo mě to už na těch programovatelných kalkulačkách. Možnost té algoritmizace, že to samo něco spočítá... Když potom byla grafika – to bylo až za dlouho – tak to bylo zase úplně o něčem jiném. Že se tam něco hejbe. Těžko popsat. Někomu se líbí krasobruslení a těžko se ho budete prát, proč zrovna to krasobruslení. Bylo to fajn. I ta parta kolem toho byla zajímavá, přátelská. Ale to určitě u krasobruslení byla taky. Všichni jsme prostě byli naladěni na stejnou notu. Rádi jsme si o tom povídali. Strávili jsme desítky hodin nad tím, kterej procesor je lepší, jestli Z80 nebo 8080.

Jak se na to dívalo okolí?

Otec mě k tomu přivedl. Pak mě dal do fyzikálu a potom už to běželo samo. Nebyl s tím problém. I moje máti se mnou byla schopná sednout k počítači a seděla u toho do rána. Počítačové hry jsou chytlavý dnes a byly i tehdy. Když byl nějaký večírek, tak se hrál olympijskej desetiboj, hra na *VideoGenie*. Byl tam třeba sprint na sto metrů a pak nějaký sofistikovanější, jako skok o tyči. Dvěma šipkama se rozběhnout co nejrychlejc, ťuknout ve správnou chvíli dolu, vyšplhat a včas se pustit. Dalo se

nastavit pro několik lidí a soutěžilo se navzájem. V té partě se sice vždycky našel tak jeden, koho to nezajímalo, ale jinak všichni chtěli hrát. Bylo to něco nového. Dneska počítač máte všude, ale tehdy to byla naprosto nová oblast. Jako kdyby se jezdilo na koních a najednou vám někdo ukázal auto. Devadesát procent lidí už z toho auta nevyleze. Bavilo nás to, šlo nám to a udělali jsme neuvěřitelný kus práce. Bohužel za toho socialismu... Bejt to samý v Americe, tak už člověk dělá v Silicon Valley a má svoji firmu. Ale ta doba prostě taková byla.

Město robotů, jak to začalo?

První informace, kterou možná nevíte. *Město robotů* má dvě části. Jedna je ta mapa, řekněme. Tu jsem nedělal já. To je podle nějaký hry, kterou někdo přivezl, tuším, že zrovna z té fakulty, z Německa. S tím, že to byla jedna z prvních her, co byla na floppydisku. A nešla kopírovat. Když se nakopírovala, tak neběžela. Tak jsem to dostal, abych zjistil, co s tím udělat. Tak jsem se to samozřejmě rozkódoval a dostal jsem se do toho. Ta hra mě zaujala. Když jsem ji zprovoznil, tak jsem si s ní hrál a projít ji trvalo několik dnů. Měli jsme ji i na letní škole v Harrachově. Byla to řádková hra s příkazama. Když jsme potřebovali něco udělat a nevěděli jsme jak, tak nás sedělo pět a nakonec jsme to vymysleli.

To bylo německy?

Ne, anglicky, ale z Německa a pro to *VideoGenie*. Měli jsme tam školení a v hlavě nám pořád běželo, co by tam šlo. Najednou nás to napadlo a zkusili jsme to. Jakmile skončilo školení, tak jsme běželi k počítači. Zkusilo se to, a když to šlo, tak jsme se posunuli. Takovejhle zákys trval třeba dva tři dny. Tehdy nebyly žádný helpy, žádný walkthrough. Pokud to člověk nevymyslel, tak se nedostal dál. Byla komplikovaná, ale povedlo se nám to dokončit. Mně se líbila natolik, že mě zajímalo, jak je udělaná vevnitř. Nebyla udělaná algoritmičky. Byla dělaná tabulkově. Byl tam základní program s funkcemi, a pak byly data, který říkaly, co se má dít. Podle lokace. Třeba, když jsem na lokaci té a té, a přepínač je v této poloze, udělej tohle. A jinak ne. Tisíce možností. A když se splnily určitý podmínky, tak vás to pustilo. Další tabulka byla náhodných dílů. Třeba v městě náhodně vyskakovali roboti. V tabulce bylo třeba

řečeno: „Když jste na této lokaci, tak s pravděpodobností 50 % tady vyběhne robot.“. Porovnávalo se to a vyběhlo to. Skutečně to bylo hezky vymyšlený. Potom tam byl třetí, interpret těch příkazů. Když je třeba Shoot Robot, tak se vzalo první slovo „shoot“ a druhý „robot“, vzala se tabulka a udělej tohleto.

Já jsem všechny tyhle data zpětně převedl do textový formy a napsal jsem si k tomu vlastní program, vlastní interpret. Udělaly se v datech nějaký úpravy, přímo v tý hře jako takový. Udělalo se to líp graficky, bylo to v různých okýnkách. A měl jsem hru, kterou jsem mohl naportovat na libovolnej počítač. Taky jsem to udělal asi na osm různých počítačů. Tenkrát to bylo ve spolupráci se Svazarmem... ne, Zenitcentrem v Berouně. Olda Střítecký... s ním jsme se domluvili, že z toho uděláme show, celostátní hru.

Všechno to bylo vymyšlený geniálně, akorát jsem tam udělal jednu chybu. Docela pakárna, ale i mistr tesař se utne. Šlo o to, aby všichni mohli začít hrát najednou. Jde to udělat. Bylo to připravený, jen jsem to zkazil. Princip byl, že jsem vzal tu hru a zakódoval jsem ji, tehdy už pomocí 32bitového hashe. To znamená, máte kód a pomocí toho kódu, který se cyklicky nějakým hashem roluje, tak z něj vypadávají bajty a těma bajtama oXORujete ty data. Výsledkem je nečitelný kód bez struktury. Z tohoto kódu to můžete dostat, jen pokud máte to originální číslo. Ale jak říkám, byl to 32bitový kód, takže těch možností jsou čtyři miliardy. Dalo se napsat heslo, to se zakódovalo do toho hashe, a pomocí toho se zakódoval celý ten program. Schválně to bylo tak, že ani podle začátku to nešlo vymyslet. Ani uhodnout. Opravdu se do toho nedalo dostat, ale s tím drobným problémem (smích), že když jsem to programoval, tak jsem zadal to heslo, to se zakódovalo, zakódoval program a pak k tomu udělal loader. To jsem udělal, zadal jsem heslo, nahrál jsem to.

No jo, ale zapomněl na jedno jediný slovo v assembleru, a to je DSEC. Máte CSEC, DSEC. Kódový segment a datový segment. Ono je to tak, že v kódovém segmentu máte všechny instrukce. To se někde ukládá. Pak máte datový segment, kde jsou vlastně jenom budoucí proměnné, kam se pak budou ukládat konkrétní data a to se samozřejmě neukládá. A já jsem udělal tu chybu, že jsem tam prostě nedal ten DSEC, to jedno slovo, před ten buffer. Tudíž ten buffer zůstal v té části toho kódu a uložil se taky. Tudíž se na tu kazetu nahrál ten loader, v bufferu to heslo a zakódovanej kód. Takže když se to natáhlo zpátky, tak v bufferu nemělo bejt nic. Ale bylo tam to heslo,

prostě čitelný. Kdokoliv se na to jenom podíval a nechal si udělat ASCII výpis, najednou tam vidí slovo, to heslo, zkusí ho a ono to šlo. Kdyby to jediný tam nebylo a šlo to až v data segmentu na konci, který se nenahrává, tak by to nešlo rozkódovat.

Takže princip byl dobrej. Ale tohle byl jediný příklad, dělalo se to samozřejmě narychlo, muselo to už bejt. Tak se to nekontrolovalo, nahrálo se to a takhle to dopadlo. Řešilo se to tak, že z těch řešitelů, kteří došli až nakonec, se losovalo. Já si pamatuju, že jsem byl v *Televizních novinách*, kde jsem právě říkal, že se omlouvám, že tam byla chyba, že došlo k opomenutí a že budeme losovat. Vítěz to tedy dostal podle losu, i když to mělo být podle času. Najednou se řekne v *Televizních novinách*: Heslo je „konvalinka“ a všichni by mohli najednou začít luštit.

Na různých místech té hry se generoval kód, aby se dalo poznat, že se tím místem prošlo. A v určitém daným pořadí a nešlo to jinak. Takže výsledkem byl asi dvacetimístnej kód, ke kterému se dostal hráč až na konci. Aby se dalo zkontrolovat, že to člověk skutečně procházel a že to jen necracknul, aby se dostal na konečnou hlášku. Vymyšlený to bylo dobře, ale tohle byla chybička.

Tenkrát byly i plakáty, které maloval Kája Saudek. Což byl docela odvaz, protože byl tenkrát v nemilosti na indexu. Byl odvaz, že si troufnul to namalovat. Bylo to hezký. Dělal tyhle sci-fi ilustrace, takže se to k tomu skvěle hodilo.

Všichni si zahráli, hra to byla stejně zajímavá, ale ta soutěž se v tom prostě nepovedla.

Já jsem našel oskenovaný manuál. Bylo tam napsáno, že vyhraje 5 000 hráčů.

No cen mělo být víc. Jestli bylo 5 000, to si fakt nepamatuju. První cena měl bejt počítač a další třeba interaktivní kurzy, programy ze Svazarmu atd. To číslo si fakt nepamatuju. Ale tenkrát to bylo něco naprosto novýho, takže věřím, že skutečně se toho hodně rozdistribuovalo. Ono to bylo volně k šíření. Každý nemusel mít tu originální kazetu. Mohl si to nakopírovat. Těžko říct, kolik těch počítačů tehdy bylo k dispozici. Ale bylo to na všechny český počítače. Takže tisíce jich bylo určitě. Toho se vyrobilo docela dost. To byly tisícový, možná i desetitisícový série ve výsledku. K tomu to bylo i na *Sinclaira*, takže na ty jakoby domácí, kterých v té době taky byly

mraky. Klidně to mohlo hrát i deset tisíc lidí bez problémů. Tehdy na počítače nic moc jiného nebylo – nebo bylo, ale tohle bylo něco nového – tak si to zahrál skoro každý.

Bylo těžké to zorganizovat na tom Zenitcentru?

Já jsem to neorganizoval. Já přišel s tím nápadem, s tou hrou. To PR dělalo Zenitcentrum Beroun ve spolupráci s klukama z centra v Praze. Tenkrát nebyl problém pro to Centrum mládeže dostat se do televize. Stačilo zavolat příslušného předsedu, ten zavolał jinýho předsedu a šlo se do televize. To SSM tehdy v tomhle mělo zelenou. Šlo spíš o tu distribuci, aby to šlo na všech médiích. Dnes byste to dal na net, ať si to každej stáhne. Tenkrát to nešlo. Existovaly stanice techniků, tak se to distribuovalo volným šířením.

Mohli vyhrát i ti, co si nekoupili tu hru?

Tu nekupoval nikdo. Pokud si pamatuju, tak ta se neprodávala. Ta byla zadarmo.

Já četl, že tam je nějaký manipulační poplatek, abyste dostal kazetu s originálním obalem od K. Saudka.

Jo. To je možný. Samozřejmě za to nahrání se platily lidem nějaký peníze. Takže je možný, že nějaká padesátikoruna. Hra jako taková se ale neprodávala. My jsme měli obaly, které se tiskly na ty emgetonky kazety.

My jsme byli v televizi relativně často. Já jsem chodil do soutěže k Honzovi Rosákovi. To ještě nebyl *Videostop*... Tam byli soutěžící s různými úkoly. Já jsem tam chodil párkrát s počítačem jako odborný poradce, s konkrétní úlohou. Měl jsem tam třeba Hanojský věže na *PMD*. Takže klasika. Akorát naprogramovat Hanojský věže na *PMD* nebyla žádná sranda. Dneska vezmete obdélníky a posouváte je. Ale na to nebyl výkon, aby to bylo v nějakém rozumném čase. To se musí jedna čára dole umazat a nahoře přidělat. Byl jsem tam i s více věcmi.

Nebo byla výstava ve Fučíkárně, taková ta výstava různých úspěchů a podobně. Tam to centrum SSM mělo svůj oddíl okolo počítačů a tam se jeden rok dělala ta hra podle toho filmu *Blízká setkání blízkého druhu*. Máte čtyři tlačítka a každý má zvuk a barvu. A ono vám to zahraje jeden tón a musíte to opakovat. Potom se to dalo kupovat i stolní. Ona to je sranda, ale ta hra se třeba jela na 16 nebo 32 znaků a tónů. A zapamatovat si po sobě 32 znaků, už je docela... My jsme to dělali, že tam bylo sklo, vitrína, tam potom byly senzory kapacitní, u toho byly světýlka a reproduktor. Existovaly snad dokonce výukový počítače. Jednoduché počítače, kde byly na desce nasázené čipy. Byl tam LCD sedmisegmentovej svítící displej a malá klávesnička a piny pro připojení různých vstupů a výstupů. Takovej poloprůmyslový školní počítač. Na to se to právě připojovalo, protože to šlo dobře. A tam byla pořád fronta. Většinou končili na pátém, osmém tónu. Pak přišel kluk a za pět minut udělal dvaatřicet tónů. Pokejval hlavou a šel. Za půl hodiny zase přišel znovu a udělal dalších úplně jiných 32 a šel. Přišel tam třeba desetkrát denně. Takové věci se dělaly pro to centrum a Svazarm, pro tu nějakou propagaci. Oni pro nás dělali jiné věci a my jsme pro ně dělali tohle.

Nebo moje oblíbený: Mladý módní tvůrce. Akce v Liberci, kam jezdily holky, který udělaly oblečení, a tam se soutěžilo. Porota hodnotila jedna až devět. Byly tam holky modelky, který to předváděly. Bylo to pod Centrem a my to jezdili vyhodnocovat. Poprvé se to dělalo na papíře a to je strašně dlouhatánský. To jsem byl na vejšce a večer najednou telefon. Štefan Kratochvíl volá: „Potřebuju, abys přijel do Liberce a vezmi s sebou počítač.“ Tak jsem zajel do Svazarmu. Tam mi šéf půjčil počítač. Tak jsem šel na Florenc, sednul na autobus s počítačem za tehdy 250 000 v tehdejších penězích v podpaží a odjel jsem do Liberce. Tam už běžela ta soutěž. Hodnocení psali na papír a potřebovali to vyhodnotit. Já to během soutěže v Basicu programoval aplikaci, která by to podle zadání spočítala. Když to skončilo, tak se data posílaly rovnou do programu. Nebylo možné to nikam uložit, nebyl tam floppy, nebylo nic. Takže ten program nesměl spadnout. Tam se to bušilo, ty data. Neměli jsme čas ten program vyzkoušet. Odřuklo se to a čekalo se. Čekalo. A čekalo. Mohli jsme si vypsát obsah, ale nešel měnit program. V tom okamžiku by se smazaly ty data. Tak jsme seděli asi 25 minut. Neměl jsem žádný trasovací výpisy, nic, prostě to počítalo. Už sháněli tabulku, jak by to na papíře začali počítat. Ale po půl hodině začínaly vybíhat výsledky. A byly dobře. Potom bublinkový třídění, to bylo nejpomalejší, co je, a potom

se to vylepšovalo, když byla chvilka. Za rok už Svazarm připravil krabičky s otočným voličem 0–9. Já zase udělal program. A když tam holka skončila, tak si tam pípli svoje hodnocení, to se přečetlo a rovnou se to uložilo na flopáč, kde byly i nějaký informace o těch holkách. Rovnou se to sečetlo a říkalo to: „V tuto chvíli je třetí ze sedmnácti.“ Bylo tam průběžný pořadí. Byla tam připojená externí televize s tabulkou. Na tehdejší dobu to bylo něco. Nic takovýho jinde neexistovalo – v reálném čase to bylo. Byla to sranda. Program se postupně dodělával. Zvuky se přidávaly. Zajímavá doba.

Jak se ta situace začala měnit po listopadu 1989?

První co bylo, že se v 1989 využily všechny počítače a všechny tiskárny a tisklo se a tisklo se a tisklo se. Letáky. Všechny Epsonky jely naplno. Tiskl\ se prohlášení a výzvy. Chodilo se to lepit. Kopírka ve Svazarmu jela třeba nonstop.

Byla to hodně velká změna v tom, že se najednou uvolnil přístup k počítačům. Člověk mohl vyjet, i když si musel vyměnit peníze, protože nebyla volná měna. A mohl si koupit, co chce. Takže ještě x let potom jsme se scházeli, ti lidi okolo Svazarmu. S některými pravidelně, potom míň. Nebylo to jen tím devětaosmdesátým, ale i tím, že už jsme byli po vejšce. Každý začal dělat to, co chce, třeba svoji kariéru. Ještě jsme byli v kontaktu, protože jsme o sobě věděli, že jsme programátoři. Takže kdykoli někdo někde dělal, třeba řízení soustruhu, tak se třeba obrátil na kamarády, jestli by nebyli schopni mu naprogramovat tohle či tamhleto.

Já osobně jsem ještě před devětaosmdesátým podnikal, jako programátor. To už byla Perestrojka a už se dalo soukromničit. Stačilo se zaregistrovat, platit sociálku, asi 140 Kč měsíčně v roce 1988 a to bylo celý. Všechno, co se fakturovalo, tak se tam strhlo nějakých 10 % daň. Já jsem se tehdy živil jako programátor na volný noze. Problém byl, jak vám to zaplatit, jako fyzicky. Hotově to nešlo. Ale ve státním podniku to nešlo. Všechno bylo faktura nebo na účet. Jenže ono si ani nešlo pořádně založit účet. Tak jsem si založil Sporožiro a udělal jsem fakturu, kde byl sporožirovej účet. Na to mi socialistický firmy byly schopný zaplatit. Zajímavá doba, kdy se dalo celkem i vydělávat.

Pak se to všechno otočilo a pozměňovalo s tím, že u nás to tržní prostředí nebylo. Bylo to takový dost pokroucený. Pak najednou se to narovnal. Ceny počítačů a softwaru

šly dolu. Bylo to trochu problematický, protože software nikdo nechtěl kupovat. Nikdo nezadával výrobu SW, protože si ho dovezl z venku za relativně lacino. My zase nebyli na takový výši toho Západu. Pořád jsme byli za nimi. Nebyly tu firmy o desíti lidech, které by nabídly software, jako byl venku.

Já třeba osobně jsem po pár letech využil toho, že mám počítač 386SX, ale přešel jsem do DTP. To v té době začínalo a byl o to zájem. Dělal se různý letáky, časopisy, katalogy. Šel jsem tímhle směrem. Sám jsem si programoval pro sebe aplikace na různou evidenci a různý pomocný programky. Když někdo občas něco chtěl, tak jsem programoval i na zakázku. Tak jsem od toho trochu utekl k tomu desktop publishingu a s kolegou jsem tu firmu měl až do letoška. Ze začátku jsem byl jen sám, potom jsem měl nějaký kluky a zaměstnance. Ale byla to jiná oblast. Já od toho tedy relativně utekl. Spousta odešla na různý podnikání. Třeba Petr Novák odešel k Internetu, ten docela dobře fungoval s Internetem. Měl různý firmy. Využily se znalosti počítačů a té technologie. Ale vysloveně u toho programování moc lidí nezůstalo.

Jak to tehdy bylo s *Městem robotů 2*?

O tom jsme se jen bavili, protože ta jednička se nepovedla. Tak jsme chtěli udělat pořádně dvojku. Dokonce jsme i s pár lidma vymýšleli scénář. Ale ono to není sranda vymyslet, aby to vypadalo. Chtěli jsme jednoduchou grafiku, nějaký skici, takže se na to řešily nějaký algoritmy. Jednu chvíli to vypadalo, že to bude podle *Měsíc mého života* od Neffa. Ale nakonec z toho sešlo. V tomhle amatérském systému se to nedalo. Kdyby se udělal placenej tým, tak by se dalo leccos. Dobře to udělali ti kluci, kteří sebrali to jméno šestsetdvojky a založili Software602, udělali editor, kterej byl v podstatě na úrovni toho *Super Scribesitu*, kterej už běžel pět let. Ale udělali ho na PC, byl česky a vydělali na tom desítky miliónů. Udělali to šikovně a drželi se toho. To byl docela dobrej tah. Takže i když se dnes podívám zpětně, dalo se držet se programování. Dneska by se asi dalo leccos vymyslet kolem Internetu. Nejlepší by bylo tenkrát se sebrat a odjet ven. Ale na to by člověk musel umět jazyky, a ne jenom rusky. Angličtina byla hodně slabá. Takže kdyby člověk uměl anglicky a byl mladej do třiceti let a mohl se sebrat a odjet ven, tak by to bylo o něčem jiným. Jedna věc je, když neznáte programovací jazyk, ale když umíte programovat, tak ta algoritmizace je úplně stejná a je jedno jestli to děláte v Pascalu, v C, v PHP, v .NETu. Základ je úplně

stejně. Postupně jsem se k programování dostal, že dnes dělám na zakázku nějaké software třeba v Delphi nebo v PHP webový aplikace. Kdybych dneska měl doporučit někomu, kdo chce programovat. Programuj, ale zaměř se na Internet. O to je velký zájem. I venku se shánějí pracovníci na programování. Kdo dneska umí Céčko, Javu plus PHP nebo .NET a k tomu nějaký databáze, tak bez problému sežene dobrý místo.

Otázka je, co je to dobrý místo. Dneska dostane programátor 50 000 Kč, což v republikovém průměru nejsou špatné peníze, ale zase tohle není žádná supersláva. Když půjde podnikat a bude prodávat okurky, když to přeženu, tak může vydělat víc. Mladýmu bych řekl: „Seber se a jeď na rok do Německa, do Anglie, do Ameriky, zkus to tam a uvidíš, jak to půjde.“ Na zkušenou.

Mě to vždycky táhlo k těm hrám. V devadesátých letech jsme udělali nějakou hru třeba. Já jsem komplet naprogramoval *Manic Miner*, který byl původně na *Sinclairovi*. Z toho jsem vzal vlastně jen to, jak to vypadá, a komplet jsem ho napsal v Pascalu. Tenkrát TurboPascal pro PC. Udělal jsem verzi, která byla už v barvě pro VGA rozlišení, protože mě to vždycky bavilo. Nicméně vždycky si člověk musel nějak vydělat peníze. Nebyl čas se třeba rok věnovat hraní. To šlo za socialismu, když jsme si s počítači mohli hrát a dělat, co jsme chtěli.

Dneska musíte vydělávat a je to všechno složitější a jít cestou neprobádanou, to je problém. Trh je taky jinde. Nicméně i dneska se dá pěkně prorazit. Jestli znáte *Angry Birds*? To nedělá amatér, to dělá firma. Dělalo to asi deset lidí. Geniální nápad. Udělali to na mobil, na PC, na iPhona i na Androida a prodávají to po pěti dolarech. A prodají milionkrát. Já iPhone nemám a nemám ho rád. Ale kdyby se tím člověk chtěl živit a naprogramovat nějaké aplikace pro iPhona, to by mohl být zajímavější džob. Mně by stačil dolar z milionu. Ale musíte vymyslet skutečně dobrý nápad. Nejhorší je, pokud máte skutečně dobrý nápad, ale musíte vydělávat, takže není čas to ani zkusit. A přitom by na tom mohl stokrát vydělat.

Takže *Město robotů 2* bylo čistě jen ve fázi diskuzí.

A jak se potom měnil váš vztah ke hrám, jako hráče?

V podstatě mě hry baví dodneska. Samozřejmě takovej ten entuziasmus, že člověk

strávil celý víkend u *Manic Miner*, protože se to nedalo vypnout – jak se to jednou vypnulo, byl konec, pak došly životy a hrálo se to znova a znova – to už dneska taky není. Dnes jsou hráči rozmazlenější, jsou nervózní, když se jim to po pěti minutách „nezasejvuje“. Dneska si člověk musí vybírat. Nedávno jsem hrál třeba *Assassin's Creed: Brotherhood*. Perfektní grafika a dynamika pohybu. Je to pěkně udělaný, ale neexistuje tam zákys například. Kdekoli je nádrž, kam se dá spadnout, vždycky je tam cesta ven. Kdyby tam kdysi spadl, tak by to musel hrát znova. S chutí si ale zahraju, nejen tříděčkový hry. I ty ptáky jsem si s chutí zahrál. Taky člověk dbá na to, aby si jenom nehrál, a třeba si dělám něco v JavaScriptu.

Co znám lidi, tak si jich spousta tu a tam zahraje. Někdo si říká, že ne, by si s počítačem nehrál, ale stejně si zahrají. Dodneška si říkám, že kdybych byl za vodou, nemusel bych dělat, tak bych si s chutí sednul k počítači a něco si naprogramoval. Nebo, spíš bych si udělal tým. Příklad, máte budget sto miliónů. Vztít tým pěti až deseti lidí a udělat nějakou hru a aplikaci. Bavilo by mě to. Programování mě pořád baví. Odpoledne jsem dělal nějakou webovou aplikaci. S manželkou vydáváme časopis, takovej místní plátek, tak pro to dělám webové stránky. Tam dokonce recenzuju nějaké hry, takže to je důvod si jednou za měsíc nějakou hru zahrát. A i víc, abych měl možnost srovnání.

A hrajete na počítači, nebo i na konzolích?

Jedině na počítači, jediné na počítači! Konzole jsou prostě, má to svoje místo na světě, ale je to pro někoho, kdo nemá počítač nebo s ním neumí. Tam je geniální to, že to zapnete a buď do toho strčíte CD, nebo disk a ono to rovnou běží. U počítače musíte pustit Windows, nainstalovat hru, což spoustu lidí prostě nebaví. Ale grafika na konzolích se pořád nedá srovnat s grafikou v *PC*. Já už čtyři roky minimálně hraju s rozlišením 2560x1600, a kdy tohle bude mít nějaká konzole? Do nedávna měla *PS2* televizní rozlišení. Holka chtěla *Wiičko*, tak ho dostala. To je grafika, která na *PC* byla před deseti lety. Dobře hratelnost, to je něco jinýho. Dneska se podíváte a v diskuzích a debatách, tak prodeje her pro *PC* rostou neuvěřitelně nahoru a dokonce některé společnosti dělají hry už jen pro *PC*, ani ne pro konzole. Nebo nejdřív pro *PC* a potom pro konzole. Pro toho, kdo je schopen počítač zapnout a obhospodařit. A to se nebavím o ceně. *Playstation* stojí 10 000 a neuděláte jediný upgrade. U počítače tak

za rok vyměníte grafiku a zase můžete fungovat. Je to o něčem jiném.

Co jste na hrách nejvíc oceňoval? Technickou stránku, design?

Začnu úplně z kraje, na osmibitech. Na *VideoGenie* byla grafika 128x48 bodů. Malinkatá grafika, ale i na tom byly zajímavé hry. Některé lepší, horší. Záleželo na grafice, ale ne tolik, protože mizerná byla každá. Tam šlo spíš o tu hratelnost, asi. Asi o tu hratelnost. Jestli tam o něco šlo, jestli to bylo sladění a obtížnost. Byly více či méně akční hry a oboje mělo něco do sebe. U her je důležitá hratelnost. Dneska po x letech se spousta her zaměřila na grafiku – čím lepší grafika, tím lepší hra. Ale ona to není pravda. I když máte superovou grafiku, ale hra stojí za pytel, tak si ji stejně zkusíte a jdete od toho, protože vás to nepřitáhne. Dneska ta grafika je základ, který je pro výrobce jednodušší. Mají vlastní, nebo si koupí licenci na nějaký 3D engine a do toho pak už musí „jenom“ vyrobit tu hru jako takovou. Kdybyste před deseti lety dostali k dispozici 3D engine s téměř možností, k tomu vývojový prostředky, tak se tehdy s tím entuziasmem daly udělat geniální hry. Ale tehdy si člověk musel dělat všechno od prvního pitomého spritu a pak už nezbyla síla. A dělal to sám.

Vlastimil Veselý

Narozen: 1963

Ostrava, 11. 2. 2013

Mohl byste začít vyprávění tím, jak jste se dostal k počítačům? Kdy to bylo?

To je moje oblíbená historka. To bylo tuším v roce 1979. Bylo to na veletrhu, tady v Ostravě. Nějaká výstava současné elektroniky. A tam jsem si zahrál svou první počítačovou hru. Tam byl maticový display. Asi 8krát 14 znaků. Byl jsem červený čtvereček a zleva letěly červený čtverečky a těm jsem se vyhýbal. Tak to jsem si hrál, což jsem měl povoleno od té obsluhy. A pak přišel vyhazovač a ten viděl: „Ježišmarjá, výrostek u počítače!“ Chytnul mě za límec a odvedl mě k východu a tam mě vyhodil. Protože v té době bylo v Amatérském rádiu programování v Basicu a v Pascalu, naučil jsem se nějaký ty příkazy v Basicu a při první příležitosti jsem si stopnul program. Když jsem se příští rok dostal k počítači, tak jsem si stopnul program, dal jsem list a už jsem zkoušel, co to udělá, když napíšu to nebo to.

S jakými typy počítačů jste se tedy postupně setkával?

No tak ten první byl *IT10*, „*Inteligentní Terminál 10*“. Příští rok to bylo *IT20*, to bylo v osmdesátém roce. A tam už byla třeba taková nádherná věc, formátovaná kazeta. Tam byl nějaký, ne asi ještě *dir*. Tak se to přetočilo na začátek, načetlo to adresář a ukázalo to všechny ty programy, jak u diskety. Pak jsem to objížděl, takže to byly nejrůznější počítače. Já už si toho moc nepamatuju. Mám to ale někde zpracovaný, kde je to přesně pojmenováno, takže to jde snadno zjistit. Vystřídal jsem toho obrovský množství. *SPS-130*, *HP-85*, to byl krásný počítač s vestavěnou obrazovkou a s termickou tiskárnou.

Jak jste se k nim dostával? To bylo součástí vaší tehdejší práce?

Já jsem se učil na elektrikáře. A byl jsem potulný programátor, který objížděl všechny výstavy – měl jsem tenkrát vlak zdarma. Jeden den jsem jel do Prahy, a pokud mi to povolili, tak jsem se prostě vecpal k tomu počítači a už jsem tam nikoho nepustil. A zkoušel jsem, zkoušel jsem, zkoušel jsem... Bylo to programování takovejch opičáren. Programoval jsem třeba náhodný slovo. Nebo tenkrát běžela ta strategická hra *Chammurapi*. Člověk musel rozhodovat, kolik dá obilí, kolik oseje, pak přišly různé katastrofy, mory, krysy. Tu jsem hrál a pak jsem si ji i sám naprogramoval podle toho, jak se to chovalo.

Takže jste si zkusil hru na nějakém počítači a pak jste to programoval pro jiný?

Podle toho, jak to vypadalo na jednom počítači, jsem si to naprogramoval po vlastním. V něčem jsem se inspiroval tím programem, ale záznamy nebyly žádné. Takže jsem si to napsal doma, pak jsem přišel na výstavu a všech 1 400 řádků jsem opisoval. Psal jsem to třeba hodinu a půl. Pak jsem dal to kouzelné slovíčko run. Teď jsem zkoušel... občas to vyhodilo syntax error.

Jak se na to dívali ostatní lidé na té výstavě?

Občas se nás tam sešlo pár podobně postižených. Jinak lidi do toho koukali a nic jim to neříkalo, protože počítač byl nějakej takovej mystickej prvek. Většinou to byly ještě sálové počítače, jeden počítač to byla konzola asi dva metry vysoká. Uprostřed byl monitor a klávesnice, jak v nějakém starším sci-fi filmu. Potom byly počítače někde v rohu a člověk měl u sebe jenom terminál. Pak už začali zavádět jednoduchou grafiku implementovanou do Basicu. Potom jsem šel na vojnu v roce 1984–86. Když jsem se vrátil, tak mě kamarád zatáhnul do počítačového klubu tady na Porubě. Už před vojnou jsem prakticky poznal *PMD*. Bylo to v Bratislavě na výstavě Elektronizácia a automatizácia. Tam to bylo pěkný, byl tam kulatý stůl a kolem něj bylo asi šest těch *PMD*, těch prvních s těmi barevnými skříněmi. Vždycky jeden přestal fungovat, tak přišla obsluha a zamávala s tím, aby se to trochu zchladilo, položila to zpátky a zas to

chvíli jelo.

Takže to byla ta 415. ZO Svazarmu tady na Porubě?

Ano, původně to spadalo pod pionýrskou skupinu Strážci. Pak se to osamostatnilo a vzal si to pod svá křídla Svazarm. To zařídil ten pan František Peterka, který tam dělal vedoucího.

Co se tam scházelo za lidi?

Tak tam se scházeli podobní nadšenci, jako jsem byl já. Aby mohli být s počítači, tak se přihlásili do Svazarmu. Prostě účel světí prostředky. Asi nikdo v tom neviděl žádnou politiku. To byla možnost, tak toho člověk využil. Tam to tuším bylo třikrát týdně, odpoledne se tam scházeli. Zpočátku tam bylo jediný *PMD*. Já jsem tam byl prakticky nejstarší. Přišel jsem po vojně a měl jsem už dvaadvacet. Tam chodili středoškoláci, tak 17–18. Začaly obory se zaměřením na počítače a elektrotechniku. A pak tam byly děti, který se učily základy elektroniky.

Bylo náročné se dostat k počítači doma?

Dostupný byly ty západní počítače. Gumák *Sinclair*, potom *Amigy*, *Commodory*, *Sord M5* se dal sehnat. Bylo toho hodně a každý měl něco jiného. Nejvíce bylo právě těch *Specter*. To bylo ale na svou dobu dost drahý a ani moc sehnat se nedalo. Jenom když někdo něco dovezl nebo pokoutně na burze nebo na inzerát. Ale občas tam někdo donesl *Spectrum*. Tak jsme si zahráli nějaký takový ty špičkový hry. *Bruce Lee*, *Pssst*, *Jet Pac*, samozřejmě *Manic Miner* a to v tom hradě, *Knight Lore*, ten 3D robotek.

Co vás na hrách přitahovalo?

Určitě ten prožitek z té hry, že. Potom, jak jsem do toho viděl, tak možnost nějakou tu hru spáchat. A vůbec ten pocit, že ten počítač dělá to, co po něm chci. Že můžu napsat libovolný program a ono to něco udělá.

V čem se hry odlišovaly od ostatních programů? Tam jste taky mohl programovat, co jste chtěl.

Hra je hra, člověk si strašně rád hraje. Ale stejnou hrou bylo i to samotné programování. To bylo někdy mnohem zajímavější než to samotné hraní. Ale nedělal jsem jenom hry. Udělal jsem i několik grafických editorů na kreslení obrázků, program pro skládání melodií, nějaké průmyslové programy, to bylo ovládání nějaké pece.

Na tom *PMD*?

To jsem dělal na *PMI*. Ale napsal jsem si simulátor *PMI* do *PMD*, takže jsem to psal v assembleru na *PMD*. Měl jsem to nasimulováno a nakonec jsem to přetáhl drátem do *PMI*.

Co je *PMI*?

PMI byl takovej školní jednodeskovej mikropočítač. Dělal se v takové krásné krabici. To obsáhlo tu svatou trojici, procesor *8080*, klávesnici i displej. Tuším 4 kB RAM a 4 kB EPROM, kde byl nějaký ten základní monitor. A pomocí toho monitoru se dalo zapisovat strojové kódy na adresy do paměti.

Jaký jste měl vztah konkrétně k hardwaru toho *PMD*? Jak jste to v té době prožíval?

V té době jsem žádný jiný počítač tak podrobně neznal. Takže jsem se prostě přizpůsobil tomu, co mně nabízelo to *PMD*. Nemusel člověk jako u *PC* řešit kompatibilitu s nejrůznějšími verzemi. Byl to jednoduchý a přehledný počítač. Tady je paměť, tady je videopaměť, tohle funguje tak, tohle funguje tak. Měl slušný možnosti interfacu. Jednoduchej počítač a dobře se na něm pracovalo.

Co považujete za největší úspěch, z toho co jste vytvořil na PMD?

Asi ten grafický program *VEGRAP*. Potom ho ode mě žádali i solidní lidé. Nějaká firma si ho objednala, úpravu. Ten jsem udělal, aby fungoval i na tom *Consulu Zbrojováčku*. Ten mi dokonce i zaplatili. Ta první hra, to byla kopie, ty *Flappy*. Před tím jsem ještě dělal ten *Labyrint*. Ten snad ani nemám ve své sbírce. Láďa (*Gavar – pozn. J. Š.*), ten byl šikovnější na ty hry. Dvě třetiny her jsou od něj. To byly ty *Penetrator*, *Fred* i ten jeho *Manic Miner*. On byl taky jedinej, kdo tu svou hru dokázal projet.

Vy jste tedy vytvořili ten kolektiv *VBG software*. Kdo tam byl a jak to vzniklo?

Tak nějak spontánně. Říkali jsme si: děláme to dohromady, tak si dáme značku, ne? Značku jsem vymyslel já, udělal jsem logo *VBG*. Ostatní moc neprotestovali. Láďa třeba udělal hru a potom ho to přestalo zajímat. Tak to dal mě a já jsem dělal úvodní obrazovku, výběr ovládání, rutinní kopírovací věci a dodělal jsem to. *Manic Minera* si udělal kompletně sám, ale u těch dalších, jakmile mu ta hra šlapala, tak se nechtěl tou bižuterií zabývat.

Přemýšlel jste nad tím, kdo vaše hry bude hrát?

No, ani moc ne. (*pauza*) Já jsem byl rád, pokud si to vůbec někdo zahrál. Navíc Pražáci se Šuhajdou dělali daleko dokonalejší hry. *Hlípa*, to bylo takový vyvrcholení. Jsou tam i fotky z té výstavy, kdy jsem se poprvé se Šuhajdou potkal, ještě tam je vyfocená Sylva Vošahlíková, to byla dcera nějakýho ředitele nějakýho toho výzkumnýho ústavu. Jednou jsem se tam za nima stavil, dali mi nějaký letáky, brožury, tak jsem to odvezl to klubu a tam jsme se o to podělili.

Vy jste se tedy ve svých hrách většinou adaptovali existující tituly. Jak jste

při tom postupovali?

Tak já jsem udělal jakoby tu napodobeninu těch *Flappů*. To byla třeba taková sázka: „Že bys nezvládl tohle?“ Já, že to zvládnou. Tak jsem si obkreslil z obrazovky ty opičárny, postavičky. Rozkódoval jsem to a začal jsem prostě psát hru. Po dvou měsících jsem skončil. Protože jsem nad tím ze začátku nepřemýšlel, začal jsem jen tak spatra. Zjistil jsem, že jsem začal tak špatně, že už to dál nejde. Tak jsem to celý smazal. Použil jsem jen některá data. Pak jsem se nad tím zamyslel a začal jsem znovu, až se to povedlo. Tak jsem začínal.

Toho *Flappyho* jste poprvé viděl na kterém počítači?

To bylo na *Sharpu*. *Sharp* jsem sehnal v obchodě. Někdy před Vánoci 1986. Stál 7 800 Kčs. Neměl jsem tedy na něj. Potom vedoucí klubu jednoho *Sharpa* koupil a nechal mi ho přes Vánoce na vyzkoušení. To byl úžasnej stroj. Fanda to rychle pochopil, tak udělal *Sharp* sekci. Ta jela o něco lépe. *Sharp* byl rozšířenější po světě a bylo tam více možností. Byl dobře řešený.

Co vás inspirovalo k programování?

Pro mě to byla zábava. Člověka to bavilo. Přiznám se, že se ženskýma jsem si v té době moc nerozuměl, takže počítač je spolehlivě nahradil. Asi na patnáct roků. Pak jsem bil do hlavy, proč jsem se raději nevěnoval těm slečnám (*smích*). Ale tolik toho nelituju.

Jak jste vnímal rozdíl na scéně v Ostravě oproti Praze a jiným místům?

Já jsem objížděl zpočátku jenom výstavy. Tam se o nadšencích nedá asi moc mluvit. Tady v Ostravě jsme bojovali o jeden počítač. A podle toho, kdo přišel dřív, tak ho obsadil. Začínalo to v sedm. Když jsem přišel v sedm patnáct, tak už byl obsazený. Říkal jsem si zatraceně, teď se k tomu nedostanu. Potom jsem v klubu vzal banku programů pro *PMD*. (*Listuje sešitem se zápisky*.) To byla taková funkce. Lidé si k nám poslali kazetu a z nabídky si vybrali programy, které chtěli nahrát. Já jsem jim

to nahrál a potom to poslal. To zařizoval Svazarm. Lidé zaplatili jen poštovný, jinak za programy se neplatilo. Posílalo se to do celého Československa.

Co za programy nejvíce chtěli?

No, většinou všechno. Chtěli hry, kopírovací programy, hudební programy, programovací jazyky. Tam byl Pascal, Basic, Fortran, Forth, byl tam nějaký logický jazyk. Hodně kopírovací, monitory. Z Šuhajdovy kanceláře byly ty výborný kopírovací programy. Lidi, kteří se o to zajímali, tak byli vděční za cokoliv. Někteří mají ten sklon shromažďovat všechno, co přijde. Aniž by se na to někdy podívali.

Myslíte, že tahle ostravská skupina a Šuhajdova skupina byla hlavní dvě centra výroby programů pro *PMD*?

No, my jsme byli asi nejvíce vidět. Těch skupin bylo hodně. Třeba Petr Tůma z Kadaně. Naše hry byly vidět nejvíce. Vyvíjely se i specializované programy pro úplně jiné funkce, ale ty nebyly tak vidět. Hry byly v kurzu – každý chtěl nějakou hru – tak se kopírovaly. Šuhajda měl třeba *PMDčkovou* síť udělanou, přes magnetofonové vstupy a výstupy, kde komunikovalo i několik počítačů. K tomu jsem měl napsaný i nějaký síťový systém. Na Slovensku byla taky spousta krásných programátorských dílen. Třetina všech her nebo programů byla slovenských. Na Slovensku bylo *PMD* na školách, takže bylo víc možností se k tomu dostat.

Hráli jste třeba *Manic Miner* ve verzi Víta Libovického?

To byl první program, který jsem viděl. Taky se to nahrávalo asi šest minut a objevila se tam ta čárka po každém bloku. Nahrála kompletně celou RAM *PMDčka*, i ta prázdná místa. Takže to byl nejdelší program, co jsem pamatoval v té době.

Takže jste ho chtěli překonat?

Myslím, že jo. Lád'a určitě. Tenkrát vymyslel editor na ty pohyblivé potvory, tak jsme všichni dělali potvory a on si vybral, který byly nejhezčí. Těch překážejících potvor tam bylo neuvěřitelné množství.

Mě se obzvlášť líbil *Boulder Dash*. Tam jste přidali element toho procházení tím bludištěm. Jaký byl proces toho, jak jste vymýšleli prvky, co byly v té hře?

To byste se musel zeptat Ládi Gavara. On na to prostě byl expert. Měl největší fantazii. Já to přiznám, s tím se nedá nic dělat. On dokázal dělat krásné věci. To jsme zírali i my. Pak se dal na podnikání a už dlouho se u nás neukázal.

Jak se na tuhle zálibu dívali lidi kolem vás?

Já začal už po vojně. Já byl vždycky nějaký takovej divnej, takže to nikdo neřešil. Kluci balili holky a já jsem smolil program v Basicu, tak mě nechaly být.

Pak jsme udělali komiks, asi v sedmém ročníku. Tam jsme měli kluka, který byl geniální vypravěč. A nakreslil komiks. Tak jsem taky nakreslil komiks. Možná jsem měl lepší kresbu, ale on zase lepší příběhy. Takže jsem uznal porážku, ale lidi si vymínili, abych to dokončil. Mám to na webu ke stažení.

Měl váš zájem o počítače také rodinné zázemí?

Ani ne, i když táta byl elektrikář, ale umřel ještě, když jsem chodil na učňák. Mamka to jen trpěla. A asi byla i ráda. Je to lepší, než kdybych chodil po hospodách, nebo čichal toluen.

Jaká byla ta komunita lidí kolem počítačů a jak se vám spolupracovalo?

Všichni jsme byli stejně postižený. Tam nebyl problém najít společnou řeč. I když

jsem byl v Praze cizinec, neměl jsem pocit, že by si někdo jako byl vědom toho, že je „ten důležitý“ a podobně. Ten přístup byl naprosto kamarádský. Já řekl, co znám. Oni, že to dělají takhle. Tak jsem zíral zase já, nebo jsem se chlubil grafickým editorem. Podvědomě jsem se vyhýbal chybám, co by se mohly stát. Ale někdo přišel a řekl, že je to hezké. Zmáčkl dvě klávesy. Program se zhroutil, tak jsem si říkal: „A sakra!“ (smích)

Kterou z her, na kterých jste spolupracoval, máte nejradši? Na které máte vlastně největší podíl?

Tu kopii těch *Flappů*, tu jsem dělal kompletně celou. Potom kopii *Saboteura*, tím se nepochlubím. To jsem si jen zkoušel vykreslování postavičky s maskou, procházení pod pozadím, což bylo problematické u toho *PMDčka*. A pak jsem na to narouboval hru... Asi ty *Flappy*, ty jsem dohrál na tom *PMDčku* do konce.

Jednotlivé levely jste kopíroval přes *Sharp*, nebo jste si vymýšlel vlastní?

Zhruba 95 % je okopírováno z toho *Sharpu*. Akorát tam, kde byl *Sharp*, tam jsem dal název Tesla. Některé jsem upravil – asi čtyři sektory jsem měnil. (V. V. ukazuje sešit s nákresy spritů pro hru *Flappy*.)

Kolik času jste tomu věnoval?

Prakticky všechnen volný čas. Ze začátku jsem dojížděl do toho klubu a věnoval jsem se tomu během provozní doby toho kroužku. Pak jsem vzal tu banku programů, čímž jsem dostal jedno *PMDčko* domu. Využil jsem toho a seděl jsem u toho ve dne i v noci.

A to už jste měl zaměstnání?

To už jsem byl po učení a pracoval tady na autobusech jako elektrikář. Nebyly to

špatný podmínky. Hodně jsem využíval toho, že jsem měl ten vlak zdarma. Tak jsem jezdil hodně do té Prahy za klukama kolem Šuhajdy.

Měl jste přístup k časopisům, které se tady věnovaly počítačům?

(*Pauza – telefonát*) Ani jsem se k nim moc nedostal. Znal jsem ten *Bajtek*. Ale ve většině se zabývali těmi *Spectry*, *Atari*, *Amigou*. Občas v ABC vyšel nějaký program v Basicu. Až později, když se rozjely ty *PMDčka*, tak začal *Excalibur*, *Score*, *Level...* Časopisy, které by se zabývaly přímo *PMDčkem* se ke mně nedostaly. Byly třeba oxeroxované články, pro potřeby Svazarmu. Většinou si lidi tiskli podobný tiskoviny napsané na stroji. Měli jsme v klubu cyklostyl. Když byl ten *Sharp*, tak jsme se mu víc věnovali v *Sharp* oddílu. Pořádaly se *Sharp* akce a setkání. Ten klub byl hodně aktivní. A *Sharp* klub se schází snad ještě dodnes. (...) *Sinclaira* jsem si potom koupil až hodně pozdě. Ale s *PMDčkem* jsem strávil pěkný roky.

Měli jste na vaše programy a hry nějakou zpětnou vazbu? Byli jste nějak v kontaktu s lidmi, kteří to hráli?

No, myslím, že ani ne. V té době těch *PMDček* ani ne. Později, když jsem se s někým setkal, nenápadně jsem se pochlubil, že to jsem já, kdo tu věc třeba udělal. On na to: „Ty seš borec.“ Mě to zahřálo u srdce.

Jak zhruba to vypadalo ve Svazarmu?

Ta budova pořád stojí. Bylo to v prvním patře. Začínalo se v takové menší místnosti. To byla taková nudle. Tam bylo jedno *PMD*. Potom se zřídila ještě vedlejší místnost. Tam bylo asi šest stolů, na nich jsme měli po dvou celkem osm *PMDček* a nějaké odkladiště. Celý to bylo obložený koženkou. Taková podkrovní místnost s jedním oknem, kam jsme dávali mříže, aby tam nikdo nevlezl. Byl tam alarm. Pak jsme udělali číselné vypínání.

Jaká tam byla atmosféra při práci?

My jsme přišli, řekli jsme si čau, sedli jsme k počítačům a bylo ticho. Občas si někdo skočil na záchod nebo se přišel zeptat, jak se co dělá. A pak vyběhly myši, protože ty věděly, že když je ticho, tak si jich nikdo nevšimne. Začali běhat po stolech, olizovaly papírky od bonbonů. Když jsme programovali, tak jsme si jich ani nevšimli. Těch myší tam bylo hodně. Pak jsme je chytali do pastí. Ale nikdo neměl odvahu je z těch pastí vytáhnout. Takže se pastičky zaplnily a vyhazovali jsme je i s pastičkami. Potom se koupily drátový pastičky a dával se tam kousek špeku. Každý ráno tam byla myš. Vždycky v každé pasti po dvou myších. A zase: „a co s nima?“ Tak, že je utopíme. Nikoho nenapadlo, že bychom tu celou past mohli hodit do kýble s vodou. Tak jsme je vytřepávali a pak je tam šťouchali klackem. To bylo hrozný, tak jsme to udělali jen jednou. Pak jsme je vyhazovali z okna, ale ty to přežily a vrátily se zpátky. Pak jsme se na ně vykašlali úplně a ony se naučily z těch pastiček dostat ven. Pak jsme přestali myši řešit. Počítače myši nežraly a hovínka jsme ráno vždycky zametli.

Jak se situace kolem té komunity změnila po roce 1989?

Jednak byl zrušený Svazarm. *PMD* klub jako takový sešel ze světa do ztracena. Říkali nám, že už tam nemáme chodit, a začal být aktivní spíše *Sharp* klub, který si našel nové prostory v Ostravě na Nádražní. Vrátilo se to té skupiny Strážci, pod skauty, nebo pod tu obnovenou organizaci Junák. Takže jsme to vyklidili a v těch prostorech mají teď klubovnu oni.

A pro vás osobně jako pro počítačového nadšence?

Vrátil jsem *PMDčko*. A ony ty *PMDčka* už začaly vykazovat chyby. Možná dvacet procent vykazovalo chyby a zbytek se zabalil, nebo se někam ztratil. Vím, že jsem jedno *PMD* objevil v Tuzexu a stálo 3500 bonů. To byla neuvěřitelná pálka. To by člověk skoro sehnal auto. To bylo v roce 1985. Na dovolence z vojny. Ono to nebylo fyzicky určený pro soukromníky. To by si člověk nekoupil.

Jak se potom váš vztah k počítačům vyvíjel?

Potom jsem si koupil *Didaktik Gama*. Zahrál jsem si na tom ty hry a zjistil jsem, že mě to moc nebaví, a zase jsem ho prodal. Asi za rok jsem si ho koupil znovu, ale další verzi. Tu bílou. Musel jsem ji ale třikrát vyměnit, protože to byly zmetky. Využil jsem kazeták *SP260*, co jsem měl k *PMDčku*. Udělalo se to jako tape deck. A ochuzená verze, co nebyla stereo, se vyráběla přímo pro osobní počítače. Krabice byla *K10*, ta se hodně používala. Měla už poměrně chytré dálkové ovládání. Bylo to laděno tak – ten zesilovač vstupní a předzesilovač – aby to vyhovovalo osobním počítačům. Hudba se na tom nedala poslouchat, ale počítače s tím byly maximálně spokojeny.

Co jste tehdy na *Didaktiku* dělal?

Koupil jsem si velkou klávesnici v bazaru. Přidal jsem to přes port, který to mělo, a programoval jsem na velké klávesnici. Pod tím assemblerem. A protože jsem používal externí klávesnici, mohl jsem psát programy, které ořukávaly tu originál klávesnici, což bych si nemohl jinak dovolit. Tak nejdřív jsem si hrál a pak jsem zase začal programovat. Naprogramoval jsem *VEGRAP ZX*, program na kreslení obrázků. Potom jsem udělal jednu hru *Stalker*.

Jste v roli *Stalkera* a účelem bylo dostat se do zakázané zóny a přinést co nejvíce předmětů. Ty prodáte a za peníze si kupujete lepší vybavení, boty, ochrany, kleště na dráty a nakonec detektor. Cílem je najít zlatou kouli, která člověku splní přání. Byla to 3D hra v izometrii. Chozením se posunovalo. Moc rozšířené to není, ale někdo, kdo to našel, se mi ozval a poslal mi to jako rip. Ale poslal to pro *Sinclaira*, takže tam chybí ta úvodní obrazovka. Moc hratelné to není. Je tam strašně nástrah. Nejlepší je chodit, pak se zabít a kde jsou kosti, tak tam potom člověk nesmí.

Když jste se inspiroval sci-fi povídkou, byl jste fanda sci-fi obecně?

To jsem pořád a byl jsem i v 80. letech. Začínal jsem s Běhounkem. Chodil jsem asi do tří knihoven a četl jsem všechno možný. Asi padesát procent bylo sci-fi. I dnes to mám rád.

I po tom *Didaktiku* jste zůstal věrný hráč i počítačům?

Ano, on ten *Assembler Z80* dával větší možnosti. Zapisovat do registru, indexovat registry, rychlejší procesor. Líp se na tom programovalo. Na *Spectru*, tedy až na tu šílenou obrazovku, to bylo taky poměrně jednoduchý. A na *Didaktiku*, v *Gama* provedení, bylo programování výborný. Mohl jste připojit externí klávesnici. Navíc měly ty dvě banky paměti, takže zdrojový kód jsem uložil do jedné. Po spuštění hry jsem přepnul, a když se něco zhroutilo, tak po resetu se nastavila ta základní paměť. A zdrojový kód zůstal nedotčen. Nemusel jsem to opravovat z kazeťáku.

Vzpomínáte si, kdy jste dělal tu hru *Stalker*?

To bylo tak v roce 1993.

V té době *Ultrasoft* prodával programy komerčně. Bral jste to někdy jako možnost? Programy prodávat?

No to až později. Jeden program jsem opravdu prodal. To byla konverze *Lemmings* na *Sharpa*. To byla zase sázka. Zase se opakovala historie. Někdo říkal: „To je perfektní, to by chtělo naprogramovat na *Sharpa*.“ V té době už jsem měl disketovou mechaniku a radič. To už byla jiná práce než s kazeťákem. *Sharp* měl procesor *Z80* a byl na něj stejný assembler. Nemusel jsem se učit něco jiného.

Používal jste při konverzi *Lemmings* původní kód, nebo jste to všechno psal sám?

Snažil jsem se to udělat tak, aby to vypadalo, jako když jsem to viděl na obrazovce *PC*. To jsem stoprocentně vymyslel já. Ještě s Romanem Konečným, což je mimořádně chytrý člověk. Udělal mi do toho zvukové rutiny. Vyznal se v tom líp. Já ke zvuku nikdy nepřilnul.

Když jste konvertoval *Lemmings*, tak jste musel tu hru dobře znát. Jaké bylo poznávat takhle důvěrně ty levely a mechaniky?

Tenkrát jsme chodili na Báňskou. Tam byla počítačová učebna. Odpoledne, když nebyla výuka, tak si tam lidi mohli něco zahrát. Tenkrát tam byla *Dune 1* a nějaké letecké simulátory. Když jsem se k tomu dostal, tak jsem to hrál. Bylo to pěkné, dodnes je.

Vy jste chodil na VŠB do školy nebo jenom docházel na počítače?

Já tam jen docházel na počítače, protože kamarádi, se kterými jsme se potom seznámil, tam studovali (*V. V. ukazuje v sešitu náskres designu Lemmings*).

Zachoval jste hesla z původní verze?

Ne, tam byly nějaký nesmyslný hesla.

V *Lemmings* zůstal design levelů jako v původní verzi?

Jo, to jsme vykradli. To už potom kamarád co uměl programovat na *PC*, tak udělal zloděje obrázků, které byly poměrně chráněný. Za třicet vteřin to obrazovku složilo na disketu. Tu jsem jen strčil do *Sharpa*, kde jsem měl program na čtení DOSových disket, a zobrazily se mi sektory. Ty jsem vystříhal, udělal jsem z toho masku a shodil jsem tři do jednoho sektoru, pak zkomprimoval.

Kdy jste dělal tohle?

Tady je někde datum. To se budu muset podívat na Internet. Tam mám historii dobře popsanou.

Potom jste dělal také překlady. Jak jste se k tomu dostal?

Už v tom klubu jsem se k tomu dostal. Tam tenkrát přišla hra *Antiriad*, která byla ve španělštině. Tak jsem si říkal, že kdyby to bylo anglicky, tak to přeložím. Ale španělsky, to už je moc. Pak jsem s tím začal. Koupil jsem si španělský slovník. Dodnes si pamatuji: (*španělština*). Něco jako: „To je konec tvého lidu, nemůžeš ho zachránit, stiskni tlačítko střelby...“

Co vás přimělo k tomu překládat hry?

Tehdy jsem anglicky neuměl, a proto jsem si myslel, že umím. Ta španělština byla trochu mimo. Problém byl, že česká lokalizace tady neexistovala. Dneska už si to firmy mohou dovolit. Tenkrát Československo bylo za železnou oponou a málokdo věděl, že něco takového za hranicemi existuje. I po tom se tady hry neprodávaly, takže žádná firma by se nedělala s českou lokalizací, kdyby z toho nic neměla.

Takže jste to dělal pro ostatní?

Jednak pro sebe. Ale nechtěl jsem si to nechat zase jen pro sebe. Když jsem viděl, že to dělají ostatní a že to jde. Tak jsem se podíval do dat, až jsem našel texty. Ze začátku to bylo složitější. Paměti bylo málo a hry byly komprimované kompletně a texty byly poschovávány různě. Se zvýšením paměti firmy začaly dělat ty soubory samostatně.

Jak jste vnímal vývoj těch her od *Flappyho* až k velkým titulům?

Na *PMDčko* bylo všechno vlastní tvorba, nepočítaje konverzi Libovického *Minera*. Nepamatuji si, že by se někdo zabíral přímo konverzí nějaký hry. To bylo všechno tvorba. Na *Sinclairu* byla velká komunita, ale k tomu jsem bohužel ani nedošel, i když vím, že to existovalo. Ani ty proslulé Fukovy textovky jsem si nikdy nezahrál. Měl bych to napravit.

Člověk byl nadšenější tím, že něco umí. Když je člověk dobrý programátor, tak to neznamena, že je dobrý scenárista. Já bych třeba rád naprogramoval hru, ale nejsem spisovatel ani scenárista. Takže sám nic dobrého nevymyslím. Moc by mě nebavilo dělat něco polovičatého.

Jak jste vnímal vývoj média vůbec?

Když člověk roste s těmi hrami, tak mu to ani nepřijde. I když každá hra přinášela něco nového. Nové grafické prvky, nové ovládání... V dávných dobách se hledala nová vyjádření. Když přišlo používání myši při ovládání pohybu. Dnes to používají všechny. Nebo klasickéj *System Shock*. To byla zajímavá hra. To byl první překlad na PC. Jen ty zkrácené věci.

Kolem roku 1991 se začaly objevovat herní časopisy. Sledoval jste je?

Excalibur jsem začal kupovat ještě v době, kdy se zabýval osmibity. A pak jsem měl všechny tři předplacený. Pak jsem byl nucen si pořídit CD mechaniku do PC. Hodně jsem toho měl. Pak jsem přestal kupovat *Excalibur*. Občas koupil *Level*. Přestal jsem to i sledovat. Měl jsem mraky CDček.

Setkal jste se někdy s označením „pařan“?

No „pařani“ byli věkově někde jinde. Ortodoxní „pařan“ jsem tedy nebyl, i když jsem dokázal sedět třeba sedmnáct hodin u jedné hry. Pak jsem se vyvrátil na postel, než jsem se naučil hrát s mírou.

Při pohledu na 80. léta, jaké jsou vaše vzpomínky?

Setkávali se lidé, co měli stejné nadšení, a ostatní na ně koukali a nechápali je. Bylo to pěkné. Takový období, že všechno bylo nové. Všichni se seběhli na novou hru. Přišel jsem ke známému a měl „osmistovku“. A vypadalo to nádherně graficky a zvukově.

Nebo na výstavě jsem viděl ZX81 s přídatnou pamětí a byla na tom hra *Tyranosaurus* (Zřejmě 3D Monster Maze, pozn. J.Š.). Člověk měl něco najít, a při tom aby ho ten tyranosaurus nepotkal. Moc jsem to nepochopil.

Vnímal jste, jak byla ta situace odlišná od Západu?

Určitě. Vždycky jsme si připadali jako chudý příbuzný. Už jen to, že člověk přijde do obchodu a koupí si *Spectrum*. To bylo nepředstavitelný. To nebylo snad ani v Tuzexu. A když, tak za příšernou cenu. Ze začátku celníci nevěděli, co to je, tak se to podařilo občas přivézt. Řeklo se, že je to třeba psací stroj. K téhle komunitě jsem se moc nedostal. K těm, co převáželi podobné věci. Já jsem byl rád, když mi kamarád z Maďarska dal Rubikovu kostku a ještě jsem mu zaplatil devadesát korun.

Říkal jste, že PMD programy jste si posílali?

Ano, ale nevím, jestli to dělali i ostatní. Možná, že ta banka programů byl výmysl našeho vedoucího. Nevím, jestli to existovalo někde jinde. Když někdo viděl zajímavou hru, tak vzal kazetu a nahrál si to. Když něco měl, tak to nahrál nám. Když jsem přijel za klukama do Prahy, tak jsem jim nahrál, co bylo od nás. Oni mě zase to, co měli oni. Popovídali jsme si o nejnovějších věcech a postupech a jel jsem zpět.

(pauza)

Byly to pro mě hezké časy, i když to bylo trochu omezení ve společenském životě. Propadl jsem počítačům. Byli tam kluci, kteří byli stejně naladěni. Když mě něco napadlo, tak hned věděli, co jsem měl na mysli.

Jaká vlastnost toho počítače byla tak přitažlivá?

Člověk se tam mohl krásně realizovat. Abych to řekl přesně. Mohl jsem si tam splnit svoje sny. Svoje touhy. I ty dnešní hry zatáhnou člověka do jiného světa a může zapomenout na všechno ostatní.

Kdybyste to srovnal s jiným koníčkem, byly počítače zvláštní?

Těžko to srovnat třeba s rybařením. Bylo to něco nového. Člověk měl někdy pocit výjimečnosti, že dělal něco, čemu jiní nerozumí. Na mě koukali někteří s obdivem. Na jedné straně jsem se cítil vyloučený, na druhé lehce povýšeně. Člověk hledá něco, v čem by byl dobrý, aby měl pocit, že něco dokázal.

Co vám to dalo do života?

Patnáct let života mi to sebralo, ale když to zhodnotím... V té době jsem o tom nepřemýšlel. Bylo to krásný.

Zasáhlo to nějak do vašeho pracovního života?

Do práce jsem chodil, ta mě bavila. Dělal jsem v údržbě a každý den byl jiný. Taky tam byli kluci, kteří měli jiný zájmy. O počítačích jsem se s nimi moc nemohl bavit, ale o elektronice jsme mohli. Tenkrát mě vyprovokovali, abych vyrobil světelného hada pro jednoho, kterej měl kapelu. Poskládal jsem tři tranzistory a tři žárovky... To jsem byl mladej.

To se změnilo, až když jste našel svoji ženu?

Počítače jsou sice pěkné, ale život nenahradí. Tak jsem si podal inzerát a ozvala se mi moje nynější manželka. Tak jsme se vzali.

Znamenalo to velkou změnu pro váš počítačový koníček?

Přestal jsem hrát tak vášnivě. Počítači se věnuji pořád, ale jen tak rekreačně. Vloni jsem v simulátoru *PMDčka* napsal taky program.

Jaké to bylo, vrátit se zpátky?

Člověk toho hodně zapomněl, ale postupně se to vrací. Mám navíc ještě schované diskety a kazety s *PMD* programem. Ty jsem přetáhl do PC a využil jsem starých programů. Už je to 25 roků, ale byly to pěkně strávené roky.

Dodatečná otázka e-mailem:

Jaká zhruba byla obrátka kazet, které jste kopíroval v rámci své práce pro banku programů?

Obrat Banky programů *PMD85* byl průměrně 6–7 zákazníků měsíčně, což dělá průměrně 7–8 magnetofonových kazet za měsíc. Výjimečné byly měsíce říjen a listopad 1989, kdy došlo přes 20 zakázek. K 1. 1. 1990 banka programů končí. Celkem jsem během svého vedení odbavil za 20 měsíců 164 zákazníků. Kolik jich obsloužil můj předchůdce, netuším.

Hráči

David

Narozen: 1981

Praha, 8. 2. 2010

Mohl bys¹² nejdřív vyprávět, jak ses dostal k počítačům a hrám?

U mě to bylo jednoduché, jsem z Bratislavy a mám starší bratry a ti byli hrozně aktivní v těch věcech, které byly tehdy módní, starší brácha někde sehnal *Atari 800*. Doma to bylo utajené, protože to byla hrozně drahá věc – nevím, jak to sehnal. Vždycky, když rodiče odjeli, půjčili jsme si barevnou televizi, zapojili jsme *Atárko* a hráli. To bylo přibližně v roce 1985 a to mi byly čtyři roky. To jsem na to koukal z postele úplně vyjevený, co to tam ti kluci dělají. Když jsem pak viděl, že se v té televizi něco hýbě, něco, co není TV program, žádné zprávy, taky jsem chtěl hrát. K tomu jsem viděl ty joysticky, ta tlačítka, chtěl jsem taky hrát. Už takhle v útlém věku jsem to vzal do ruky a začal hrát hry, pamatuju, že moje první bylo *International Karate*, to jsem hodně hrál, a dokonce jsem i porazil bráchu – v tom byla ta bratrská rivalita. Naštěstí v okolí bylo dost lidí, co mělo tyhle počítače, nejenom *Atari*, ale i *Spectra* a *Commodory*, a ty jsme si půjčovali. Takže se nám doma vystřídaly všechny osmibity. Na všech byly jiné hry, jiná grafika, byli jsme z toho úplně hotoví, jak ta malá černobílá televize byla úplně okno do jiného světa v tom okamžiku. Hlavně se to dobře vyjívalo potom ve školce a ve škole, když jsem potkal někoho, kdo měl podobně postiženého bratra, tak jsme si o tom povídali, fantazírovali a tak. To bylo poprvé.

Pak jsem se přestěhoval do Prahy, když mi bylo tak 7 let, tím pádem jsem přišel o počítač, protože brácha zůstal v Bratislavě. V té době začal vycházet *Excalibur* a bráchové to kupovali. Když jsem dostal úplně první číslo, přišlo mi to úplně

¹² Responent nabídl tykání.

fascinující. Proč někdo píše o hrách? Jaký je důvod? Je přece lepší je hrát. Pořád jsem se díval na obrázky, učil jsem se nazpaměť texty, byl jsem pyšný na to, že to znám. Návodů na některé hry jsem se nadržil úplně nazpaměť, a když jsem ji pak po 10 letech hrál, tak jsem ji odehrál úplně automaticky a byl jsem nadšený z toho, že to napsali dobře. V té době už nastupovala *Amiga* – brácha vždycky musel mít to nejlepší, takže jsem u něj na návštěvě pařil na *Amize*. To byla ta dřevní léta, kdy jsem ještě neměl vlastní počítač.

Pak se na ZŠ otevřel počítačový kroužek. Asi to byla nějaká hrozně úpadková záležitost – Procter & Gamble dal sponzorský dar škole, ale s tím, že se to musí utratit za *Apple*. Byly to dobré stroje, krásné stroje, ale hry tam třeba moc nebyly. Naštěstí jsme měli mladého učitele, který věděl, že jediné přes hry nás u toho přinutí sedět, takže jsme tam měli jednoduché hry jako *Prince of Persia* v *Mac* verzi. Když pak přišla *PC* s ošklivou grafikou a oproti *Macu* ošklivým *DOSem*, nikdo u toho nechtěl sedět. Na druhou stranu to byly klasické šachy, *Chessmaster 3000*, takže u toho jsem taky vytuhnul. Pak jsem zjistil, že se na nějak škole vyřazovaly staré *Didaktiky*, tak jsem si stoupnul do fronty a počkal jsem si na něj. Zbastlil jsem si kabel, abych mohl nahrávat hry z klasického dvojčete. Tehdy jsem začal hrát nejvíc. To mi bylo asi 12 let. *Didaktik* už v té době nebyl aktuální, ale hodně lidí mělo kazety s hrami. Nebyl problém mít 10 kazet s hrami, 500 her a hrál jsem je, zkoušel. Vždycky jsem 5 minut nahrával, nadával, že to je pomalé, potom jsem celou noc jednu hru a tak dál.

Jak a kolik her tehdy lidi hráli? Muselo to být odlišné od zahraničí, kde si lidi hry kupovali.

To je trochu zavádějící. Ony ty hry stály třeba pět liber, a to zas tak moc drahé nebylo. Lidé měli desítky her a krom toho se veselo pirátilo.

Je pravda, že když vznikaly kompilace na kazety šedesátky, bylo to pro nejtvrdší pařany, kteří chtěli hrát opravdu hodně. Tady v ČSSR hry nešly koupit vůbec, kdo měl originálku, byl podivín – proč by hru dovážel z Anglie, to je přece nesmysl – a tím pádem jediná možnost byly inzeráty. Pamatuju si v novinách: „Prodávám jednu hru za 10 Kč, přineste si kazetu.“ Tu kazetu zaplnil deseti hrami, dostal 100 Kč a bylo. Taky jsem měl jednoho distributora, ten to dokonce měřil na kB, to se mi líbilo. Měl

kB za 1 Kč. Když jsem chtěl hru bez úvodní obrazovky, bylo to o 7kB menší, takže levnější. Kamarádovi to dokonce rodiče kupovali jako dárek k narozeninám, koupili mu jednu kazetu – 30 her. Ta distribuce byla šílená.

Dejme tomu, že jsi měl třeba kazetu se třiceti hrami – jak sis vybral, kterou budeš hrát?

To byl problém. Hry z 80. let byly a) extrémně těžké, b) nebyly často odborně testované. Někdo to naprogramoval a šlo to okamžitě do distribuce. Dohrát nějakou hru bylo skoro nemyslitelné. Zpětně, v té době jsem dohrál do konce třeba dvě, tři hry. Některé hry nebyly o tom je dohrát, ale učit se, memorizovat. Takže jsem měl kazetu se svým výběrem, kde jsem měl *Starquake*, *Elite*, *Green Beret*, takovéhle hitovky. Věděl jsem, že budu hrát hru, ta mě přestane bavit a hned ta další na kazetě za ní bude taky dobrá. Dostával jsem to od kamarádů, takže ti mi řekli, které hry jsou dobré a které špatné, takže z těch pěti set her jsem tak sto hrál a z těch bylo deset špičkových a dvě až tři jsem dohrál.

Které to byly?

Jsem pyšný, že jsem dohrál *Starquake*.

Ještě druhá věc, v *Excaliburu* byly často návody, hrával jsem podle návodu. Nevěděl jsem jak a v té době jsem ještě neuměl anglicky, takže komplikovanější hry byly úplně... Zároveň byly populární číty. Ve *Starquake* byly teleporty na heslo, ty hesla člověk musel zjistit a to bylo těžké. V *Excaliburu* byl seznam hesel, a díky tomu jsem byl schopen to dohrát.

Jak jsem byl malý, člověk nemá tu trpělivost – rád jsem se díval na grafiku, bavilo mě to zkoumat. Pak mi to přešlo jít. Vydržel jsem hrát třeba týden, ale pak jsem ztratil trpělivost. Hry z 90. let, třeba na *Amize*, byly taky těžké, ale bylo do nich vloženo víc péče, byly líp testované, s větší péčí. Tam jsem ty hry dohrál skoro všechny. Na osmibitech to byly smrtelné věci. Jak chceš dohrát *Pacmana* nebo *Asteroids*? Hrál to tak dlouho, dokud tě to nepřestalo bavit. Nemělo to žádný konec.

(Konverzace o detailech v jednotlivých herních titulech.)

K těm osmibitům, co pro tebe bylo měřítkem kvality hry?

Byla to určitě grafika. Když měla hra dobrou grafiku, tak mě to donutilo sedět u ní dýl. Tím nemyslím technologie, ale design. Mě strašně fascinovala hra *Lords of Midnight*, ta měla grafiku celkem jednoduchou, ale protože jsi viděl do dálky a svět byl obrovský, měl jsi pocit virtuálního prostoru a ten mě pohlcoval. Nedohrál jsem to, ale dal jsem tomu strašně hodin a dělal jsem mapy. Bylo to hrozně komplikované.

Hudba se mi taky líbila. *Didaktik* měl tedy zvukový obvod strašný, tam se nedalo moc kouzlit. Ale když pak vidíš hru *Chronos*, která měla samplý, tak tu jsem bral jenom kvůli hudbě. V době, když je člověk malej kluk, se ta hratelnost těžko vysvětluje. Fascinuje tě, že se něco hýbe, a nepřemýšlíš.

Já jsem k osmibitovkám pak v životě ještě několikrát vracel, na originále i na emulátoru. Už jsem vyzrálší a zkušenější a nehraju je kvůli grafice. Oblíbil jsem si pak textovky, které jsem předtím nemohl hrát, protože jsem neuměl anglicky. Jsou to hrozně vtipné hry často.

Myslíš, že tě hraní her naučilo anglicky?

Já jsem se to naučil jenom díky hrám. Nám angličtina na ZŠ začala v 6. třídě, a to už jsem pařil v uvozovkách první ligu a angličtinu jsem potřeboval. Měl jsem vedle *Didaktika* slovník, a když jsem nerozuměl, tak jsem se hodinu hrabal ve slovníku. U stříleček to nebylo nutné, ale u komplikovanějších věcí jako *Dungeon Master* na *Amize* ano. Jako nápovědy tam byly jednoduché anglické věty, ale já jsem nerozuměl a bez toho to nešlo hrát. Musel jsem ten slovník mít.

Ve škole jsem se učil výslovnost. V té době hry nebyly namluvené. Ale mluvené slovo jsem chápal díky hrám.

Měls jiné herní zájmy kromě počítačových her? Hrál jsi stolní hry nebo

hry na automatech?

Na automaty jsme chodili pravidelně ještě s bráchama v Bratislavě. To bylo v Prioru, bylo tam deset herních automatů. Když jsem jezdil za babičkou do Nymburka, tak tam když byla pouť, taky bývala maringotka plná automatů. Tam jsem byl pořád. Hrál jsem *Xevious*, takovou střílečku. Tam zahučelo dvoukorun. Sotva jsem tam dosáhl, jak jsem byl malý, ale pařil jsem šíleně moc. Babička mi dala 20 Kč, abych si koupil cukrovou vatu a na střelnici, ale všechno jsem to naházel do automatů.

V Bratislavě bylo vtipné, že tam byly ještě ruské herní automaty a ta byly polomechanické. Byl tam hon na ponorku – *Ponorka*. Bylo tam zrcátko, bylo to mechanické, průsvitný papír, lampička, musel jsi natáčet periskop a střílet a pak tam byl *Tankodrom* – velký stůl pod sklem, vymodelovaná krajina a tančíky tam jezdily a střílely po sobě. Byly to modely na dálkové ovládání.

Tady v Praze si je moc nepamatuju. V Kotvě jsme hráli *Toki*, to byla luxusní pařba s opičákem. Pak už si to moc nepamatuju. Pak jsem k tomu vrátil až v době Laser Game, tam jsem taky chodil pořád, když jsem byl na střední.

Co za lidi chodilo hrát na automaty?

Chodil jsem se spolužáky. Vždycky jsme se složili, koupili jsme třeba deset žetonů, střídali jsme se a čekali, kdo to překoná, bylo to hodně intenzivní. Hodně z nás mělo doma třeba *Didaktika*, ale hry na automatech měly vždycky lepší grafiku, líp se hrály.

Deskové hry zbožňuju – jako dítě jsem je neměl, ale pak jsem si hodně ulítnul na *Dračím doupěti*. To strašně ovlivnilo, co jsem od her očekával a co jsem od nich chtěl. To bylo třeba v patnácti letech. S tím jsem se setkal na skautském táboře – viděl jsem, že kluci hráli 10stěnnou kostkou a já to nikdy neviděl, rak jsem koukal, jak to hrajou. Pak jsem hrál a pak jsem sám dělal pána jeskyně a vymýšlel jsem dobrodružství.

V té době už jsi hrál hru *Dungeon Master*?

Ano, to už jsem měl *Amigu*. Byl jsem zblblý z *Dungeon Mastera*, což jsou jenom

chodbičky naplněné příšerami. Úplně jsem tehdy nechápal *Dračí doupě* a vytvářel jsem jenom chodbičky s příšerama. Ale bavilo mě to strašně. Psal jsem nedávno na blogu o tom, jaké hry jsem vytvářel. Když jsem měl ještě *Didaktik*, četl už jsem si o hrách na *PC* a *Amigu*. Chtěl jsem ji nějak užít a tak jsem si je na základě screenshotů vyráběl vlastní verzi počítačové hry v papírové verzi. Vytvořil jsem pár RPG systémů – samozřejmě jsou nehratelné, ale ten kreativní proces je úžasný. Dodnes chci dělat hry, je to můj sen.

Programoval jsi někdy?

Jo. Na *Didaktiku* byl Basic, ten jsme měli na škole jako výuku. Ve Vraném, kde jsem bydlel, jsem měl štěstí na pana Helebranta. Byl to obrovský fanda *Spectra* a radioamatér. Kombinoval to – měl třeba software na *Spectrum*, který mu sledoval počastí skrz rádio. On všechny svoje programy psal do sešitů, ty kopíroval a prodával. Koupil jsem si třeba sešit za 3 Kč a přepsal jsem si nějaké hry do počítače. On byl takový machr, že napsal knížku o assembleru na *Spectrum*. Z toho jsem se to naučil. Zkoušel jsem dělat vlastní hry, scrollovací grafiku a tak. Nebyl jsem nějaký geniální programátor, ale bavilo mě to. Dělal jsem si dokonce *Dungeon Mastera* pro *Spectrum*. Udělal jsem si jednoduchý engine na chodbičky. Od *Amigy* výš jsem programování opustil, už to na mě bylo moc komplikované. Na škole jsme pak programovní měli, to mi šlo lehce. Ale od 16bitů jsem spíš začal vymýšlet nápady na hry než programovat.

Bylo běžné, že ti, co se zajímali o hry, i programovali a rozuměli HW?

Myslím, že to bylo skoro pravidlo. Minimálně kvůli tomu, že na 8bitových počítačích byly pouky. To byly přímé vstupy do paměti. Nemuselo tě sice úplně zajímat, jak to funguje, ale pak jsi začal experimentovat, co udělá jiný pouk. K *Didaktiku* byl i manuál na Basic a ve školách to bylo podporované. Myslím, že minimálně část hráčů v té době Basic zvládala. Na *ZX* se dávalo load a dvoje uvozovky. Člověk si říkal, proč zrovna load, prohlížel si klávesnici s barevnými tlačítky... To se podstatně lišilo od psacího stroje. Byla tam magická slůvka jako goto, let, gosub a podobně. Bylo to zajímavé. Víím, že hodně lidí se k tomu dostalo přes pouky. V mém okruhu Basic

dělali všichni. Proto jsem byl zklamaný, když jsem poprvé seděl u *PC* a tam byl DOS. Dával jsem load a nic nešlo. Byl jsem našťvaný a *PC* jsem nenáviděl.

Jakým způsobem se daly sehnat počítače před rokem 1989?

V Tuzexu bylo pár věcí. Tuším, že *Commodore 64* byl dostupný. Co já si pamatuju, u nás na sídlišti byl jeden kluk ze zbohatlické rodiny a jeho tatínek to vozil odněkud z Rakouska.

Já jsem nezažil tu docela důležitou část Svazů mládeže, kroužků apod. Byly kroužky, kde se půl hodiny programovalo, půl hrálo.

Jak školy podporovaly počítačovou kulturu?

Už komouši si uvědomovali, že počítače jsou budoucnost. To, že je neuměli dát dohromady, je druhá věc. Hodiny počítačů byly nepovinné, ale na toho, kdo tam chodil, se koukalo líp. Podpora byla spíš psychická, ale už jenom to, že jsme měli učebnu, kde byly *Macy* a byly v síti, to mi přijde jako velká věc. Přeskočit z osmibitů na *Macy* nebylo jen tak. Ta škola to musela chtít.

Když jsem byl na SŠ, je pravda, že když někdo přinesl referát vytištěný na jehličkové tiskárně, vyhodili ho, protože chtěli vidět krasopis. Ale to byli starší učitelé.

Existovaly animosity mezi zastánci různých platforem?

Určitě. Mělo to několik fází. Když to bylo vzácné a her nebylo tolik a hodně her bylo podobných, tak to lidi spíš spojovalo. Počítače se půjčovaly, aby bylo vidět rozdíl. Hlavní spory byly mezi *PC* a *Amigou*. Jsem velký amigista.

Jak jste se scházeli? Měl jsi velkou část kamarádů přes počítače?

Mnoho – v jednom období jsem snad neměl kamarády, kteří by neměli počítač. Byl

jsem doslova nadržžený na hry, takže když jsem zjistil, že někdo z nich má doma *286ku*, hrozně jsem to chtěl vidět. Mnoho přátelství vzniklo kvůli hrám. Časem se to přetransformovalo v normální přátelství. Ale bylo to tak, že někdo vzal někoho, ten řekl, že půjde po škole k tamtomu a já se zeptal: „Můžu jít s tebou?“ Viděl jsem nové hry a nové kamarády. To samé u automatů. Potkal jsem tam lidi z různých škol, kteří měli stejný problém: nemají prachy a chtějí hrát na automatech. Hráli jsme spolu ve dvou a tak.

Jak se na to dívalo okolí?

Doma jsem s tím měl trochu problém, protože to rodiče neměli rádi. Bratr se z toho jednu chvíli trochu zbláznil, takže to u nás to mělo punc zakázaného zboží. Doma jsem tajil, že mám *Didaktika* a mohl jsem na něm hrát pouze v noci, když naši spali. *Didaktik* měl bohužel pod klávesnicí integrovaný reproduktor. Tak jsem ho rozebral a odpojil, aby mi nedělal žádný zvuk ani náhodou. Pak jsem si vzal malou přenosnou televizi, přes to všechno jsem hodil deku, nahrával jsem hry a modlil jsem se, aby mě nikdo nepřistihnul. Pak jsem hrál celou noc a ráno jsem šel do školy. Tam jsem spal. Přišel jsem domů, udělal jsem úkoly, počkal, až naši půjdou spát, a zase jsem šel hrát.

Když táta objevil, že jsem měl v pokojičku schované *Excalibur* nebo *Score*, tak to vyhazoval. Kdybych tam měl porno, tak by to asi zvládl líp. Hry nesnášel, i *Dračí doupě*. V mém okolí to hodně lidí taky „odsuzovalo“. Začátkem 90. let byl průser s „počítačovými hrami“, což byla pyramidová záležitost. Hodně lidí o tom četlo v novinách – slyšeli o tom, že *Didaktik* k tomu slouží, tak to odsoudili. Po několika letech měli lidi doma *PCčko* jako psací stroj a pak tomu třeba podlehl. Pak z nich byli velcí pařani.

Jak se na to dívali vrstevníci?

V mém okolí všichni chtěli hrát hry. Bylo to souznění. Holky to nehrály, ty se na nás dívaly jako na blbce. Ale v té době byly hry důležitější než ženské. Nepamatuju na holku, která by hrála. I na hodinách počítačů se špatně orientovaly, natož hrát hry, to na ně bylo moc složité. Až mnohem později, když přišel *Solitaire*, začaly holky hrát.

Před tím to bylo opravdu minimum.

Jak vzpomínáš na počítač *Amiga*?

Můj brácha měl vždycky nejnovější stroje a taky mimochodem zakládal na Slovensku časopis *Riki*. Dělal tam *Amiga* sekci, ale potom kolem roku 1994, 1995 podlehl a chtěl *Amigu* prodat. Řekl jsem mu, ať mi ji radši dá, a pak jsem měl vlastní *Amigu 1200*. Mám ji dodnes. K tomu jsem měl 300 her na disketách, všechno warez. Zase jsem to měl připojené na televizi a pařil jsem celé noci. V mém okolí *Amigu* nikdo neměl, lidi spíš měli *PC*. Záviděli mi hry s dobrou grafikou. Mně se na *PC* líbily RPGčka, adventury a tak dál. Na *Amize* ty hry byly taky, ale třeba *Monkey Island* měl 11 disket.

Taky jsem zjistil, že *Amiga* má nějaký OS, zjišťoval jsem, co to umí. Zjistil jsem, že podporuje harddisk a sám ho svépomocí rozchodil. Bez manuálu, metodou pokus omyl. Dodnes ji považuju za dobrý stroj. Mohl jsem doma zadarmo hrát hry z automatů. Pak jsem mohl machrovat u *Tokiho*, že jsem dobrý.

Měl jsi už v té době žánrové preference?

Díky *Dračímu doupěti* jsem upsal svou duši RPG hrám. V té době to ještě nebyla RPGčka, ale chodička po bludištích s bojováním. Mám dobrou prostorovou paměť, a tak jsem se dobře orientoval. Vždycky jsem chtěl, aby hry byly co nejvíc jako *Dračí doupě*. Když pak vyšlo *Lands of Lore*, kde byly i rozhovory, byl jsem unešený. Pak jsem vybudoval databázi *Rpghry.cz*.

Dlouhou dobu jsem hrál letecké simulátory. *F-29*, *Falcon* a tak dál. Taky jsem už tehdy malinko vládnul angličtinou, a tak jsem hrál adventury. Klasické od *Lucas Arts* a od *Sierry*. Převážně na *Amize*.

Jak jsi prožíval rostoucí technickou kvalitu her v 90. letech?

Tehdy se mi zdálo, že už jsme na konci. Že už nemůže být nic lepšího. *Didaktik* byl dobrý, ale člověk pořád viděl ty automaty. Ale na *Amize* a na *386ce* jsem měl pocit, že

to je dokonalé. Měl jsem 14palcový monitor a koukal se na to z 5 cm, ale kochal jsem se barvami a byl to pro mě vrchol. Myslím, že to dneska nejde replikovat. Dneska mě těžko hra přesvědčí, ať graficky nebo designově, že jsem na vrcholu potravního řetězce.

Existovala nějaká hierarchie žánrů – který je „nejvyvinutější“?

To je velmi vágně řečeno. V 90. letech se nejvíc ukázalo, která hra má dobrý design. Potom je jedno, jaký to je žánr. Třeba *Alien Breed*. To je střílečka, ale dneska by se tomu řeklo survival horror. Málo munice, spousta nepřátel, málo zdravotníka a zdrháš. To mělo neopakovatelnou atmosféru, ale příběh nula, rozhovory nula. Podobně *Worms*. Taky to nemělo komplexitu.

Možná tehdy ty hry neměly nejlepší hodnocení, ale když dneska potřebuješ něco, aby se bavilo víc lidí, sáhneš po *Worms*. Nebo po tancích, třeba *Tunneler*. I tyhle hry byly umění. Byl to záměr? Možná jim to vyšlo náhodou. Jestli se hra dá hrát po 20 letech, tak to nemohla být špatná.

S hodnocením to je těžké. Jako kdybys přišel do galerie a měl hodnotit obrazy. 5 z 10, 8 z 10. Už jenom to, že jsou v galerii, znamená, že jsou umělecká díla. Důležité je, že hodnota je v našich srdcích.

(Rozvíjení relativity hodnocení na konkrétních případech)

Jaké byly tvoje zásadní zážitky spojené s hrami, momenty, kdy jsi byl rád, že jsi hráč?

Těch je celá řada. Kdybych se měl vrátit k tomu, o čem jsme mluvili, tak by to byla hra *Frontier*. To je hra, kterou jsem hrál 3 roky v kuse, každý den. Ani jsem nevypínal *Amigu*. Já mám hrozně rád Star Wars a sci-fi vůbec a měl jsem rád i simulátory, a proto byl tohle pro mě svatý grál. Byla to hra, kde jsem se ocitl ve virtuálním prostoru, který byl tak dobře navržený, že jsem ho nechtěl opustit. Nedávno jsem o tom psal na blog a moje zážitky ze hry se mi míhaly před očima – dalo by se to zfilmovat. Jazyk té hry byl samozřejmě primitivní – mise byly generické. Ale to, že

začínáš na nule a jdeš na horu, že tě lidi pak díky tomu respektují, to tam všechno bylo. Podobně jsem si oblíbil *Daggerfall*. Dodnes mám schované uložené pozice, mám úžasnou figurku. Když tam jdu v noci ulicí, vidím strážce a dám si neviditelnost, vyloupím krámek a prodám to se ziskem, když šplhám přes zeď a někam uteču, je to pro mě definitivní simulace fantasy hrdiny.

Do jaké míry je při těch zážitcích podle tebe důležitá tvoje vlastní fantazie?

Když člověk dělá hru, má nějakou vizi, kterou chce zprostředkovat. Když na to nemá technické prostředky, design musí navrhnout tak, aby dal prostor fantazii. A myslím, že David Braben to tak navrhnul a vyšlo mu to. Kdokoli hrál *Frontier*, má velice podobné zážitky. Člověka to vtáhne. A nebyla to náhoda, bylo to zamýšlené. Stejně tak v *Daggerfallu*. Šplháš na zeď, tím, že držíš šipku dopředu, jako kdybys do ní šel. Ale hra ti dává pocit, že opravdu šplháš.

Současné hry už ten výkon mají. To není problém. Ale v *Daggerfallu* jsem mohl vyšplhat na všechno. Teď nemůžu, to mi vadí.

(Konverzace o trendech v herním designu)

Vrátil bych se zpátky k hráčům. Kolik z tvých kamarádů ještě hraje?

Z té naší party jsem asi jediný, kdo hraje tolik. Nemají na to čas, nemají na to náladu, možná, že už nemají náladu udržovat si orientaci v tom, kdo co vydal a proč. Rozumím tomu. Jeden můj kamarád úplně zanevřel na komerční hry a pouze hraje na Internetu freewarové hry. Je spokojený, nemá ani výkonný počítač. Druhý kamarád měl zase rád *Mafii* a těší se na pokračování. Ale na nic jiného. Já to mám jako denní chleba.

Kolik času jsi hraní věnoval dříve a nyní?

Je to čím dál víc. Jestli myslíš čistě hraní, tak dnes tomu věnuju tak hodinu denně.

Někdy jsem unavený, tak nehraju vůbec, pak je ale víkend a hraju pořád. Mám přenosné konzole, hraju i na mobilu, i to považuju za hraní. Doma mám všechny konzole – *Dreamcasta*, *Wii* a tak dál.

Nejtvrdší léta byly kolem 1998. To byl zlatý důl na hry. Tehdy táta koupil domů první oficiální počítač, *Celeron 400*. Najednou se mi otevřela obrovská brána do světa her. Strašně jsem pařil a, víš co, čtyřikrát mě vyhodili ze školy kvůli hrám. Nechodil jsem do školy, jenom jsem seděl doma a hrál. A když mě rodiče vyhodili, tak jsem šel do herny na arkády. To bylo nejtvrdší, hrál jsem tak pět hodin denně. Tehdy vyšel *Half-Life*, *Star Wars Jedi Knight*, *Jagged Alliance 2*. Nedalo se uniknout. V roce 1998 jsem dal *Amigu* do skříně a vytáhl ji až po pěti letech.

To, kolik hraju v průměru, je jedna věc. Mám ale zároveň schopnost hře podlehnout. Když mě nějaká hra opravdu hodně baví, hraju ji třeba 24 hodin v kuse. Když vyšlo *GTA4*, hrál jsem v kuse 24 hodin – hra samotná obsahuje statistiku nejdelšího hraní bez vypnutí. Pak jsem byl úplně mrtvý, ale nedohrál jsem to, bylo to na ještě dalších 20 hodin. To se mi hrozně líbí.

Jednu dobu jsem zkoušel MMORPG, ale to je pro mě zlo. Já bych tomu podlehl. Ne že by měly tak dobrý design, ale je to pro mě atraktivní. Hrál jsem *WoW* a *Lineage II*, vydržel jsem vždycky tak tři měsíce, ale pak jsem pozoroval, že můj vztah šel do háje a byl jsem úplně „vymazanej“. Zkoušel jsem i *EVE Online*. Kvůli *Lineage* jsem si vzal dovolenou z práce a hráli jsme třeba tři dny v kuse 18 hodin. To byly kruté, kruté zážitky.

(Detaily o hře *EVE Online*)

Kolik času člověk v počátcích hraní strávil věcmi okolo – kopírováním a podobně?

Hraní pro mě mělo jasný prim. Kolem roku 1992 jsem se dostal k disketové mechanice pro *Didaktika*. Pak se hra nahrávala 2 vteřiny, klik klik a bylo to. V té době jsem hrál nejvíc. Překopíroval jsem si hry z kazet na diskety. Ale jak se to vezme. Mimo hraní jsem na počítači trávil taky hodně času. Programoval jsem, sháněl jsem hry, sháněl jsem HW. 80 % času jsem hrál, 20 % bylo to okolo.

Jak se vyvíjel tvůj vztah k počítači jako předmětu, jako artefaktu?

To je vtipná příhoda. Osmibity byly ve své době strašně drahé počítače. Hraní her na tak drahém stroji bylo skoro znesvěcení. Bylo to něco sprostého – ponížit ten výpočetní výkon na prosté hraní her. To se mi na tom líbilo, byla to svým způsobem revolta – hlavně v pubertě. To chce člověk revoltovat za každou cenu. To, že jsem hrál na počítači jenom hry, kdežto dospělí psali texty v *T602*, jsem si zamiloval. Čím víc jsem tomu rozuměl, tím víc jsem to miloval, a proto to je dneska moje práce. Dělán správce sítě. V práci jsem u počítače, přijdu domů a ve volném čase zapnu konzoli. Je to neoddělitelná součást mého života a jinak to nejde.

Který „stroj“ ti byl nejbližší?

Amiga. Jednoznačně. Mám ji moc rád a rozumím jí. Já mám *Amigu* z roku 1993, mám na ní Internet, píšu na ní na blog. Je to úžasný. Ten design je naprosto nadčasový. Udělal jsem si *Amigu*, která má výkon odpovídající *Pentiu 100*. Navíc žere hrozně málo proudu, takže ji používám na FTP a na stahování torrentů.

(Technické detaily o Amize)

Jak ses dostal ke konzolím? Hodně dlouho tady nebyly...

Pár lidí je mělo po revoluci. Byla tehdy taková móda, byly na to reklamy v *ABC*. Firma Pecka, která dělala plastické modely, prodávala i *GameBoye* a *Super Nintendo*. Pecka ale neuměl udělat cenu. Hry stály 2 000 korun, třeba *Doom II*. Ale hry od Pecky na *SNES* stály 3 000 korun. Dodneška to vidíš ve starých časopisech. Pár lidí mělo konzole dovezené z Francie. Já jsem dneska exot – konzole jsem objevil až zpětně. Je to ale úžasná věc, něco úplně jiného než *Amiga* nebo *Spectrum*. Proto mi to láká. Chci zkusit jiné hry. U nás byl dlouho ke konzolím despekt. Až tak od roku 2000 s *PS2* se to začalo měnit.

Někdy si nahraju do emulátoru starého *Atari* a divím se, že tam hodinu honím pixel.

Dřív to bylo jiné, byla tam důležitá fascinace tím, že něco ovládáš. Hry na staré *Atari* neměly umělou inteligenci. Byla to bitva mezi designérem a hráčem. Dneska si to užíváš jako divák, tehdy jsi byl bojovník v první linii. Buď porazíš hru, nebo hra porazí tebe. Dneska si to jenom naložuješ a jedeš znova. Je to jiné. Ne horší, ale jiné.

Jaký byl tvůj vztah k herním časopisům? Do jaké míry to byl relevantní zdroj názorů a informací?

Já jsem byl dítě *Score*. Oproti *Excaliburu* měli dobrý design, papír byl dobrý, člověk z toho měl pocit, že je starší, že je dospělý. Oni se tak i profilovali. Nejen ty hry, pro mě byly důležité i články o konzolích, bylo to zajímavé. Líbily se mi sekce jako Techbox nebo Kultura. Jakmile tam byla zmínka o Prodigy nebo Chemical Brothers, hrozně jsem to chtěl slyšet. A dodnes to jsou moje nejoblíbenější kapely. Co bylo ve *Score*, to bylo dobré, to byl zákon. Žral jsem to: jak hry, tak to okolo. Psali humorným stylem, dělali si legraci, že jsou satanisti a podobně, zlehčovali to. Ten humor se mi líbil. Dodnes si ten časopis pročítám a baví mě to. Informační hodnota je skoro nulová. Z recenzí se člověk moc nedověděl, ale četly se skvěle. Když dneska něco píšu, nemůžu se zbavit toho, že se podvědomě snažím psát jako ANDREW a ICE. Chci, aby to čtenáře pobavilo.

Level se mi tak nelíbil. První čísla byla hrozná. *Excalibur* taky. Nápad dobrý, ale žádný vývoj. V tom vidím analogii s *Amigou*. Ta měla dobrý koncept, ale *Commodore* to nedokázal nikam posunout. Kupoval jsem všechny herní časopisy, ale *Excalibur* pro mě už byl spíš nostalgie. Ale co bylo ve *Score*, to bylo svaté, to byla pravda. Když řekli, že hra je dobrá, věřil jsem jim. A je pravda, že se často trefili.

Inspiroval jsem se i jejich sekcí o hobby hrách. *Space Hulk*. Díky *Score* jsem si rekonstruoval deskové hry, o kterých psali. Na základě popisu ve *Score* a obrázkům jsem si udělal vlastní verze těch her.

(Detaily ohledně herních časopisů)

Jak ses stavěl k termínu pařan? Připadal sis, že tě vystihuje?

Já se k tomu termínu dostal ve *Score* nebo v *Excaliburu*. Nevěděl jsem ale, že pařit zároveň znamená chlastat. Když jsem řekl doma mámě, že jdu někam pařit, říkala: „Cože, vždyť ti je 12.“ (*smích*) A já, že zapaříme a půjdu domů, v pohodě jako. To slovo samo o sobě pro mě nemělo moc velký význam. Ale když někdo o mně řekl, že jsem velký pařan, tak to bylo hřejivé na srdíčku. Pak byl ale ve *Score* 13 článek Konec pařanů v Čechách od ICEho. A já si říkal, co sakra blbnou. Líbilo se mi, že to bylo takové odlehčené nesmyslné slovo spojené s chlastáním. Tohle mi přišlo trapné.

Považuju se za pařana a pařím hry.

Pak to ale částečně vzali zpátky...

Důležité je, že oni sami nepřestali být pařany. Spíš chtěli zdůraznit, že jsou jiní než *Excalibur* nebo *Level*. Zajímavé je, jak se jazyk vyvíjí. Dneska jdou lidi na pařbu – ve smyslu večírku. Ale slovo pro toho, kdo hodně kalí, je pařmen. Pařan zůstává pořád tvrdým hráčem. Hráč, který nejí a nespí, dokud hru nedohraje. Ne obyčejný, casual hráč. Je to pařan...

Na Slovensku se říká drvič. Tam sa drvia hry. Synové mého bratra mi říkají: „Idem drviť hry. Ja ťa vydrvím!“ V *Riki* si z toho dělali srandu a místo pařan říkali pariak. Víc se ale uchytilo drvič.

Máš nějakou teorii, jak slovo pařan vzniklo?

Pro mě to je produkt ANDREWa a komunity v té době. Když hraješ hru celou noc, ráno je ti blbě a máš stejné symptomy, jak když celou noc chlastáš. Já už jsem přijel do rozejtého vlaku. Je pravda, že v době osmibitů, kdy měl člověk ČB televizi a seděl u ní blízko, aby to viděl co nejlépe, musel být člověk unavený a mít vypálené oči. Já jsem z toho byl taky unavený. A zákysy. Hry na osmibity a 16bity byly minimálně testované, navržené od oka, a zahrát takovou hru do konce – zkoušet dokola všechno na všechno – je výkon, který tě dožene na hranice tvých fyzických i psychických sil. V tomhle smyslu tam podobnost je. Jdeš si zapařit a jsi z toho úplně hotový.

Jak se měnil tvůj vztah k softwarovému pirátství a kdy jsi to začal brát na vědomí?

V *Excaliburu* i ve *Score* se říkalo, že pirátství ne, že to je zlo. Já jsem ale jako student neměl šanci si ty hry kupovat. Moje první originálka byl asi *Dungeon Master II*. Byl jsem v létě na brigádě, stálo to 1 400. Za dva měsíce brigády jsem dostal 5 000. 1 400 bylo hrozně moc peněz. Ale už v té době jsem si uvědomil, že existuje autorský zákon. Nejenom v právním smyslu, ale i ten pocit, že když někdo něco programuje, dělá na tom třeba půl roku a já si to pak zkopíruju od kamaráda, tak to není úplně fér. Neměl jsem ale jinou možnost. Nebyla jiná možnost.

Dneska proti warezu vystupuju taky, ale z jiné pozice. Spíš mi jde o to podpořit vývojáře. Používám warez, ale když vidím, že to má smysl, hru si koupím. Víím, že dělám nezákonnou věc, ale necítím se vinen. Oni nabízejí zajíce v pytli za slušné prachy a já myslím, že mám právo si ho vyzkoušet. Hodně hraju demoverze. Někdy ale kupuju hry na základě orientace v herním průmyslu, díky tomu, že se mi líbí jak ten nebo ten vývojář uvažuje. Takových her máme doma plnou skříň.

Ty „hříchy mládí“ dneska napravuju tím, že si kupuju staré originálky z eBaye. Vývojáři už z toho nežijou, ale je to dobrý pocit. Navíc tam nejsou jenom diskety, ale i manuály, mapy. Jsem strašně hrdý na to, že mám doma vesmírnou mapu z *Frontiera* nebo mapu z *Ultimy 7* na plátně. Stála majlant z eBaye.

Úplně ale rozumím tomu, proč warez žije. Je to ale chyba marketingu. Nikdo po mě nemůže chtít, abych dával 1500 za hru, která není dobrá. V tom smyslu jsem třeba rád, že na *PS3* není warez – aspoň to donutí hráče, aby se o hry zajímali, aby hledali vlastní recenzenty, blogery. To je jediná cesta.

Když jsem si koupil *GameBoye*, měl jsem na něm jedinou hru, *Zeldu*. Kdybych měl sto her, tak tu *Zeldu* nebudu hrát. Byla těžká, byla v němčině a tak dál. Ale když byla jediná, hrál jsem ji. Líbilo se mi, že *GameBoy* držím v ruce. Sice jsem té hře nerozuměl, ale dohrál jsem ji – dokonce několikrát.

(Konverzace o herní gramotnosti a nezávislých hrách)

Jaké jsi měl ostatní kulturní zájmy kromě her? Filmy, knihy, hudba?

V tom to mám jednotné. Vždycky mě u každého uměleckého díla zajímá nasazení autora. Jak moc to chce udělat, jak moc nemůže spát, než to vytvoří. Jsem špatný filmový divák. Často to je pro mě ztráta času. Trvá to dvě hodiny, většinou víš, jak to dopadne, kamera většinou standardní, nemám z toho velké potěšení. Moje žena má ale filmy ráda, takže se s ní koukám. Na druhou stranu vím, že pro game design je složka příběhu velice důležitá – uvěřitelnost, atmosféra a tak dál. Mám rád anime, i když nejsem expert. Jsem obrovský fanda *Blade Runner*. Jak knihy, tak filmu, tak hry od Westwoodu. Je to jedna z věcí, která je tak vtipně navržená, že si ji užiju v jakékoli podobě.

(Zbytek konverzace je mimo téma práce)

Jan

Narozen: 1979

Středočeský kraj, 24. 6. 2010

Můžete vyprávět příběh toho, jak jste se dostal k počítačům a ke hrám?

U nás to bylo jednoduché. Jednou se objevil nějaký známý, který jezdil do Německa, s tím, že by se tam dal koupit nějaký osmibit. Naši měli samozřejmě představu, že budu dobrý student a pilný student, takže samozřejmě záhy pochopili, že to bez těch počítačů nepůjde, a tak se přivezl *ZX Spectrum 48 gumák*.

Můžete si vzpomenout v jakém roce?

Já se domnívám, že v roce 1984. To jsem byl ještě úplně malej, já jsem ročník 1979. Tehdy jsem se toho nemohl ani dotknout, to si dobře pamatuju. Ale byl tam připravený a že až dospěju, budu na něm moct něco zkusit. Na začátku ty hry koupili spíš naši. Koupilo se pár originálních kazet, co se k tomu tehdy dělalo, byla to série 10 kazet se základníma věcmi, myslím, že se to jmenovalo *Horizons*. Pak se k tomu dostal taky bratranec, ti se z toho úplně zbláznili doma a začali si shánět hry od známých. Tak se sem postupně dostaly ty hry. Samozřejmě jak jsem stárnul já, tak jsem se dostával k tomu, že jsem si začal shánět hry. Fungovalo to tak, že v *Annonci* byly inzeráty: „Nahraju hry na *ZX Spectrum*,“ a tak dáů. Na ty jsem aktivně odepisoval, oni poslali za obálku vytištěný seznam s úplně šílenýma cenama, na dnešní dobu to byly úplně šílený prdy, co to zkopírování stálo.

Já jsem na *ZX Spectru* zůstal hrozně dlouho. Měl jsem sice představu, že bych přešel na nějaký pěkný 16bit, ale nic jakoby nebylo k mání a dlouho se nic nedělo, až si bratr pořídil *Atari ST* – to mě úplně zničilo, to bylo přesně ono. To se mi moc líbilo a moc jsem ho chtěl. Ale naši byli neoblomní a trvali na tom, že to musí být podloženo dobrými výsledky ve škole, což se tehdy moc nedařilo, protože ty zájmy byly úplně jiný. Takže postupně se vyprosila *Amiga*, která byla úplně suprová a na tý jsem byl

taky dlouho. Byla to *500*, na ní jsem taky poznal spoustu úžasnejch her, pak byla *1200* a krátce poté už *PC* a pak už to šlo standardním vývojem. A pak jsem se na stará kolena zbláznil a zastesklo se mi, že jsem se nikdy nestihl dostat ke cartridgovým konzolám, a tak jsem si řekl, že si udělám radost a koupím si jednu, abych si to zkompletoval. Pak jsem si koupil druhou, třetí, čtvrtou a dneska z toho mám sbírku jak hrom.

Vrchol toho byly ty automaty. Ta nejlepší verze každý hry byla vždycky na automatu. Nejlepší zvuk, nejlepší grafika. Takže jsem si vždycky říkal, že by bylo super mít jednou jeden automat doma. Stejně jako s konzolema jsem pak koupil druhé, třetí, čtvrté a dnes už nevím, kde bych bydlel, kdybych je měl mít všechny doma.

Mluvil jste o tom, že vaši rodiče taky hráli. Co si představovali, že budete dělat s počítačem? Podporovali vás v tom?

Oni si určitě představovali, že to je dobřej školní doplněk k výuce čehokoliv, matematiky pravděpodobně, protože jsou oba ekonomové, tak tam ten potenciál jasně viděli. V hraní mě vyloženě nepodporovali, nemohli mi je koupit, protože nebylo kde, takže jsem dostal jednu dvě na Vánoce, to se nakonec muselo řešit jinak. Takže oni si mysleli, že to budu potřebovat do života a že to bez těch počítačů určitě v budoucnosti nepůjde. Jak jsem trávil u her typu *Elite* dlouhé večery patřičně ustrojen v motorkářské helmě na hlavě, abych si to patřičně užil, abych si skutečně připadal jak pilot letadla, tak s tím jejich obava z toho, že jsem nakaženej, stoupala. Nemůžu říct, že by mi dělali nějaký problémy, nějaký zákazy. Já jsem zcela logicky do toho světa her zavíral, protože mě to neuvěřitelně bavilo a považoval jsem je za unikátní umělecký díla svého druhu.

Vzpomínáte si, co vás na těch hrách tak fascinovalo?

Mě vždycky nejvíc fascinovaly ty herní světy, když to řeknu zjednodušeně. Já jsem z toho byl vždycky úplně vyřízenej. Čím promyšlenější hra byla, čím větší tam byly možnosti, co člověk může dělat, čím to bylo „reálnější“ na čtyřbarevným *ZX Spectru*, tak tím víc jsem z toho byl vyřízenej. Výhoda samozřejmě je, že to člověk může

ovládat.

Měnilo se to nějak v průběhu času? Byl jste stejně nadšený i z pozdějších her?

Na tom začátku určitě, na *ZX Spectru* jsem měl z každé hry vánoce. Ani si nevybavuju, že by mě něco nebavilo, protože jsem hrál všechno a všechno jsem se snažil dohrát, protože jsem hrozně chtěl. Měl jsem takovej sešit, kam jsem si psal: v jakým jsem levelu a kam se ještě musím dostat. Na *Amize* mě taky spoustu věcí bavilo – samozřejmě jsem tam nehrál ani zdaleka všechno, protože tam těch her byly stovky a stovky jsem měl. Hrát stovky už nelze. Ale pro mě ty hry v podstatě přestaly bejt zajímavý ve chvíli, kdy se objevilo 3D, ať už grafika vektorová nebo ty pokusy o *Doomy*. To jsem už věděl, že se ten herní průmysl stáčí někam, kde už mě to nikdy nebude bavit, a to jsem si potvrdil. Kdykoli si vezmu *Level* a prolistuju si ho, nenajdu tam jedinou hru, která by mě zajímala. Možná jsem retardovanej tím starým světem, kterej jsem viděl v těch nejlepších letech, ale pro mě ty správný hry skončily s 3D. Jakmile začalo bejt reálný 3D, ne pseudo-3D jako *Cadaver*, tak se s tím pro mě vytratilo kouzlo. Nemůžu to přesně pojmenovat a neumím přesně říct, kdy ten bod byl, ale pro mě to je 3D. Je to taky doba, kdy arkádový automaty přestávají být masově hraný i na Západě. Vždyť je to dneska to samý co ty *Playstationy*. Už tehdy jsem to cejtil, to jsem měl ještě *Amigu* a už mě skoro nic nebavilo.

Hrajete v současné době nové tituly?

Asi tak jednu ročně. Spíš se snažím hledat nějaký originální zpracování, něco technicky unikátního. Rozhodně mě nezaujme 169. střílečka s kosmonautem na hvězdný lodi. Poslední dva roky ale hraju *Mount & Blade*. Takovou hru jsem vždycky chtěl a ona nebyla. Až *Mount & Blade* mě dostal. Z očekávaných titulů mě nebaví vůbec nic a jediný, na co se těším, je *Mafia II*, ale tu stejně nepustím, takže tím je to vyřešený. Současné hry jdou mimo mě, jediný mě zaujalo, je ta vlna indie her, co jsou online. Tam se vracejí ty arkádový principy, důraz spíš na jednoduchou myšlenku, spíš než to oplácavat různějma příběhy a vymýšlet si blbosti a vařit z vody.

Byla pro vás důležitá i estetická stránka her? To se ztratilo při přechodu do 3D?

To taky určitě. Pro mě se ztratilo z her kouzlo. Neumím říct, v čem přesně bylo.

Hrál jste i na automatech?

Určitě. Krátce po revoluci, někdy v roce 1993 nebo 1994 jsme se s rodiči dostali na Mallorku a Španěláci na arkádách jednou dodneška a tehdy to tam pořádně svištělo. A tam byly ty jejich úžasný přímořský zóny, kde jsou podél ulice restaurace, obchod s hadrama, herna. To se mi naprosto ideálně líbilo. Otec z toho byl taky celej divej, takže jsme se s otcem celý dny váleli po hernách a hráli jednu hru za druhou, všechny tyhle *Operace Thunderbolt* se samopalama, to nás hrozně bavilo. My jsme to vždycky hráli venku – na Mallorce, pak na Kanárech. U nás v podstatě žádná herna nebyla nikde, v Praze se sem tam objevil jeden automat, ale to nestálo za cestu, a když už, tak byly zničený a starý, neoriginální, nezajímavý. Ale samozřejmě když byla pouť, tak tam to jezdilo v těch maringotkách, tam to na mě ty obrazovky kouzlily, všechny ty zvuky a tyhle věci mně úplně lámaly kolena a tam jsem pochopil, že to jsou hry, který mě budou provázet celej život. To jsem věděl, tam někde vznikla ta touha mít takovou věc doma. Uvažoval jsem o tom koupit přístroj z multideskou třeba s tisíci hrama, ale to jsem zavrhnul, protože se snažím zachovat věci, který mají nějakou historickou hodnotu. Já už to dneska nemusím zas tak hrát, protože už na to stejně nemám čas. Ale jde mi o to, že mám nějakou desku, je na ní logo firmy, vím, že to je věc, kterou vyvinuli nějaký lidi, vymysleli, někde ji uletovali, postavili, prodali jich třeba 1000 kusů a pak to lidi hráli roky v nějakých hernách. Je to záznam, jak to všechno vzniklo. Tyhle desky, to jsou všechno zlatý grály. Nejlepší *Frogger* není nějaká současná na iPhonu, ale tamhleten úplně první z roku 1981. Tohle má obrovskou historickou cenu, když pomínu, že je zázrak, že to vůbec funguje. To je prostě paráda.

Odkud jste původně?

Z vesnice Červený Újezd. Naši vždycky pracovali v Praze, po revoluci se přesunuli na Kladno a tam jsme jednu hernu měli vedle takový trafiky, kterou naše rodina provozovala. Tam jsem hrál spoustu věcí, které jsem do té doby neznal.

Měli vaši rodiče nějakou zkušenost s počítači z práce?

Moje máma před mateřskou byla inženýrka programátorka obřích příšernejch děrnoštítkovéjch strojů, tak toho je inženýrka. Její zkušenosti jí, když šla do práce, byly úplně k ničemu, pochopitelně, protože tehdy už se všechno dělalo jinak. Otec je tiskař, takže to je mimo obor.

Kdybyste si měl vzpomenout na 3–5 titulů, které hry vás zaujaly a proč?

Z poslední doby *Mount & Blade*, takovouhle hru jsem hledal už na *ZX Spectru*. Z *Amigy Millenium 2.2*, to byla taková strategie, úžasná věc. Potom na *ZX Spectru* toho byly mraky. Všechny předělávky automatovek, to je jasný. Mně se vždycky strašně líbil *Jet Pac*, taková stará klasika, co nerezaví. Úžasnej byl *Powermonger*, pořád hledám, jestli to někdo předělá do něčeho novějšího, takovou téměř nedohratelynou hru bych si určitě dal.

Vyměňoval jste si kazety s kamarády?

Určitě, ale měl jsem vždycky takovou smůlu, že kolem mě vždycky byli lidi, co měli buď *Commodory 64*, nebo *Atárka*, takže já jsem na tom *ZX Spectru* byl většinou odkázanej na ty inzeráty. Jeden kamarád měl *Didaktika*, ale tam byly problémy s kompatibilitou – cokoli jsem mu nahrál, mu nešlo a to samý od něj zpátky. Takže hlavně různý inzeráty a pak bratranec, který *Spectrum* měl. S tím jsem se nevídal zas tak často, ale když jsme se sešli, odnášel jsem si čtyři pět kazet plnejch her a měl jsem rok co dělat.

Vytvářela se kolem počítačových her komunita přátel?

To právě organizoval bratranec, to si pamatuju. My jsme tomu říkali computer summit. Všichni kamarádi, co měli počítače, se třeba se čtyřma osmibitama sjeli u nás na akci evropského významu nebo jsme jeli na chatu a všichni jsme do toho mlátili. V té době samozřejmě neexistovalo žádný propojení, ale my jsme si představovali, že jsme tam všichni spolu a něco hrozně řešíme a tak. To si pamatuju, tehdy jsme hráli takový ty první dungeony, jako byl *Dungeon Master*, to byla paráda, protože jeden hrál a všichni ostatní kolem něj stáli a radili mu, co má dělat, další studoval manuál, další se díval tamhle a hrozně jsme promýšleli taktiku. Byl to takovej týmovej multiplayer, co už se dneska nevidí. Takže komunita určitě byla; nijak jsme si neříkali, ale označovali jsme se za pařany, což tehdy bylo módní slovo, a dělali jsme si computer summity a na to jsem se těšil rok dopředu. Vždycky to bylo o prázdninách, protože jinak jsme neměli s bratrancem šanci se vidět. Tohle byla paráda, maximálně jsme si to užívali. To už nic nevrátí (*vzdych*). To už je pryč, bezstarostný mládí v ideální době.

Jak se na to dívalo okolí?

Tak spolužáci a vrstevníci, pokud nepařili sami, tak nám to aspoň zoufale záviděli, takže nemůžu říct, že by nás někdo vnímal nějak negativně, to ne. Samozřejmě že holky to tehdy vůbec nechápaly, že se něčím takovým zabýváme, to je asi jasný. Computer summity nechápal nikdo, to nás vždycky měli všichni za blázny, protože představa, že by se někdo z takzvaně normálních lidí zavřel u televize a byl u ní tři dny v kuse, tak to maximálně když byla Olympiáda, a to bůhví jestli. A my tam ještě navíc šaháme na klávesy a něco ovládáme. To nikomu nešlo do hlavy.

Jak jste ty hry hrál? Jak jste přišel na to, jak je hrát?

Já jsem si právě, protože bylo hrozně moc času a nebylo co hrát, na každou hru jsem si udělat sešit nebo papír. Psal jsem si v jakým jsem levelu, datum, kdy jsem hrál a kam jsem se dostal, kde jsem byl, psal jsem si triky, jak co vyřešit. Pamatuju se, že všechny hry, který jsem si označil jedničkou – takže super hra –, musím dohrát za každou cenu – což se mi samozřejmě nepodařilo ani u poloviny, ale měl sem plán – jako pětiletku – před sebou. Ty ostatní jsem chtěl taky dohrát, to se nepodařilo

vždycky. Na ovládání se vždycky přicházelo tak, že jsme šli klávesu po klávese a zkoušeli, co to dělá. „Teď se to trošku pohnulo doleva.“ „Ne, ne, ne, ne, ne.“ „To bylo tady, vždyť jsem to mačkal.“ Takhle jsme zjišťovali, jak se to ovládá, a pak jsme někdy přišli na kombinaci kláves, když se zmačkne shift a něco, tak jsme z toho byli úplně vyřízení.

Akceptoval jste číty?

Na to si už moc nevzpomínám. Víím, že jsem je používal na *PCčku*, protože jsem ho bral jako platformu, na kterou jsem vůbec nechtěl přejít, to se vnímalo jako hrozná zrada *Amigy*. Říkal jsem si, že na *PCčku* klidně čítovat budu, protože to je cizácká platforma a tam si můžu dělat, co chci. Čím víc to budu kazit, tím líp pro *Amigu*. Ale co se *ZX Spectra* týče, nepamatuju si, že bysme nějak čítovali. Byly různé pouky, kterýma se daly hry rozbít, ale my jsme to nedělali. Snažili jsme to hrát tak, jak ty hry byly. Víím, že byly neuvěřitelně těžké, a když si sem tam nějakou zkusím v emulátoru, dostanu se tak do druhý, třetí obrazovky a já jsem jich předtím prošel třeba třicet – to vůbec nechápu, to není možný, na ty dva životy se to nedá. To člověk dneska nechápe. Takže snažil jsem se poctivě na *Amize* i *ZX Spectru*. Na *PCčku* tam jsem dal *IDDQD* v *Doomu* a už to jelo.

Kolik jste tomu věnoval času?

Veškerej volnej čas. Když jsem přišel domů, vyřešil nějakou tu nutnou komunikaci s rodinou – deset minut (*smích*) –, tak pak si akorát nabrat zásoby, běžet nahoru, pařit, dokud to jde, pak se teda nechat jakoby zahnat do koupelny na chvíli a potom zase do tý doby, dokud na mě nepřišli bouchat na dveře, abych už opravdu šel chrápat, že už to se mnou není možný, tak jsem hrál. Úplně si vzpomínám, s láskou, že se mi nechtělo vůbec spát. Já jsem byl schopnej hrát do pěti do rána a v sedm vstávat a v pohodě fungovat. To bych teď potřeboval. Teď padám na hubu v deset hodin. Když to šlo, tak se hrálo furt. Když byl čas, ale nebylo co hrát, tak jsem byl zoufalej a objednal jsem třeba dvacet seznamů a nedělal jsem nic jinýho, než že jsem vybíral, co bych koupil. Taky jsem měl předplatný *Excaliburu* a *Bitu*.

Změnilo se to nějak s věkem?

Já jsem v pubertě nezačal hrát mín. Určitě ne ze začátku, protože jsem těsně na začátku dostal tu *Amigu*, takže to u mě *Amigou* propuklo znova. Ale já jsem tehdy neměl nějaký zájmy jako chodit na diskotéky, což tehdy byla jasná představa všech ostatních, že se bude chodit kouřit, což já jsem doma směl, protože naši kouřili, takže jsem neměl tu nutnost vypadnout z baráku, abych mohl kouřit. Já jsem mohl kouřit u *Amigy*, takže už jsem neměl jedinej důvod odcházet z baráku. Já jsem začal hrát mín až později, až na střední škole, a to ne kvůli učení, to zdaleka ne, ale kvůli tomu, že jsem se začal zajímat o demoscénu. Objevil jsem demoscénu. Na *ZX Spectru* mě to úplně minulo, přestože jsem vždycky inklinoval k takovej undergroundovej organizacím. Zjistil jsem pak, že lidi kolem mě taky byli na demoscéně, a nevím, jak jsem je minul. Ale na *Amize* se to rozjelo, byly tam různé skupiny a tam jsem nějaký roky působil. To pak ještě pokračovalo na *PCčku* a tak dál. Pro mě se ten čas na počítač nezmenšil, pouze se přesunula ta aktivita do demoscény z hraní. Ale určitě jsem ještě hrál hodně.

Co vás zaujalo na demech?

Mně se líbila muzika, byl jsem posedlej technem, myslel jsem, že se z toho zblázním, nosil jsem cédéčka na krku, znak mercedesu, hrozný věci. Prostě špatný. Takže to se mi hrozně líbilo. A protože se v té době nedala stáhnout žádná empéetrojka, nic, takže jediná možnost byla sehnat na *Amize* nějaký moderní demo od nějaký našlapaný demoskupiny, která dělá technomuziku. Velmi rychle mi pak přišly zajímavý jiný věci než jenom to techno: co to dá práce, čím to je unikátní. Nezáleželo už mi jenom na tom, jestli to je nabašený techno, ale jestli je ta muzika dobře udělaná, poctivě dělaná. Chtěl jsem to taky dělat, snažil jsem se, bylo to strašný, ale to nevádí. Naučil jsem se tam ocenit, co je poctivá práce a co je rychlokvaška, která nemá žádnou hodnotu, takže to mě na tom fascinovalo. A taky to, že se k té muzice tím vlastně dělaly klipy. To bylo celý, moje pubertální představa, že budu na demoscéně dělat klipy a tím se proslavím a budu se tím žít, to byl můj sen. Z toho jsem se úplně zbláznil a dokázal jsem tím nadchnout šílenstvím hromadu lidí kolem sebe. V demoskupinách to bejvá

tak, že ti první členové demoskupiny jsou nejbližší kamarádi, a pak teprve se začínou nabalovat ti lidi, co opravdu něco umí.

Kdo byl ve vaší demoskupině?

Já a moji známí ze školy. Tehdy jsem na Kladně objevil na *Amize* jednu hodně aktivní demoskupinu a ta skupina se jmenovala Toayen¹³, působila na Kladensku a Slánsku. Tehdy oni měli hodně lidí, byli hodně aktivní, měli hodně produkce, jezdili na různé demopárty. A to mě úplně dostalo, takovou komunitu lidí, kteří dělají něco absolutně výjimečného, čemu nikdo nerozumí. Je to v podstatě taková polotajná organizace, protože nebylo jednoduchý někomu, kdo to vůbec nechápe, ty počítače, ten svět vysvětlit. To se mi přesně líbilo, to jsem hledal a to jsem já na té demoscéně našel, ten underground, to byl na tom velikej hnací motor. Člověk dělá jakous takous ilegální činnost, ono to sice ilegální nebylo, ale my jsme si tak hrozně připadali, že jsme v podstatě někde mezi zákonama.

Kdy tahle věc odezněla?

U mě až o hodně, hodně později, až s příchodama takovejch těch větších lásek. Jejich ochota nechat mě hrát celý odpoledne a potom ještě řešit tři čtyři hodiny denně nějakou demoscénu, to samozřejmě nešlo skloubit dohromady. Takže to všechno odešlo s koncem puberty, ale vlastně pořád jsem měl pocit, že jsem na té demoscéně všeho nedosáhl, že tam ty možnosti jsou, že jsem se jenom nedal do kupy s těma úplně pravejma lidma. A tak jsem si založil na *Amize* skupinu Vertical, tam to taky docela frčelo. I pak jsem si myslel, že jsem zdaleka neskončil a že mám co říct, tak jsem chtěl dát do kupy tým, kterej by něco dokázal na světový demoscéně, tak jsem založil Marshals. S těma jsme naštěstí vyhráli nějaký zahraniční demopárty a měli jsme docela úspěch. Takže s Marshals jsem si to všechno splnil. To už byla písíčková demoskupina. S těma se scházíme dodnes. To jsou kamarádi, kde jeden je v *Game Pagi*, další někde jinde a tak.

¹³ Sic!

Zajímalo vás na těch hrách taky to, jak dokáže programátor pracovat s tím HW?

To mě vždycky zajímalo, nicméně programování jsem nějak detailně nikdy nepochopil. To tak vždycky bejvá, že když je vedle vás grafik, tak to trochu pochopíte. Když je vedle vás hudebník, tak to trochu pochopíte. Ale kdybych měl něco sám pochopit bez možnosti přečíst si vůbec nějakou literaturu, protože ta možnost prostě nebyla – koupit si třeba na *ZX Spectrum* knížku, jak úspěšně programovat v Basicu nebo na *Amize* ve strojovém kódu, nic takovýho nebylo. Samozřejmě tam byla ta jazyková bariéra a dneska už by to asi bylo všechno jinak. Tehdy pro mě prostě anglická příručka byl problém. To si pamatuju, že to byl velkej problém. Člověk se vlastně tohle nenaučil a nebyl schopen proniknout do té podstaty toho, co se děje. Já jsem přičuchnul k muzice, protože jsem viděl hudebníka, jak to dělá. Když mi ukázal ten základ, tak jsem šel po stopách toho základu a pak jsem si to rozevřel sám. Věci, který pro mě byly důležitý, jsem pochopil. A pak jsem zjistil, že víc než ovládat programy je důležitý mít talent. A ten jsem neměl.

Jaký byly vaše technický možnosti na *Spectru* a na *Amize*?

Na *ZX Spectru* to bylo s mýma schopnostma dost špatný, uměl jsem kopírovat přes ty různý kopírovací programy a taky jsem kopíroval z dvojčete kazeťáku z kazety na kazetu, to uměl každej, i když bylo třeba najít ten správněj bod, kde to začíná. Pouky jsem neřešil, to určitě ne. Takže jsem měl dobrý uživatelský znalosti, nic moc navíc. Na *Amize* to bylo lepší, protože jsem potkal demoskopinu a lidi, co s tím uměj. Takže samozřejmě se člověk naučil všechno možný; jak správu disku, tak problémy s virama a další věci. Tam jsem pochopil ty „advanced“ věci. Ale že bych rozbíjel problémy a řešil v nich nějaký hexa symboly znaky, tak to určitě ne.

Cítil jste jazykovou bariéru i u her?

Tehdy určitě. Vůbec jsem nechápal, co se tam děje. Když tam byla bublina s nějakým

příběhem, tak jsem si ten příběh spíš vymejšlel sám, než abych se snažil pochopit, o co tam skutečně jde. Ale samozřejmě že postupně člověku ty slova docházejí, začne si je spojovat, přestane bejt línej, vezme si k tomu počítači ten slovník a začne si ty věci spojovat. Začíná mít přehled o tom, co se vlastně děje. A samozřejmě když jsem hrál nějaký simulátor vrtulníku, třeba *Gunship* na s – z toho jsem byl hotovej – tam bez nějakýho překladu se nedalo hrát, protože by člověk nepochopil vůbec nic. Takže to byly hry, který mě donutily na tom trochu zapracovat. Tehdy se taky začínaly zlepšovat moje jazyky ve škole, který byly do té doby poměrně žalostný, ale prostě ty hry mě donutily učit se jazyky, abych chápal, co se tam vůbec děje. A taky bylo samozřejmě na *ZX Spectru* bylo spoustu různých jazyků. Nějaká hra byla ve francouzštině, tak prostě vyšla ve francouzštině a hotovo. Když nechceš hrát, nehraj, ale bude to francouzsky nebo italsky nebo španělsky. Nechceš hrát, hraj si něco jinýho. Takže to nebylo vůbec lehký.

Vnímal jste v té době počítač jako nějakou cennou věc, jako artefakt?

Já jsem to obdivoval, líbilo se mi technicky, bylo to unikátní zařízení. A jak moc jsem to obdivoval, vám ukážu nahoře, protože tam mám pořád celkem nového *gumáka Spectrum 48*, stále připravený akci. Pro mě to vždycky byly věci, do kterých se nebouchá, kterým se neubližuje, protože je s nima zábava, a byla by to hloupost, protože když si ho poškodím, nemůžu dělat to, co mě baví: hrát hry, kecat s kámošema, psát si nějaký dopisy – to jsme dělali, že jsme si posílali na disketách dopisy atd. Když nebyly hry, tak jsme si aspoň napsali dopis.

Jaké jste měl jiné kulturní zájmy kromě počítačů a her?

Já si pamatuju, že jsem nikdy nečetl, to byl vždycky můj problém. Mě to nějak nevzalo, přitom moje matka čte tři knížky tejdne ještě teď. Takže nečetl jsem, ale hodně se u nás koukalo na filmy, takový ty nahraný na příšerný kazety, který jsme si vozili z burzy ze Sparty s tím dabingem jednoho člověka. Tak to jsme všechny filmy objevovali tímhle způsobem. Později sem tam do kina samozřejmě. A tehdy jsem se docela vařil na tý techno muzice. Sem tam jsem někam šel, ale žádný koncerty, kluby, to nebylo vůbec. Zákaz, nesměl jsem nic, ale ony stejně žádný nebyly. Takže tehdy

byly hry středobodem mého života a posléze to vystřídala ta demoscéna, protože tam jsem si konečně přišel, že tam jsou stejně nemocní lidé, jako já jsem nemocnej. V dobrém smyslu. Že my jsme ty vyvolení. Že my jsme scéna, kdo je víc. Takže tak to pro mě bylo.

Do jaké míry herní časopisy odrážely vaše názory a postoje?

Já si samozřejmě nepamatuju úplně všechno. Musím říct, že jsem se vždycky ztotožňoval s některýma těma redaktorama. Vím, že když na něco napíše recenzi Rybka, a dřív Andrej Anastasov nebo Honza Eisler, a je dobrá, tak to pro nás bylo téma, o kterým vím, že jsme se tejdén ve škole pohádali a dohadovali, jestli má pravdu, nebo nemá. Občas se trefili do mého názoru, občas to bylo úplně mimo mísu, občas hry, který oni úplně sundali – že to jsou úplný kraviny – já jsem hrál měsíce, jindy zase ne, takže nemůžu říct, že by se nějak extra mýlili, ani že by byl nějaký časopis, že by každý písmeno, který napsali, byla modla. Dneska jsem už úplně na jiný sféře, dneska si ten *Level* vezmu, prolistuju a (*mlask*) bohužel, tenhle měsíc opět nic, a tak čekám (*vzdech*). Je to tak. Jenom aby se nestalo, že něco úplně super projde kolem mě, protože jak nesleduju herní weby a nemám na to čas, tak abych aspoň trošku mě tady jednou měsíčně přišel takovej pohled do těch novinek, tohle se děje, do tohohle se lidi zbláznili v Číně, tohleto hrajou v Americe, tady nějaká onlajnovka... Podívám se.

Jak jste se tehdy ztotožňoval s tím označením pařan?

Pro nás to znamenalo: člověk, co paří. Takže my jsme se tím častovali rádi. My jsme prostě byli tehdy zase jakoby vyvolená sorta gamesníků, který ty hry znaj na rozdíl od těch normálních, který je neumí hrát, my je hrát umíme a umíme si o nich hodiny vyprávět. Takže pro nás to bylo pejorativní označení, ale pozitivní. My jsme si tak říkali rádi, nám se to líbilo.

Rodiče nám říkali. Pak byl někde článek v *Levelu*, kde někdo nazval celou tu kulturu...

Kultura kripků, to bylo v *Reflexu*.

S tím jsme okamžitě všichni konfrontovaný, protože to doma všichni četli, takže říkali, vy jste všichni kripkové. My jsme k tomu myslím tehdy zaujali nějaký stanovisko a něco jsme na to odpovídali. My jsme na to říkali, že my jsme kultura... něco jako lepší nějaká kultura než žádná. Neumím přesně říct, jak to bylo, ale vím, že nás tehdy ten člověk strašně naštvál a v *Levelu* o tom byly sáhodlouhé úvahy, každý redaktor o tom napsal půl stránky, jak to hrozně není pravda, že bysme byli nějaký zdegenerovaný kripkovec u klávesnice (*smích*). Ale rozhodně to ničí názor na hraní her neovlivnilo.

Přitahovala vás nějaká tematika, žánr her?

Já jsem vždycky hledal, záhy jsem objevil strategie, strategický hry se mi hrozně líbily – různý, středověký, vesmírný prostě. Spíš záleželo, jak byla promakaná. Pak simulátory a později se mi začala líbit jednodušší arkádový věci jako střílečky a podobně. Musím říct, že na ty jsem dostal chuť až mnohem později. Dřív jsem se snažil hrát strategie, obchodní vesmírný simulátor jako *Elite* – to byl úplně grál, to bylo to nejlepší, co se dalo na světě hrát. Já jsem to měl stejně jako všichni ostatní, že já jsem přes tu elektrickou zásuvku spojený s vesmírem. To jsou ty klukovské sny kolem toho počítače: „Já tu loď řídím.“ Ona to prostě není sranda. Žádná pauza na oběd není, přistávám do starportu. To prostě nejde, teď se musí přistát. Pauzy neexistovaly. Až přistanu a budu na základně, tak přijdu. Teď jsem přistával třeba tři čtvrtě hodiny, a tam už máma, oběd vystydnutej a ona nasraná.

U toho *Elite* musel mít člověk obrovskou fantazii...

No, to určitě. Když to byla čárkovaná vektorová grafika. Ale jak říkám, já jsem opravdu lítal v helmě, já si to pamatuju. Já měl na palici helmu a lítal jsem. Nikdo na mě nesměl mluvit a bylo. To si pamatuju. To mi mohlo bejt tak deset.

Vzpomínáte si na nějaké další příhody s konkrétními herními tituly?

Určitě. Víím, že jsme si kreslili mapy, protože samozřejmě ty hry žádný automappingy neměly, nic takovýho nebylo. Tehdy jsme pronikali do různých těch dungeonů a ty se bez mapování vůbec nedaly hrát, protože ty byly tak hrozně nepřehledný, že to vůbec nešlo, takže víím, že jsme kreslili mapy a u toho jsme si užili úplně nepředstavitelnou srandu, protože když se to nakreslilo blbě, tak se tam hrozně bloudilo a pak nás tam někde rozšvihali. Kreslení map a pak jsme nadávali, kdo to blbě nadiktoval nebo blbě zapsal.

Taky jsme dělali různý soutěže, celej den jsme hráli *Cadavera* a kdo se dostane nejdál, je úplně největší guru a to. Takže my jsme si kolem toho vytvářeli soutěžní dny, kdy každej víkend měl nějakýho vítěze, kdo byl nejlepší ve všem, co jsme hráli.

(Respondent ukazuje své kazety a diskety z 80.–90. let, vypráví o své pirátské značce ARNOLD USA PIRÁTSOFT)

Chtěl jsem si upřesnit – vy jste měl rád Ameriku.

Takže já jsem pochopitelně ano, ve chvíli kdy jsem ty hry začal trochu kopírovat, tak jsem si uvědomil, že by bylo dobrý se nějak pojmenovat a vymezit, aby bylo jasný, že to je nějaký můj podpis. Tak tehdy jsem jako dítě hrozně obdivoval Schwarzeneggera, ty jeho nabušený kulturistický filmy; měl jsem rád Ameriku, protože tam měli supr auta a vůbec se mi to vždycky líbilo a líbily se mi ty hry, že jo, tak jsem rozhod, že to nějak pojmenuju a spojím všechny věci, který se mi líběj, tak jsem si to pojmenoval ARNOLD USA PIRÁTSOFT, tak jsem to všechno sjednotil do jednoho názvu. Takhle jsem jednu dobu na *ZX Spectru* – to neúspěšně – a pak pod jiným jménem na *Amize* taky něco zkopíroval.

Zmínil jste, že jste si kopírováním chtěl vydělat na hry.

Určitě, protože hry stály peníze a na brigády nebyl čas, protože bylo potřeba hrát hry. Tak bylo potřeba si na to vydělat, a čím jiným než tím, že člověk je ochoten k sobě ty hry stahovat a nahrát je i někomu jinému. Naučil jsem se používat kopírovací programy, naučil jsem se kopírovat z kazety na kazetu. A takhle se občas nějaká

korunka vrátila, ale samozřejmě to vždycky ty peníze spíš stálo, než že by to vydělalo. Samozřejmě to pro mě nebyla živnost, ani na tý *Amize*. Protože ty náklady, který to sbírání mělo, byly neúnosný pro studenta bez extra kapesnýho a extra příjmů. Tak jsem si vždycky radši nekoupil obědy a koupil hry.

Myslíte, že pro někoho to živnost byla?

Některý lidi se tím živili, vím, že byli piráti, kterým se poslala jakákoli objednávka v jakémkoli množství a do tejdne to bylo zpátky. Takže nevěřím tomu, že tyhleti lidi chodili někam do práce, dělali nějakou činnost, starali se o nějakou rodinu. Tohle byla jejich práce, kterou se živili, když byli třeba doma na nějakých nemocenských nebo tak. Určitě se tím nějaký lidi i živili. Určitě jich nebylo moc, na prstech jedné ruky se možná spočetli, ale určitě byli. Ne na to *ZX Spectrum*, ale určitě na *Amize*.

Jak se to dělalo?

Dal jsem si inzerát do *Annonce*, to bylo nejjednodušší řešení. „Nahraju hry na Amigu,“ takovej dost nebezpečnej text inzerátu, dneska by to bylo možná hodně rychlý, kdyby člověk dal inzerát „Nahraju hry na PC, nejlépe přineste si vlastní DVD.“ Dal jsem si inzerát, pak mi přišel korespondák, na tom byla adresa nějakýho zájemce, já jsem na tu adresu poslal seznam na disketě, protože už jsem toho měl hodně a nechtěl jsem to tisknout, posílaly se seznamy uložený v textovém souboru. Pak jsem čekal na objednávku a čekal jsem, jestli si někdo pošle vlastní diskety, nebo je budu muset sehnat já.

Když jste sestavoval seznamy, vymýšlel jste popisky ke hrám vy sám?

Já jsem právě nikdy nechtěl mít ty přihlouplý popisky, mně se to nikdy nelíbilo: „Je to skvělá fantastická plošinovka se žabákem.“ A pak to byla taková blbost, že mě to vůbec nebavilo. To hodnocení je vždycky hodně subjektivní a tomu druhýmu se to vůbec líbit nemusí. A tak u mě docela často bylo, že jsem se napálil a koupil blbost. Takže já jsem se snažil porovnávat, jak hru vnímám já – samozřejmě tam subjektivní

prvek byl – a dával jsem jim hvězdičky. Dával jsem hvězdičky od 1 do 5 a těm úplně nejvýjimečnějším jsem dával 6. A to byly takový ty *Powermonger*, *Populous* a tak, nejlepší pecky, který nemělo smysl mít *Amigu* a nemít tyhle hry. Většinou jsem dával tak dvojku, trojku. Takže jsem se snažil nějak to hodnotit. Hodně jsem řešil, aby to bylo vyrovnaný, takže jsem se díval do *Excaliburu* a porovnával jsem to i s nima. Když napsali, že to je hodně špatný, tak já jsem tam nedával čtyřky, pětky, protože jsem si myslel, že mi to nikdo nebude věřit. Já jsem ty popisky nedělal, ono se to furt měnilo, vyžadovalo to čas. To, co bylo super nová střílečka s Robocopem, už za měsíc super nová střílečka s Robocopem nebyla a za rok už to bylo úplně trapný v tom seznamu, takže tyhle věci jsem se snažil nedělat. Snažil jsem dělat seznam tak, abych do něj nemusel zasahovat, abych mohl zapsat hru a tím to bylo vyřešený.

Kdy vám začalo připadat, že by z toho mohly hrozit nějaké sankce?

To přišlo záhy poté, co jsem se trochu roz dováděl a přeháněl jsem to s těma inzerátama v tý *Annonci*. Tehdy toho bylo docela dost a těch disket jsem posílal hodně, takže se mi ozvala distribuční společnost *Ultrasoft*, což bylo československá firma, která se zabývala distribucí her od firmy *Ocean* a možná ještě něčeho jinýho – s tím, že mi poslali dopis, který byl adresovaný „rodičům Jana Orny“, a v podstatě mi tam bylo vysvětleno, že taková věc se nedělá a že se automaticky předpokládá, že jsem dítě a že jestli se okamžitě nepolepším, tak že rodiče dostanou pokutu a budu muset podstoupit nějaký soudní řízení a podobně. Takže jsem se zaleknul, ihned jsem všeho nechal, zrušil jsem inzerát, dostal jsem samozřejmě za trest kasárníka, protože se to dostalo do ruky rodičům, přesně jak předpokládali. No, pak jsem se dozvěděl od jednoho kamaráda z Mladý Boleslavi, kterej taky hodně kopíroval, že ten dopis dostal taky, že má hroznej malér, že taky nikam nesmí, že přestal kopírovat a musel odevzdat počítač rodičům a už nic nebude.

Takže nějakým takovýmhle dopisem se podařilo společnosti *Ultrasoft* jakoby úplně umlčet ty čelní dodavatele a distributory těch her jednotlivě lidem. Pravda je, že za tři měsíce jsme se z toho otrkali a pod jinými jmény a na adresy babiček jsme to rozjeli všechno znova. Platby předem, P.O. boxy, všechno už to bylo pod vidinou toho, že už riskujeme a že už to není žádná sranda. Potom, co tenhle dopis přišel, už jsme se báli, když přišla nějaká objednávka třeba na 50 disket. To jsme si říkali, že to bude

špatný, že to je hroznej risk a že to je někdo, kdo chce mít spoustu důkazů a že to nedopadne dobře. Pak už jsme se báli a už jsme z toho couvali. Je fakt, že rodiče pochopili, že když občas nekoupěj nějakou tu hru, když tam ten zájem o ty hry je, když nedají nějakou korunu do té originálky, tak přijdou nějaký další dopisy, pak přijde nějaká žaloba a bude z toho opravdu malér. Mně se tehdy podařilo prosadit a byl to obrovskej úspěch, že prostě mám jednu hru za měsíc. To byla veliká výhra, protože tehdy stála hra nějakých 1 500 a to byly pro středoškoláka téměř nepředstavitelný peníze. Takže jsem měl 1 500 uštěnejk a mohl jsem si koupit největší pecku, jaká tehdy vyšla v časopisech. S tím taky samozřejmě přišel útlum té mojí pirátský činnosti, protože prostě už nebyl důvod.

To byly originálky na Amigu?

JRCčko když začínalo, tak prodávalo *Amigy*, posléze i na *Amigy* všechny hry. Oni taky upravovali *Amigy* a stavěli velký *dvanáctistovky* s turbo kartama a tak dál. Další firma, která to dělala, byla *Amiga Info*. Ti ty hry taky vozili. Samozřejmě ne moc, protože věděli, že se strašně kopíruje a že to moc nemá smysl, ale objevovaly se takovýhle vlašťovky, který chtěly nakupovat originální hry. Teprve postupně *JRCčko* přešlo na *PCčko* a tak dále.

Když se tehdy hry kopírovaly, měli jste morální pocit, že někomu škodíte?

No, tak to určitě ne. My jsme věřili, že pomáhám tomu kamarádovi, kterému jí nahrávám zadarmo. Tam taky fungoval barter v tom, že on zase za týden přinesl něco jinýho. Pro nás to byl vždycky výhodnej obchod. A když se na tom vydělaly nějaký peníze od toho, kdo ze skupiny kamarádů nebyl, tak z toho byly aspoň peníze na nový hry. Takže ve finále nám nepřišlo, že někomu hrozně ubližujeme, to ne. Fakt je, že kdyby existovala v téhle době krátce po revoluci nějaká reálná distribuční síť, kde by se to dalo v každým větším městě koupit a stálo by to rozumný peníze, tak by lidi určitě ty hry kupovali. Ale tehdy ty distribuční kanály nebyly, a pakliže člověk neměl cestu do Prahy do toho *JRCčka*, tak nebylo kde si to koupit. Bylo hrozně těžký se k těm hrám dostat, protože lidi to neuměli a ta cesta k pirátskejm hrám byla jednoduchá.

Stačila jediná *Annonce* a bylo po problému. Napsalo se na pět šest inzerátů, člověk byl zavalenej seznamama a pak jenom záleželo, kolik je do toho člověk schopen dát narychlo peněz, aby měl hodně her v relativně krátký době. To samý *ZX Spectrum*, že by někdo plošně dovážel originály, na to ten trh nebyl vůbec připravenej, tady se řešily úplně jiný věci.

Měl jste nějaké povědomí o lidech, kteří hry vytvářeli?

Určitě jsem měl svoje oblíbený firmy. Na tom *ZX Spectru* mě hodně zajímali, jak oni se jmenovali... Měli takovou tu duhu nakoso. Od těch neexistovalo nic, co by se mi nelíbilo. Na *Amize* ti, co určovali chod dějin, to byl *Bullfrog*, to byli *Renegade* (sic). To už byly i firmy, který přešly i na *PCčko*. Při tom rozhodování samozřejmě hrálo roli, kdo to udělal. Kupovaly se hry od firem, který byly ověřený.

Martin

Narozen: 1980

Brno, 25. 4. 2010

Můžeš mi pro začátek vyprávět svůj příběh coby hráče?

Začal jsem hrát hry na ZŠ, asi od 4. nebo 5. třídy, kdy mi rodiče koupili *Didaktik M*. Vzpomínám si, že ten *Didaktik* měl i můj soused, se kterým jsme pravidelně hráli buď u nás, nebo u něj. Taky jsme si vyměňovali hry. Na *Didaktiku* jsem strávil nejvíc času hraním. Hrál jsem na něm až do 7. až 8. třídy na ZŠ. Na SŠ otec koupil *PC 286*, tam jsem tehdy hrál *Need For Speed 2*, která mi šla sekaně. Brzy potom jsme pořídili *486* a na ní jsem hrál tak do svých 17–18 let.

Moje nejoblíbenější hra, co se týče mých hracích let, byla *Dizzy* – všechny díly, jednička až sedmička. Na konci na *PC* to byl *Tomb Raider*, a to asi dvojka. Mě vždycky bavily ty adventury, kde ta hlavní postava prochází nějaký levely a musí přijít na to, jak je vlastně klíč k tomu, abych mohl pokračovat dál. Na odreagování jsem hodně hrával závody aut, nejoblíbenější byl *Colin McRae Rally*, a samozřejmě legendární *Need For Speed*, trojka, ta už měla lepší grafiku.

Jaký vliv na tvoje hraní měla rodina?

Dostal jsem od nich počítač, nebýt jich, tak bych hry nehrál. Ze začátku si moc nevzpomínám, ale pamatuju si, že jsme u počítače trávili docela hodně času: víkendy i všední dny, takže mě to odrazovalo od učení, takže naši asi moc šťastný nebyli, ale tolerovali to, tiše. Pokud byly dobré výsledky ve škole, tak to tolerovali. Když ne, tak počítač nebyl.

Kupovali ti ho s tím, že na něm budeš hrát hry?

Já nevím, co ještě na *Didaktiku* ještě šlo, ale myslím, že moc jiného se na tom dělat nedalo. Takže to bylo to koupeno se záměrem, že to bude na hry. *PCčko* už bylo v době, kdy jsem šel na střední školu, se záměrem tím, že tam budu dělat věci do školy.

Chtěl jsi ho (*Didaktik*), nebo ti ho dali jen tak?

Asi jsem ho chtěl, asi ho někdo v mém okolí dostal. Pamatuju si, že se objednával z Banský Bystrice za 2 990 Kčs. To si pamatuju přesně.

Hrál jsi i automaty i videohry?

Chodil jsem v Sušici do herny Prater s klukama, ale moc ne, protože to stálo peníze, ale lepší to bylo doma, protože to bylo zadarmo. Automaty byly lákavější, protože měly lepší grafiku a zvuky a daly se hrát ve dvou. Na *Didaktiku* se dva hráči vedle sebe pletli, automaty k tomu byly uzpůsobeny líp.

Co tě na hrách bavilo a přitahovalo?

Bavily mě adventury, hlavně to, že jsem měl před sebou nějaký úkol a musel jsem svým rozumem přijít na to, co se vlastně ode mě očekává. Muselo se něco řešit. Že se to jenom tupě nehrálo. Musel jsem se snažit přemýšlet a za odměnu jsem se dostával do dalších levelů.

Jak jsi vnímal grafiku? Záleželo ti na tom, jak hry vypadají?

Samozřejmě pro mě grafika byla podstatnou částí, hry s lepší grafikou byly přitažlivější, ale mně šlo především o tu náplň té hry, jaké je cíl. Grafiku jsem oceňoval hlavně u těch závodních aut. Dokonalost krajiny, pohybu auta, detailu těch aut a tak. U adventur je vždycky přednější to, o co se tam hraje.

Vzpomněl by sis na nějaké tituly, které jsi hrál rád. A proč?

Dizzyho, z toho důvodu, že tam bylo několik levelů a v těch levelech se úkoly neopakovaly, pořád tam čekaly na hráče novinky. Když skončila hra tím, že byla celkem oblíbená, hráč mohl očekávat další díl. To vajíčko, se kterým jsi ty levely procházel, ve mně zanechalo dojem, že se jedná o nejlepší hru, co jsem kdy hrál.

Potom klasika, kterou taky každý hrál – *Princ z Persie*. Chodička, hlavní postava chodí, potkává se s nástrahami, co na ně programátor připravil, jde mu o život, musí se poučit z chyb.

Co se týče toho *PCčka*, měl jsem nejradši *Tomb Raidera*, všechny díly, jedničku, dvojku i trojku. Dvojka už měla lepší grafiku, a co se týče náplně hry, mi přišla nejpropracovanější.

(Detaily o hře Tomb Raider)

Vzpomněl jsem si ještě na jednu oblíbenou hru. Byla to doomovka *Wolfenstein*, hrdina si tam měnil zbraně a chodil po nějakém německém úkrytu a střílel nepřítele. Doomovky jsou další žánr, kterej mě bavil, protože se u nich člověk odreaguje. To je asi tak všechno, na co si vzpomenu.

Zažil si při hraní nějaký přelomový zážitek?

Když jsem měl možnost zahrát si první hru na *PCčku*, protože tam byl ten rozdíl markantní. Když byl člověk zvyklej na *Didaktik*, na televizi, která se každou půl hodinu rozladila a člověk to musel štelovat, aby měl dobrou obraz. Problém byl hlavně u her, které měly levely, a když se člověk dostal do dalšího levelu, a pokazil se mu kazeťák, mohl začít znova. Tak to byl asi takový přelom.

Vzpomínám si, že moje první hry byly na ZŠ ve škole, kdy jsme měli myslím *PMDčka*. Za odměnu nás nechal učitel třeba hrát posledních deset minut hry, to byly hry jako nějaká vesmírná loď, což byla koule střílející do dalších koulí, prostě grafika naprosto totálně tragická, ale tehdy nás to hrozně bavilo.

Myslíš, že bys v současnosti mohl hrát staré hry? Připadaly by ti zajímavé?

Určitě. Určitě. Problém je spíš s časem a taky v tom, na čem ty hry hrát. Pochybuju, že ty kazety, co mám ještě doma, že bych z nich ještě nahrál nějakou hru. Ale těch kazet byly desítky a těch her byly tisíce, co jsem měl na *Didaktiku*.

Popsal by ses jako sběratel těch her?

Dřív jsem sběratel určitě byl. Pamatuju si, že když byla nějaká příležitost, třeba když jsem měl svátek nebo narozeniny nebo když byly Vánoce, tak jeden z nejžádanějších dárků ode mě bylo rodičům říct, že bych chtěl objednat hry. A jedna várka her – to bylo třeba patnáct her na jednu kazetu, objednávaly se třeba tři kazety. Když jsem si ušetřil z kapesného na hry, tak jsem si je objednával i já. Měl jsem i několik originálek, což tehdy bylo vzácný. Byly slovenský. Těch kazet bylo strašně moc, pamatuju si, že jsem měl takový pořadníky na kazety, do toho pořadníku se vešlo asi 20 kazet. Ty jsem měl tři. Pak jsem měl ještě X dalších krabic, kam jsem dával kazety. Těch bylo strašně moc.

Jakými způsoby jsi hry sháněl? Objednáváním nebo i od kamarádů?

Samozřejmě se ty hry daly i překopírovat. Nahrát přes dva kazeťáky. Daly se replikovat na další a další kazety. Originálky se nedaly. Ty byly nějak chráněný. Ale ty načerno vypálený (*sic*) od pirátů se daly překopírovat.

Přemýšlel jsi tehdy nad tím, že to kopírování je nelegální?

Ne, vůbec, v tu dobu jsme byli děti a nepřišlo nám – a komu přijde i dneska nelegální, že si přepálí cedéčko. Každý to ví, ale každý to dělá. Já jsem toho názoru, že pokud člověk nevypaluje pro to, aby to dál šířil, tak to není nic hrozného. Dřív se o tom ani moc nemluvalo. Nebyly pojmy jako softwarová policie nebo tak něco.

Měl jsi představu o tom, co to je za lidi, kteří ty hry dělají?

Nad tím jsem tenkrát moc nepřemýšlel. Tenkrát měl člověk v hlavě jiný věci. Nemyslel jsem na to, že to stojí nějakou práci. Teď už se na to člověk dívá jinak, ale tehdy vůbec.

S kým si hrál?

Hrál jsem vlastně s každým, kdo měl počítač. Hrál jsem se sousedem, kterej měl stejnej počítač jako já. Tam byla výhoda, že bydlel patro pod náma, takže buď jsme ten čas trávili u něj, nebo u nás. Někdy jsme ty hry i vyměňovali. Potom jsem hrál s kamarádem, kterej měl *Sam Coupé*, tam jsem taky docházel hrát, to byla úplně jiná grafika a nahrával hry z disket. Hrál jsem u něj *Prince z Persie*. Tam jsem chodil za lepší grafikou a lepším zvukem. A ve škole. Ale dřív nebylo počítačů tolik, takže i těch lidí bylo málo.

Seznámil ses s někým přes počítač a přes hry?

Ne, většinou to byli kamarádi, který pak počítač dostali. Měl jsem v podstatě dva takový kamarády na počítač.

Bylo to výjimečný, že lidi hráli hry?

Myslím, že těch lidí, co hráli na počítači, v kolektivu moc nebylo. Spíš to bylo vzácný, spíš bylo víc těch, co vůbec nehráli, protože buď neměli na čem, nebo je to nebavilo nebo se věnovali jinejm aktivitám než počítači – přiznávám, že čas se dá trávit i jinak a plnohodnotnějš, ten počítač mi pak bral dost času, jak co se týče chození ven, tak co se týče školy. Když se na to dívám zpětně, ten počítač mi bral dost času. Hodně.

Když se na to díváš zpátky, přijde ti to jako dobře strávený čas?

Že bych toho litoval to ne, že by to bylo dobře, to taky ne, řekl bych tak něco mezi. Řekl bych, že ten počítač k tomu mládí patří, ale asi kdybych měl syna, snažil bych se, aby na tom strávil méně času než já. Ty hry jsou na zábavu a člověku to nic moc extra nedá. Pro zábavu a pro relax, ale ne aby u toho seděl pořád.

Naučil ses při hrách něco?

Svým způsobem některý ty hry něco přinesly. Byly tam i kvízy vědomostní, na *Didaktiku* bylo něco jako Milionář.

Jak se na ten koníček dívali lidi kolem?

Já jsem se o tom s lidma, který ho neměli, nebavil, takže ani nevěděli, že hraju. Další kamarád s počítačem ještě bydlel nade mnou.

Kolik času jsi tím trávil, když to bylo nejintenzivnější?

Víkendy byly tak, že jsem se probudil třeba ráno v sedm a jel jsem až do večera s přestávkama. S tím, že jsem se nasnídal, navečeřel, na dvě hodiny jsem šel možná s klukama před barák zahrát fotbal, ale času jsem trávil dost. Ve všední dny přijdu ze školy a hrát a hrát a hrát. Když přišli rodiče, řekl jsem, že už mám do školy všechno naučený, že už si jenom hraju. A třeba do osmi do půl devátý jsem hrál a pak osprchovat a spát.

Kolik z toho zabíralo hraní jako takový a kolik věci kolem jako kopírování, vyhledávání pouků, čítů a podobně?

Čítý jsem nepoužíval na *Didaktiku*, to jsem nevěděl, že něco takovýho existuje. Sem tam jsem si přečetl nějaký časopisy, kde jsem se dočetl, jaký hry by mě bavily, pak už jsem si jenom sehnal seznam od lidí, co posílali poštou kazety s hrama, a cíleně jsem si vybíral. Ale to bylo času minimum. Kopírování moc času taky nezabralo. Člověk při

tom mohl dělat něco jinýho, nemusel poslouchat ten kravál z toho rádia. Je pravda, že jsem to byl spíš já, kdo hry objednával a dával je jinejm než naopak.

Jakým způsobem jsi hry hrál. Zkoušel jsi jich víc, nebo jsi měl oblíbence a toho jsi chtěl dohrát do konce?

Buď jsem hru nedohrál, nebo mě přestala bavit, tak jsem šel na jinou. Když mi nějaká nešla, tak jsem se na ni vykašlal a pak se k ní třeba vrátil, takže spíš jsem tak skákal. Když jsem hrál hru, u který se musí přemejšlet, tak jsem se po pár hodinách dal na jinou hru, u který jsem se odreagoval. Když jsem se uklidnil, tak jsem šel zase na nějakou složitější hru.

Připadaly ti hry těžké?

Některý jo, některý ne, třeba ten *Dizzy*, tam některý pasáže byly dost těžký. Bylo tam hodně nervů a hodně zničených joysticků. Pamatuju si, že ty joysticky stály tři stovky jeden a vždycky jsme je kupovali do zásoby. Jako malej jsem jezdil k babičce do Brna, kde jsme měli prodejnu naproti, kde jsem si chodil joysticky kupovat. Prodávaly se buď v modré krabici, nebo ve žluté. Za tu dobu, co jsem měl *Didaktika*, jsem jich zničil dost. Odcházely, nebyla to žádná kvalitní výroba. Tomu taky odpovídala cena.

Jaký jsi měl vztah k počítači jako předmětu?

Určitě tam vztah byl. Byl jsem na něj háklivej. Když jsem si někoho pozval, dával jsem pozor, aby moc nebouchal do klávesnice. Když jsem skončil, tak jsem na něj dal dečku, aby se na něj neprášilo.

Připojoval jsi ho k televizi černobílý, nebo barevný?

Z počátku černobílý, pak barevná ruská. Počítač jsem měl ve svém pokoji, takže jsem mohl ráno nerušit rodiče a rovnou hrát. Někdy, když jsem byl nemocnej na ZŠ, tak mi

táta připojil *Didaktik* na barevnou televizi v obývacím a napojil mi to na reproduktory. Ležel jsem na pohovce v obývacím, byl jsem doma sám, tam to hraní bylo lepší.

Jaký ti to hraní přinášelo pocity?

Samozřejmě různý. Uspokojení, uklidnění, někdy nervy a úzkost, když něco nešlo, když jsem byl hodně naštvanej, tak stačilo se vyspat a ráno už jsem byl zase natěšenej, zkoušel jsem to znova. Ve škole jsem se těšil, až přijdu domu a zapnu si počítač.

Bavily tě jiné než počítačové hry? Třeba deskové?

Moc ne, akorát ve škole, abych vyplnil čas, ale doma ne.

Bylo tedy něco přitažlivého na tom, že ty hry byly na počítači?

K počítači nepotřebuješ nikoho živýho, vystačíš si sám.

Kolik času si hrál sám a kolik s někým?

75 % sám, 25 % s někým. Když se hraje s někým, je to zábavnější, člověk si může poměřit síly.

Jaké byly tvé hardwarové a softwarové schopnosti?

To vůbec. Teď pracuju v softwarové firmě, tehdy jsem si maximálně zapnul *Word*. Něco jsem se naučil ve škole, ale to byly základní věci. Mezi tím, co dělám, a tím, že jsem hrál hry, nevidím souvislost.

Jak jsi těm hrám rozuměl? Věděl jsi, o co tam jde?

Většinou jsem věděl, o co tam jde, protože už jsem si tak nějak našel tu logiku těch her a ono se to vesměs opakuje. Žádná hra není tak převratná, aby byla úplně nová, takže aventura je aventura, střílečka je střílečka, tak to bude vždycky, akorát jde o kvalitu, jak je propracovaná.

Co s angličtinou? Měl jsi s tím problémy?

Anglicky jsem se učil od 5. třídy, a když jsem něco potřeboval, překládal jsem si to ze slovníku. Takže někdy mě ty hry učily cizí jazyk.

Četl jsi herní časopisy?

Určitě. *Bit* jsem odebíral. Samozřejmě jsem tam hledal inspiraci co hrát. Internet nebyl, takže to byla jediná možnost, jak se něco dozvědět o novinkách.

Ztotožňoval ses s tím, jak byly napsané, s jejich náplní?

Dřív těch časopisů moc nebylo, takže se nedalo moc srovnávat. Člověk byl rád, že něco já. Četl jsem *Bit*, ten mi chodil jednou za měsíc. Ten jsem přečetl a měl jsem jasno co dál. Často tam byly i rady a číty.

Četl jsi i o hrách na počítače, které jsi neměl?

Jistě, člověk chtěl mít přehled, takže četl i to, co se ho netýkalo. Prostě mě to bavilo.

Používal jsi slovo pařan?

Za dob *Didaktika* nevím, za dob *PC* určitě.

Nazval by ses pařanem?

Asi jo. Protože chvílema to zacházelo do extrémů.

Jak bys definoval slovo pařan?

Ten, kdo se ráno probudí, začne hrát na počítači a odleze od něj v noci, když jde spát.

Jaké jsi měl další zájmy kromě počítače?

Chodil jsem hrát ven. Kuličky, tenis, pozemní hokej, fotbal, basketbal, lupiče a policajty a tak. Klasický panelákový hry, co hrajou všechny děti na sídlištích.

Co jsi sledoval z filmů, hudby a literatury?

Filmy jsem tenkrát sledoval převážně akční, to je jasný. Hudbu tenkrát jsem vyhraněnou neměl, poslouchal jsem, co se hraje v rádiu nebo co jsem slyšel u kamarádů. Nirvanu, Offspring, Orlík. Knížky... to byla spíš jenom povinná četba, a to, protože jsem musel. Veškerej čas zabral počítač nebo učení.

Když jsi tehdy hrál hry, přemýšlel jsi o jejich budoucnosti?

Docela mě to zajímalo, ale člověk si těžko může představit, co jednou bude. Když jsem hrál na *Didaktiku*, nikdy by mě nenapadlo, že hry budou vypadat jako dneska.

Proč jsi přestal hrát?

Protože jsem se odstěhoval od rodičů, tím pádem jsem neměl počítač. A začal jsem chodit do práce a tam pak na to nebyla ani chuť, protože když dělám ve firmě s počítačema, tak člověk kouká celej den do monitoru a doma už nechce. Je rád, že kouká taky někam jinam. O hry už se nezajímám, jedině když náhodou chytím *Game*

Page. Kdyby byl čas a možnost, rád bych si hry vyzkoušel staré hry. Asi už bych se do toho tak nedostal.

Jak na tu dobu strávenou s hrami vzpomínáš?

První, co mě napadne, je strašně moc času. Díky hrám jsem udržoval přátelství se svým největším kamarádem. On byl u nás jako doma a já u nich taky. Takže jejich rodiče dělali oběd i pro mě a podobně. Ale po rozpadu Československa se bohužel odstěhoval, protože byl původně ze Slovenska.

Pavel

Narozen: 1979

Praha, 20. 5. 2010

Na začátek obligátní otázka. Jak ses dostal k hraní počítačových her, nebo videoher?

Jasně že si pamatuju, jak jsem se dostal k hraní, protože to byla událost, to bylo setkání s virtuálním světem, který mě ovlivnilo na zbytek života, nebo alespoň do současnosti – teď mi je 32 let. Bylo to někdy ještě před revolucí, rok 1986, 1987, kdy naši rodinní známí – bytem na Hanspaulce – byli nějakou dobu v Kuvajtu jako diplomatictí zaměstnanci a z toho Kuvajtu vozili věci. A mimo jiné vozili videokazety s *Hvězdnějma válkama*, to je taky dost zásadní okamžik, když jsem to viděl, a mimo jiný přivezli *ZX Spectrum*, nebo ho možná sehnali – to je jedno, kde ho vzali, nějak v Tuzexu, a my jsme k nim jezdili na takový večery, kdy se vždycky rodiče opíjeli dole a my jsme seděli s jejich synem v horním patře u toho *ZXka* a hráli jsme nejrůznější hry.

Časem do jejich repertoáru domácích počítačů přibyl *Amstrad* (*vyslovuje jako Armstrad*), který v podstatě uměl ty samé hry, akorát to vypadalo trošku líp na zeleném monitoru a mělo to neuvěřitelné zvuky. A z téhle doby mám vzpomínky na dvě hry: jedna byla na tom *ZX Spectru* a jmenovala se *Alley Cat* – pouliční kočka. To byla vynikající hra, což jsem samozřejmě ocenil až později, protože to byl takovej prototyp otevřeného světa, nebo minimálně prototyp hry, ve který si hráč mohl volit, co bude dělat dál: skákal s kočkou po šňůrách s prádlem a vyskakoval do jednotlivých oken na baráku a v každém jednotlivém okně pro něj byl připravený jiný úkol. Jednou to bylo sežrat všechny body nebo najít nějaký věci mezi spícími buldoky, aby se ti buldoci neprobudili, takže se muselo pohybovat tak jako stealthově, podruhá skočil do akvária, musel se potápět v akváriu směrem na dno a taky jako něco získat. Potřetí a počtvrtý tam byly ještě nějaký další takový minihry a to mě tehdy hrozně oslovilo, protože se mi líbila ta nečekanost toho, co v tom okně bude a že si sám

definuju průběh, sám si definuju ten svůj hráčskej příběh. A druhá hra, která byla mega záseková, byla...

Kolik ti bylo v té době?

To mi mohlo být devět let. Osm, devět let.

Setkal ses předtím s herními automaty?

Určitě jsem věděl, že jezdí maringotky, ve kterých jsou arkády, jenže zároveň to bylo daný trošku mou rodinnou situací. Na arkádový automaty se tehdy pohlíželo dost skrz prsty, protože to připomínalo výherní automaty – minimálně tím, že to byla krabice a něco se tam mačkalo. Rodiče pro to neměli až tak pochopení a pak to samozřejmě stálo nějaký peníze. A moje matka, která je hudební kritička a tehdy pracovala na volné noze – stále je na volné noze – tak jako intelektuálka, dělnice pera, nikdy těch peněz moc neměla, takže já jsem se mohl v těch maringotkách na ty hry maximálně koukat, ale nepamatuju si nic konkrétního, co by mě oslovilo. Protože teprve pozděj, když jsem to začal studovat, tak jsem teprve zjistil, že *Space Invaders*, ty jsem vlastně tehdy možná mohl hrát, ale už si nepamatuju, že jsem stál u toho automatu a drtil ty tlačítka. Takže opravdu takovej ten první vědomej zásah bylo *ZXko* a ten *Amstrad*. Na tom *Amstradu* to byla hra, která se jmenovala *Boulder Dash*...

...to byla ta druhá, kterou si pamatuješ?

To je ta druhá, kterou si pamatuju. Velmi jednoduchá, ve který běhá panáček v takovým 2D bludišti, sbírá diamanty a nesmí na něj spadnout nějaký kámen, nesmí na něj spadnout kameny. A bylo to fantastický kvůli tomu, že *Amstrad* měl geniální zvuky. To opravdu, když ten kámen spadl, tak to udělalo (*zvukově napodobuje pád velkého balvanu*). A bylo to tam. Na rozdíl od *ZXka* jsem na *Amstradu* pochopil, že hry můžou vytvářet zážitek i skrz zvukovej – ani ne hudební, to tehdy ještě moc nefungovalo – ale skrz zvukovej prostor, kterej tam je. To byly první dvě hry, který si

pamatuju. Samozřejmě na tom ZXku tehdy probíhaly takové věci jako *Rambo*, tuším, *Commando*, tyhle ty záležitosti. Bylo jich tam hrozně moc. Další hra, kterou si pamatuju – to možná mohlo být už roku 1988, 1989, kdy jsem opět měl půjčený ZXko od spolužačky ze základky – to se přehřívalo, takže se na něm dalo hrát pět minut, než se to přehřálo, než to spadlo. Tak tam jsem hrál *Treasure Island*, myslím, že se to jmenovalo *Treasure Island*, nebo *Pirate Island* možná, a po revoluci se počítače naválily do České republiky, začalo to být běžnější a já jsem pořád byl ve fázi, kdy jsem pobíhal po kamarádech a hrál jsem ty hry u kamarádů, posléze u bratránků a takhle jsem se seznámil s většinou tehdejších platforem, který byly osmibitový, nebyly to rovnou PCčka. PCčka se začaly objevovat nějak v mém dosahu až kolem roku 1992. Předtím to byly osmibity a tam jsem si prožil všechny ty takzvané klasiky s nějakým dvouletým, tříletým zpožděním, než byly na Západě.

Každopádně jsem tehdy na *Atárku* hrál *Metal Mutanty* třeba nebo na nějaký 286 jsem hrál *Barbariana* a *Prince z Persie*, pochopitelně, a tyhle záležitosti. Hraní bylo pořád omezený, můj herní výhled byl omezený tím, že jsem byl na základce, kde to třeba až tolik nefrčelo a nebylo tam moc lidí, s kterými bych si o tom mohl povídat. Takže jsem byl odkázanej na to, co moji nejbližší kamarádi – jestli mají nějakýho kamaráda. Rozhodně jsem nedocházel do žádný Stanice mladých techniků nebo takových podivuhodných zařízení, kde by se člověk učil programovat.

A teprve s přechodem na gympl, na střední školu jsem se dostal trochu víc do komunity lidí, který hráli, a kde se už ty hry vyměňovaly a kde už to nebyly pět a čtvrtkový diskety, to už byly 3,5 diskety, kde bylo normální, když to byl *Princ z Persie*, tak to někdo přinesl, rozkopírovalo se to a lidi si to potom zahráli. Ta naše komunita mohla mít tak pět, šest lidí. Někteří z nich byli z dobře situovaných rodin. Měli k tomu třeba i lepší přístup, protože měli k sobě podobně založený kamarády nebo měli kamarády, kteří ty počítače měli, takže je dokázali přinést a tehdy jsem nějak přinutil matku, abysme za neuvěřitelných 35 tisíc koupili 386 DX se 4 Mb paměti, na kterým se teda už dalo hrát. Tohleto je pro všechny, který se setkali s tím systémem podle mě bylo dost zásadní období, protože aby se nějaká hra na 386 nebo 286 nebo posléze 486 rozeběhla pod operačním systémem DOS, tak to znamenalo vyznat se v adresářové struktuře, znamenalo to umět upravit autoexec.bat a config.sys, což byly systémové soubory, který načítaly vlastně rozložení paměti a nějaký programy navíc při startu počítače. A tehdy jsme vlastně všichni, když jsme třeba chtěli rozjet X-

Winga, tak jsme museli vědět, co v tom autoxecu a v tom configu napsat, kam třeba přiřadit paměť, aby to fungovalo...

Kde jsi získával tyhle zkušenosti?

Tyhle zkušenosti, protože nebyl Internet a vlastně neexistovaly pořádně odborné publikace, tak se získávaly takovým tím „word of mouth“. Jako: "Hele, nefunguje mi to!" A kamarád nevěděl, nebo věděl, v tom případě řekl. Když nevěděl, tak se zeptal nějakýho dalšího kamaráda. Nakonec se tam ty informace dostaly. A pak samozřejmě nezanedbatelnou část celých těchto zkušeností tvořil systém pokus, omyl. Zkusím, udělám to takhle, ono to pojede. Zkusím, neudělám to takhle, ono to pojede. V té době se taky objevil *Excalibur*, tehdy tuším ještě snad samizdatovej, černobílej – nevím přesně, kdy začal barevnej, a to bych nerad kecal. Každopádně ke mně se dostával vždycky jako černobíle přepírované na nějakým xeroxu, protože to byla nejjednodušší cesta, nejjednodušší distribuční síť.

(Konverzace o šestnáctibitových počítačích)

Tys vlastně hned od začátku vystřídal několik platform, v těch prvních pěti, sedmi letech...

Určitě jsem zažil takovej ten dojezd osmibitů. Nikdy nebyl ten osmibit můj, ale určitě jsem k tomu přičuchl. Ale nemůžu o sobě říct, jako například Franta Fuka nebo někdo jiný takhle starej, že jsem osmibit měl doma a že jsem pro něj programoval, to ne.

Můžeš říct, že sis nějakou konkrétní platformu oblíbil před ostatními?

(přemýšlí) Tak určitě, já se pokusím vygenerovat odpověď, abys měl jasný, že ano, ale to je docela těžký. Řekl bych, že největší zásek do mého povědomí bylo to *ZXko* a potom *Commodore 64* a *Amiga 500*.

Byl jsi celkově zatíženější na platformy, nebo jsi to vnímal jenom jako prostředek?

Ne, neřešil jsem to. Věděl jsem, že některý hry jsou tady a nejsou tamhle, ale neřešil jsem to, protože jsem nikdy nebyl postaven před možností si to koupit. Kdybych mohl říct, co chci, tak bych to asi začal řešit, ale takhle jsem byl odkázaný na to, co bylo v portfoliu jednotlivých lidí, za kterými jsem chodil hrát hry.

Možná trošku složitější otázka. Už jsi to trošku i naznačil. Co tě na hrách od začátku fascinovalo? Jaká byla ta prvotní fascinace?

Já začnu trošku oklikou, jo? Myslím si, že odpovídat na takovouhle otázku je jako odpovídat na otázku, proč rád čteš knihy, a tím nechci tu otázku shazovat. Mně na hrách vždycky extrémně fascinovaly virtuální světy a možnost jejich prozkoumávání. Nikdy jsem nebyl hráč, kterej by byl motivovaný dosažením vysokýho skóre, nikdy jsem nebyl hráč, kterej by byl věrný jenom jedné značce, třeba *Nintendu*, nebo jenom jedné sérii, třeba *Mariovi*, ale vždycky jsem v nich hledal, jaký možnosti prozkoumávání mi ta hra dá. Proto existuje typ hráče, říká se mu *explorer* a to jsem já, naprosto přiznaně. Prozkoumávat virtuální světy, nacházet nějaký fantastický konstrukty, který nemůžou existovat, a objevovat pravidla, který by v naší realitě nemohly fungovat, byť jsou občas kýčovitý, nějakou společností, tak to je pro mě do dneška při hraní zásadní. Plus navíc ve chvílích, kdy mám možnost volby, jak řešit situaci, má taková hra u mě automaticky plus, a to mě na nich baví. Nikdy to ani nebyla, k těm věcem, které jsem říkal předtím, nikdy jsem nebyl ani moc fascinovaný grafikou – grafika jako taková mi nikdy nedokázala učarovat natolik, abych byl schopnej tu hru dohrát, pakliže byla blbá. Pakliže byla dobrá, tak mohla mít hnusnou grafiku, a teď čím jsem starší, tím víc se kloním ke hrám, které mají abstraktní grafiku nebo nějaký jiný výtvarný ráz, výtvarné téma, styl, kterého se drží. Ale je pro mě mnohem příjemnější zahrát si *Borderlands*, to je skoro až současná hra, která má velmi stylizovanou, konzistentní grafiku a je otevřená, jsou tam možnosti objevování, volím si vlastní cestu, než hrát *Modern Warfare*, kde jdu a střílím, protože to mě nějak nenaplnuje. To mě neuspokojuje.

Když se vrátíme trošku dál do minulosti, do jaké míry jste tvořili s těmi hráči kolektiv?

Já jsem (*přemýšlí*) byl tehdy aktivní skaut, tam byli lidi, který o hrách neměli vůbec tušení – kromě jednoho –, a ti tvořili jednu část mých přátel. Druhou část tvořili ti spolužáci ze školy. A třetí jsem nějakým způsobem verboval z toho fandomu. Spíš jsem si tehdy dával pozor na pusu, abych nemluvil o tom, že mám hrozně rád počítačové hry, třeba na skautu, abych se snažil mluvit o jiných věcech, protože to na sobě mělo závoj negativnosti, protože už tehdy, a nevím, z jaké doby se to přebralo, že hráč počítačových her rovná se automaticky někdo, kdo zabíjí svůj život nějakým nesmyslným hraním. A proto, abych odpověděl na tvou otázku, tu komunitu jsme tvořili spíš na gymplu, ale nescházeli jsme se kvůli tomu, bavili jsme se o tom, viděli jsme se každý den ve škole, tak to docela stačilo, ale neměli jsme nic – že bysme třeba zašli do parku, k někomu domů a hráli bysme. Ne, v tomhle nevím, jestli...

(Konverzace o komunitách kolem herních časopisů)

Vraťme se možná ještě o pár let zpátky. Vzpomínáš si, kolik času jsi na přelomu 80. a 90. let hrám věnoval?

No jasně. Každou minutu volného času, pakliže jsem jí měl, tak jsem ji investoval do her. Každou.

Říkal jsi, žeš byl ve skautu. Kolidovalo to hodně?

Jo. Skaut, to byla svým způsobem příjemná povinnost, protože tam se dělaly jiné věci, tam se sportovalo, tam byla jiná bandička. Když se jelo na tábor, tak byla celotáborová tematická hra, která byla vyvrcholením skautské herní aktivity za celý rok, takže to bych nepočítal. Ještě, když jsem mohl, tak jsem hrál, nebo jsem o těch hrách četl a snažil jsem se zjistit o hrách víc. Protože tehdy nebyl Internet, nebyly publikace, do kterých bysme se dívali. Co ty víš o nějaký *Elite*, kterou hraješ? Za A to nepochopíš, když je ti dvanáct. To absolutně netušíš, na co se to díváš. Za B, když chceš vědět něco víc, není tady Internet, abys napsal David Braben, a našel, co v tý

hře je, není tady rozhovor s Davidem v časopise. Takže jsem se snažil o těch hrách zjišťovat víc tím způsobem, že jsem otevíral jejich zdrojový soubory, a snažil jsem se nějakým způsobem programově přechít a zjistit, jak jsou naprogramovaný, a pak jsem do nich dělal různé zásahy, který něco udělaly. Třeba jsem je amatérsky překládal a tak podobně.

Dohrával jsi hry do konce? Všechny?

Jo.

Opravdu?

Ano. Dohrával. Nedohrál jsem to pouze v případě, že jsem dostal hru, která byla zajímavější než ta, kterou jsem právě hrál.

Jak často se taková věc stala?

Moc často ne. Já jsem dostával nové hry tak dvakrát, třikrát do měsíce a buď už tehdy jsem měl celkem rozlišený, že mě nebaví třeba žánr skákaček nebo stříleček, to jsem věděl, na to jsem kašlal. Bavily mě dungeony, stalo se několikrát, že jsem dohrál hru půl roku poté, co jsem ji začal hrát. To znamená, že jsem přišel k finálnímu bossovi, to je konkrétní příklad *Dungeon Mastera* a *System Shocku*, toho jsem zaboha nebyl schopnej porazit, a tak jsem to našťavaně odinstaloval, zničil jsem to, nechtěl jsem o tom vědět. Vždycky jsem si schovával savy a o půl roku (*později*) jsem to náhodou dostal do ruky, tak jsem to jako zkusmo nainstaloval a na poprvý jsem porazil *Shodana* a *Chause* – v *System Shocku* a *Dungeon Masteru*. Tak jsem si říkal, prima, že jsem to dohrál s půlroční pauzou. A tehdy bylo nevýhodný pro český herní průmysl, že pořádný český hry začaly vycházet až roku 1994 s *Tajemstvím Oslího ostrova*, kterej tehdy vypadal příšerně. Člověk to automaticky nechtěl hrát, protože tam měl ty anglický hry, protože tam měl tu *Ultimu Underworld* a *System Shock*, protože tam měl toho *Indiana Jonese*, protože tam měl ten *Monkey Island*. To byly hry, který vypadaly stokrát líp a působily komplexněji než *Tajemství Oslího ostrova*,

což byla parodie, což byla komedie, která neměla hloubku.

Jak se stavěl k pirátství?

Jak jsme vstoupili do kapitalismu...

Kdy pro tebe nastal přerod, jestli vůbec?

Kdy jsem si uvědomil, že pirátství je špatně?

Že pirátíš...

Že pirátím, to jsem si uvědomil ve chvíli, kdy jsem si vydělal dostatek peněz na to, že jsem si mohl hry kupovat, a zároveň jsem si je nekupoval. (*přemýšlí*) A nechci to obhajovat, pirátství jako takový. Je to do značny míry pohodlný způsob, jak se k něčemu dostat, ale vždycky jsem souhlasil s heslem, který se razilo ve všech .nfo souborech: „Jestli se vám tahle hra líbí, tak si ji kupte.“ Dlouho a pořád jsou piráti obviňováni z toho, že oni můžou za to, že herní firmy nevydělávají. Ono je to spíš tak, že herní firmy dělají blbosti, který nikdo nekupuje. Nicméně v současnosti zaznamenávám trend – průmysl reaguje modelem free-to-play. Dostanete hru zadarmo, hrajte ji na nějaký základní úrovni. A chcete-li něco víc, zaplaťte si mikrotransakčně nějaký věci, abyste je v tý hře měli.

Ale to, předpokládám, úplně nefunguje u AAA titulů...

To je pravda. Na druhou stranu tenhle průmysl nikdy nestál ani nepadal na tom, že by někdo něco kradl. AAA tituly, jako je *Modern Warfare*, ty mají své publikum zajištěný z toho důvodu, že si to lidi koupí, protože si koupí tři hry do roka. A není to ani o ceně, protože dneska hry stojí tisícovku, to není moc. Není to tolik, aby to za to člověk nedal. Takže nedostatky herního průmyslu, kreativní vyhoření, nulová invence a jenom kopírování starých vzorů a klonování nápadů se velmi dobře na ty piráty

svádí. Nesouhlasím s pirátstvím. Když třeba někdo ukradl kód *Crysis 2* tři měsíce, nebo nevím jak dlouho před premiérou, to mi přijde jako sprostý. Takovýho člověka bych rád viděl někde u soudu, protože tím něco ničí. To, že se to krade dneska, by se dalo přenést na spoustu úrovní typu boj osamělých Jánošíků proti establishmentu, snahu podlamovat systému nohy a říkat, že všechno má být zadarmo, ono se to ale blíží k tomu, že to bude zadarmo. K tomu je výborný článek asi dva roky starý z Wired, kdy se šéfredaktor Wired psal, že budoucnost je zadarmo.

Aby si člověk uvědomil, jestli tu hru chce hrát, nebo nechce hrát na základě toho půlhodinového, osekáního dema. Na druhou stranu jsem už situaci, kdy dostávám recenzní kopie, a třeba *Deus Ex*, kdybych si ho stáhl, tak si ho posléze i koupím, předpokládám, protože tý hře věřím, i když jsem ji ještě nehrál, jen jsem četl nějaký recenze. A myslím si, že piráti, který stahují za měsíc dvacet a více her a hrajou je, tak ti kluci škodí sami sobě, protože žádnou tu hru si nedokážou pořádně vychutnat. Pro ně je důležitá kvantita a ne kvalita.

Myslíš, že se nějak liší pirátství v těch 80. letech a 90. letech od toho, co je dnes?

Určitě. Protože to nebylo považované za pirátství, neměli jsme v hlavě koncept autorských práv, nevěděli jsme, co děláme, jenže zároveň to bylo tak zatraceně nedostatečné zboží, že když jsi to dostal na té disketě, tak to bylo úplně v pořádku. Nepřemýšlel jsi, že si to někdo koupil a pak se to zkopírovalo dalším dvěma lidem a ti to rozkopírovali. Tahle myšlenka tam vůbec nebyla. Nám šlo o ty hry. Nám šlo o to hrát, ne přemýšlet nad nějakým ekonomickým modelem. A samozřejmě slavný jsou takový ty případy, *SimCity* tuším, to bylo první. Ne, *SimCity 2*, kdy dostal recenzní kopii Andrej a nějak si neuvědomil, že je to fingerprintovaný, takže potom celá Česká republika hrála Anastasovovu kopii *SimCity*.

To vlastně krásně navazuje na ještě jednu otázku. Kdy se sem dostaly první komerční hry, to znamená hry, který byly prodejné na regálech?

Tak třeba Pavlíček, *JRC*, ti měli první takový výraznější (*byznys*), předtím byli taky

lidi, a to ti neřeknu rok, to si musíš dohledat, kteří měli první výraznější zásek, protože Pavlíček byl schopnej prodávat magnetofonový kazety pro ZXko, který byly evidentně nakopírovaný doma v obývacíku, prodávaly se za sedmdesát kaček a jedeme. Takovej první pokus, o kterým vím, a šlo o originální hry, tak to byla zmíněná firma *Vision*, která se nevydařila. Prodejní infrastruktura nebyla před revolucí taková, aby člověk mohl zajít do krámu a koupit si hru. Ona byla taková, že časopisy *Bit* a podobně dělaly takové věci, že když člověk chtěl hrát hru, tak oni vytiskli, co si má přepsat do Basicu, aby to fungovalo. A pak samozřejmě byla spousta drobných živnostníků, která si přivydělávala před revolucí, nějak se dostala ke hrám, a naplno je kopírovala podomácku.

(Konverzace o konkrétních pirátech, kterou jsme se rozhodli nezveřejňovat)

Petr

Narozen: 1988

Praha, 9. 2. 2010

Kdy začal tvůj zájem o hry?

No, asi tak ve druhý nebo ve třetí třídě, to znamená kolem roku 1986 si pamatuju, že jsem byl s rodiči na horách u jejich známých – v Horním Maxově v Jizerských horách a ten známý, u kterého jsme bydleli, tam měl asi *ZX Spectrum*. Pouštěl tam takový ty kvízy, biorytmy a pak tam byly nějaký jednoduchý hry a úplně mě to samozřejmě uchvátilo a strašně jsem to chtěl a bylo to nedostupný naprosto. Neměli jsme na to a kdykoliv jsem začal zkoušet, jestli by mi rodiče pořídili počítač, tak se divili, odmítali. Pak si pamatuju, že byl významný mezník, když moje maminka odjela na služební cestu do Dánska a já jsem od ní chtěl všechny hračky, co se pak nedaly koupit. To byla kapslíková pistolka, přivezla mi digitální hru, což byla tenkrát docela vzácnost – tenkrát byly takový ty ruský... takový to chytání vajec, ale tohle byla raketka – něco podobného, jako byl pozdějc na počítačích *Xenon Megablast*, raketka, která letěla a střílela. U toho jsem tenkrát strávil hodně času. Pak jsem měl to štěstí, že maminka pracovala v počítačové firmě, jestli se to tak dá říct. Starala se o opravy počítačů ve výpočetním středisku mlékárenského průmyslu a díky tomu jsem se docela brzo dostal k počítačům, a hlavně jsem se brzo dostal k *PCčkům*, což byla tenkrát myslím docela vzácnost. Většina lidí měla doma různý *Atari* nebo osmibity a tak. První počítač, na kterej jsem chodil k mámě do práce a ona mi ho pak začala občas vozit domů na víkendy nebo na odpoledne, tak byl nějaký východoněmecký *Robotron*, nepamatuju si přesně to typový označení. A potom už hodně brzo, v 1988 to bylo *PC-XT*. Výrobce byl *Commodore*, ale bylo to *PCčko* a bylo to takový to *XT* s dvěma pět a čtvrtpalcovýma disketovýma jednotkama a s oranžovým monitorem...

To ti bylo kolik?

To mi bylo deset. Já jsem se narodil v roce 1978 – a u toho jsem trávil tolik času, kolik se dalo a vždycky jsem měl hroznou radost, když ho maminka přivázela a byl jsem

smutnej, když ho odvážela. A zároveň měla maminka kolegu, který bydlel nedaleko od nás, ten měl taky syna, kterýho taky bavily počítače, a to byl možná takový zárodek pařanské komunity. S ním jsme se o tom začali bavit a vyměňovali jsme si hry a navštěvovali jsme se a tak. Tak jsem se asi dostal k hraní počítačových her a táhlo se to se mnou já nevím tak asi do těch patnácti, šestnácti a pak už spíš jenom příležitostně. Občas jsem se k tomu vracel, ale už jsem strašně dlouho nic nehrál. Nebaví mě to, radši si čtu. Hodně času trávím čtením na Internetu a hlavně čtením článků z cizích médií, to mi připadá, že mi nahradilo tu mánii toho hraní. Pořád jsem v přísvisu obrazovky, ale už tam neplním žádné úkoly, jen se ztrácím v ohromném množství textů.

Jak to bylo s tou tvou mámou? Říkal jsi, že ti nosila počítač domů. Podporovala opravdu to hraní?

Já si myslím, že to ze začátku opravdu podporovala, protože se tenkrát nějak mezi rodičema tradovalo, že počítače, to je budoucnost, takže to je jako skvělá příležitost, když se k tomu děti můžou dostat už takhle brzo, že se s tím jako naučej pracovat, ale pak když jsem u toho začal trávit hodně času, tak jí to štválo a honila mě ven, samozřejmě. Pamatuju si takový situace, že sedím u počítače a hraju – tenkrát jsem trávil hodně času u takové hry, závorka běhala v bludišti a chytala něco. Víím, že jsem tomu říkal závorka a že jsem u toho trávil fakt dost času. Pamatuju si, jak jsem tam seděl, a rodiče pracují na zahrádce a chtějí po mně, abych jim šel pomoci na zahrádku, ve mně roste nějaká prepubertální vzpoura a strašně moc nechci na zahrádku a ten počítač se spojuje s tou vzpourou.

To byla hra stvořená v ASCII kódu?

Jo, to bylo v ASCII kódu, určitě. A nevím, jestli to bylo v *Robotronu* anebo už na tom *XTěčku*, možná ještě na tom *Robotronu*. Tam byl *Tetris*, tohle a nevím, jestli něco jiného.

Tys to trochu nakousnul, jakáže byla hra, kterou si pamatuješ jako úplně první?

Úplně první si pamatuju asi tu digitální hru a právě tadytu závorku. *Tetris* jsme hráli hodně brzo a je pravda, že Tetris bavit i můj rodiče, který na to jinak moc nebyli, a pamatuju si, že u *Tetrisu* jsme trávili i nějaký rodinný večery, jakože jsme se střídali a soutěžili jsme, kdo udělá větší skóre, ale potom rodina začala odpadat a seděl jsem u něj jenom sám.

Kdo vyhrával?

Nevím, člověče, ale asi to bylo vyrovnaný. To hrála i moje sestra a táta, máma moc ne, to je pravda. Pamatuju si, že táta se podepisoval do těch highscores přezdívkou Rampepurda, to si nejsem jistej, z čeho to bylo, nějakýho filmu nebo knížky...

Takže to bylo na PCčku, nebo na čem jste to hráli?

Mně ten *Robotron* s *PCčkem* splývá, protože měly oba oranžový displej, nevím. Je možný, že to bylo to i to, to už je fakt dávno. Neptáš se za to, která hra mě za dobu hraní nejvíc utkvěla, ale kterou si vybavuju...

Kterou si vybavuješ, ale když už jsi navázal, tak...

Tak hodně jsem propadl klasicejm lucasovskejm adventurám. *Mokey Islandy* a *Indiana Jones*. Vzpomínám si, že jsem se hodně brzo dostal k nějakým adventurám od firmy *Sierra Online*, k *Police Questům*, *Space Questům 1*. To snad bylo taky možná ještě na konci 80. let, že to právě měl někdo u mámy v práci a že jsem chodil v tom *Police Questu* a že jsem uměl špatně anglicky a jako díky tomu jsem se hrozně zlepšil v angličtině samozřejmě ve škole. A taky *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*. Tam bylo srandovní, že tam byl na začátku nějaký kvíz, jako aby to nehrály děti, to bylo jakože v uvozovkách pro dospělé. Teď jsem se přes to nemohl dostat, tak jsem u toho seděl několik hodin a snažil jsem se odpovídat na otázky z

americký popkultury o nějakých zpěvácích a filmech, který jsem v životě neviděl a ani jsem o nich neslyšel. Jako na angličtinu to byl dobrý trénink. Pamatuju si, že jsem chodil na jazykovku a měl jsem angličtinu od pátý třídy a zrovna se nějak začlo s téma počítačema, takže vím, že jsem ve škole v mnoha předmětech neexceloval, ale v angličtině právě jo a to bylo díky těmhle textům.

Co ty úplný začátky? Jak ses potýkal s cizím jazykem?

Já nevím, já si myslím, že jsem samozřejmě dost věcí nerozuměl, ale tak jsem je přeskočil a časem jsem je začal chápat, že jsem do toho jako pronikal přirozeně. Že mě třeba bavilo chodit s tím panáčkem a občas jsem si něco našel ve slovníku, ale já nevím. Nějak jsem tomu začal rozumět, ale když jsem jim nerozuměl, nevadilo mi to. Ty první adventury se ovládaly normálně zadáváním textových příkazů, to ještě nebyl takovej ten interface, že naklikáš... tak se slovníčkem, snažil jsem se přijít na nějaký zaklínadlo, který něco udělá, že to byl ten kouzelný okamžik, že tam napíšeš nějaký slovíčko, který funguje jako zaklínadlo a něco se stane v té hře.

Povedlo se ti takový hry dohrát?

Ty ze začátku určitě ne. To jsem v tom jenom tak chodil a ztrácel jsem se v tom. Potom když jsem hrál *Monkey Islandy* a *Indiana Jonese*, tak to už jsem dohrál, ale to už jsem byl na gymplu a to bylo někdy 1992. Ty jsem dohrál, *Indiana Jonese* teda s návodem.

Jak jsi tedy hry prozkoumával?

Já si to úplně přesně nepamatuju, člověče. Já vím, že to byl úplně jinej svět, kterej mě přitahoval a úplně jsem mu nerozuměl a snažil jsem se v něm strávit co nejvíc času. Po škole jsem chodil za maminkou do práce, jsem jezdil na druhý konec Prahy a tam jsem jí nutil, aby se mnou zůstávala do noci, nezajímala mě večere a seděl jsem tam myslím u toho *Police Questu 1*. Ono to začíná jako den na policejní stanici a teď tam musíš udělat základní věci jako jít do šatny, otevřít skříňku, věděl jsem „open“, to je

jednoduchý, ale teď skříňka – jaký slovo použít – „cabinet“ nebo „locker“... a potom, když se mi správnou kombinací podařilo dát dohromady, tak to byl fakt dobrý pocit, když se mi tam podařilo něco udělat. Fakt daleko jsem se v té hře nedostal.

(Konverzace mimo téma)

Co tě na těch hrách tehdy fascinovalo, co tě k nim táhlo?

To by mě taky zajímalo. Nevím, hezky to svítilo, ty monitory. Nechci z toho vyvozovat nějaký dalekosáhlý závěry...

Nemusíš, tam jde o vnitřní pocit...

Byl to prostě takovej zajímavější svět než chodit každý den do školy do Vysočan a učit se, o víkendu pomáhat rodičům na zahrádce. Jednak to byl výlet do exotických krajín díky angličtině a jednak mě na tom bavila nějaká vypočitatelnost nebo pravidelnost. Mně se hrozně líbilo, když na monitoru něco svítilo a mělo to nějaký pravidelnej tvar, taková přesnost, jak je ten svět poskládaný z těch pixelů... že je takovej přesnější, vypočitatelnější... Ale samozřejmě to jsou nějaký zpětný úvahy, v té době jsem to vůbec neřešil. To byl prostě malý gamesník a prostě mě bavily počítače. Ale nebyl jsem rozhodně sám, to působilo na mé kamarády ze školy magickou přitažlivou silou. Víím, že když jsme ho měli doma půjčený od mámy z práce na víc dnů, tak někdy spolužáci vstali v pět hodin ráno nebo v šest a cestou do školy šli ke mně domů a tam jsme něco hráli, a pak jsme nebyli schopný dojít včas do školy, tak někdo musel simulovat, že je nemocnej a zůstali jsem tam třeba i celý den.

Mělo to nějaký následky, třídní důtky?

Já myslím, že přímo počítač ne. Těžko říct, jestli bych měl bez počítačů lepší známky, v angličtině určitě mi to pomohlo a nějak jsem na základní škole neměl s učením žádný problémy, tak si myslím, že to nemělo žádný vliv. Někdy třídní důtky jsem měl, já nevím za co vůbec.

Mluvil jsi o komunitě, která se kolem toho zformovala. Jak byla velká?

Mně přijde, že každý z kamarádů, co dostal šanci – když se budeme bavit o 80. letech, tak v té době byly počítače pořád něco dost výjimečného. Měly ho děti z bohatších rodin nebo z rodin, který jezdily častěji do ciziny a mohly si tam to *ZX Spectrum* koupit a těch lidí bylo poměrně málo a kdykoliv někdo u někoho viděl nebo se o někom rozneslo, že má počítač, tak k němu začaly chodit zástupy lidí, nebo ne zástupy, ale u mě třeba bylo já nevím sedm spolužáků v jednu chvíli a někdy jsem chtěl, aby už šli pryč. Zase jsem byl rád, že mám tolik kamarádů, ale samozřejmě mě trošku mrzelo, že se mnou kamaráděj spíš kvůli tomu počítači.

(Konverzace převážně o šestnáctibitových počítačích)

Když už jsme u těch platforem, na jaký z nich se ti nejlíp hrálo, pokud se zas vrátíme o deset let zpátky?

Nejlíp asi ty první *PCčka*, ale to je tím, že jsem neměl na výběr, já jsem nic jiného neměl.

Tys ještě říkal, že tam bylo nějaký *Spectrum*...

Byl tam ten *Robotron*, ale *Spectrum* jsem spíš jen viděl, než že by mi dovolili si na něj šáhnout.

A co konzole nebo hrací automaty?

Tam mě rodiče nějak nepouštěli. Vím, že tam byly nějaký ty maringotky na pouti, takže mě to lákalo, ale bylo to celkem dost drahý a stahovaly se tam divný existence, takže nevím, jestli mě tam rodiče nepouštěli, nebo mi na to prostě nedávali peníze, takže na těch automatech jsem nikdy nehrál, pokud si dobře vzpomínám.

A díval ses aspoň třeba, jak hrajou ostatní?

Jako asi někdy jo, ale nebyla to žádná dlouhodobá záležitost, že bych pravidelně docházel a koukal se, to ne. Já jsem ani nějak moc nechodil na poutě, jako někdy jsem se tam vyskytl, podíval jsem se tam, líbilo se mi to a chtěl jsem tam zůstat dýl, ale nezůstali jsme tam. Myslím si, že rodiče měli asi oprávněný pocit, že to není úplně zdravá věc. A fakt tam byli divní lidi...

Hráči, nebo provozovatelé?

No asi ti hráči, prostě. Nebo možná jsem byl jenom v nějaký špatný herně, ale na mě z toho šel trochu strach. Tam byli takoví ti týpci v těch džínovejch bundách.

Starší?

Větší, starší. Nevím, tenkrát na mě působila nepřátelsky i hospoda. Tam byly nějaký velký lidi, který se bavili, a jsem byl malej, tak jsem z nich měl respekt, jenom.

(po příchodu P. K. navazuje)

K tomu hardwaru. Tam je myslím podstatný, já jsem měl hroznou výhodu v tom, že ten počítač nebyl náš a neustále se tím pádem upgradoval a oni (*Mlékárenský průmysl*) do toho docela investovali, takže já jsem měl doma jako dobrej počítač a nic to naší rodinu nestálo. Mlékárenský průmysl je velká věc, takže tam už tenkrát v té době byly stovky počítačů. Máma pracovala v servisním středisku, takže z nějakých zbytečných součástí – nebo tam vždycky byl nějaký stroj, kterej nebyl zrovna potřeba – a já jsem ho měl doma a stejně, jako jsem se brzo dostal k platformě *IBM PC*, stejně tak brzo jsme se dostal k prvnímu *ATčce* a k prvnímu počítači *386* a to tenkrát byly šíleně drahý věci, to možná stálo stovky tisíc korun takovej počítač a já jsem díky tomu, že tam maminka pracovala a že to byla pro mě ochotná podstupovat, ale ona tím zase tak tolik neriskovala, protože její nadřízený byl otec toho mého kamaráda,

kteřej bydlel nedaleko a ten mu taky vozil počítač z práce, čili nebylo to nic podloudného a ničemu to nevadilo. Asi by byl průšvih, kdybychom to nějak rozbili, ale to se nikdy nestalo. My jsme se k tomu úplně ze začátku chovali s posvátnou úctou, třeba když se to přineslo, tak jsme museli několik hodin čekat, až se to zahřeje na pokojovou teplotu, aby náhodou se v těch obvodech něco nestalo. Já už se těšil, jak to zapnu, v pokoji stál strašně studenej počítač a já čekal, až se ohřeje (*smích*).

Kde jste ten počítač měli umístěnej?

Ze začátku, když jsme hráli jako celá rodina, tak v obýváku, jakoby na jídelním stole, a potom když jsem začal hrát víc jenom já, tak se přestěhoval do mého pokojíku. Já mám o pět let starší sestru, která naopak v té době ten pokoj opouštěla, tak se samozřejmě nabízí taková legrační věc, že ten počítač nahradil mojí sestru, že (*nesrozumitelné*) jsem přestal komunikovat a začal komunikovat s počítačem, ale to je asi trochu moc divoká myšlenka.

Neopouštěla sestra pokoj právě kvůli tomu, žes tam měl ten počítač a žes na něm hrál?

Myslím, že neopouštěla, protože byla v pubertě a chodila s různějma klukama, který mimochodem občas o něco pozdějc teda byli studenty ČVUT, odkud mi nosili hry. Pamatuju, že měla přítele jménem Mirek, kterýho jsem měl hrozně rád, protože skoro vždycky, když přišel, tak přinesl nějakou disketu, na kterou stáhl něco z fakultní sítě.

To ti bylo kolik?

To už bylo, já nevím, 1991, 1992.

Takže krátce předtím, než ses o to přestal zajímat?

Já jsem se o to nepřestal zajímat, já jsem se s tím začal skrývat...

A doma jsi teda ještě hrál?

Kromě toho jsem chodil do indiánského oddílu, kde to bylo zaměřený přesně opačně na život v přírodě, a jezdili jsme každý léto na měsíc na tábor, kde jsme běhali nahatý v bederních rouškách a všechno jsme si dělali sami a celej rok i v zimě se jezdilo na dvoudenní výpravy, přespávalo se často i venku a tak – a to byl takovej protichůdněj zájem. A taky proto jsem – a i z toho, že se rodiče snažili, abych u toho pořád neseděl, a z toho, že mi přišlo, že ve škole není moc cool hrát na počítači – všechny tyhle faktory vedly k nějakýmu rozpolcení, že ty hry mě pořád hrozně bavily, ale tyhlety tři mocný síly mě táhly na druhou stranu, a proto jsem se s tím možná začal skrývat. Myslím, že ještě první rok na gymplu jsem hrál dost a že až od 1993, 1994 jsem přestával. Myslím, že přechod na gympl byl těžkej, protože jsem tam neznal skoro nikoho. Začal jsem chodit do úplně jiné části města a přišli mi tam všichni velký a dospělí a zároveň to začalo být těžší, ta škola. Musel jsem se začít učit, na což jsem nebyl zvyklej ze základky, takže tyhle stresy z toho jsem si léčil tím, že jsem utíkal ke hrám. Takže první rok na gymplu jsem ještě hodně hrál. Teď si asi protiřečím. Ber to, jako že si rozpomínám. Jestli jsem ti říkal, že na gymplu jsem přestal, tak na začátku to naopak bylo jedno z největších hráčských období. A ještě jsem byl nějak na začátku nemocnej...

Tys říkal, že ses hrál intenzivněj v prváku. Tam se nabízí paralela. Na jednu stranu sis uvědomil, že musíš daleko víc studovat, na jednu stranu jsi hrál intenzivně. Projevovalo se to nějak tehdy na tvém studijním výkonu?

Tehdy jo. Pamatuju si takový situace, kdy jsem měl něco dělat, myslím matiku, a místo toho jsem zkejsnul u počítače, že se mi do toho nechtělo. A v té době jsem si začal uvědomovat, že je na tom něco nezdravýho, že to není úplně správný se tomu podvolovat.

Tenhle pocit máš i teď?

Ne. Ted'ka mě už to tolik neláká. Ted' pro mě není těžký nehrát, připadá mi, jak se z toho stal ten obří průmysl a těch her a informací o nich je tolik, že jsem to přestal sledovat, protože mi to přestalo připadat důležitý a lákavý. Například nikdy jsem nečetl herní weby, protože to bylo v té době, kdy toho bylo moc a ani nebylo v mých silách to všechno sledovat, absorbovat.

(...)

No a to je zajímavý a o tom je právě ten projekt – vyměňování her. Dal jsem si inzerát do jednoho z prvních čísel *Excaliburu*, že sháním hry a že nabízím výměnu, nevím, jestli koupi – to jsem neměl za co kupovat – to mělo úplně neuvěřitelnou odezvu. Mně psali lidi třeba ještě po čtyřech letech potom, co vyšel ten inzerát, nebo možná i pozdějc a chodily mi z celé republiky tlustý obálky plný takovejch sjetin z tiskáren s traktorovejma podavačema, dírkama na krajích – výpisy, co má kdo za hry a co vymění. To mi přišly stovky dopisů pravděpodobně. A bylo to úplně neuvěřitelný, na většinu z nich jsem teda neodpověděl a často i proto, že jsem všechny ty hry měl anebo že mě nezajímaly, ale někdy když měl někdo něco zajímavýho, tak jsem se za ním vypravil. A pamatuju si výpravy někam do Kobylis, na sídliště, kde jsem zazvonil u nějakých cizích lidí – neměli jsme doma telefon, tak jsem to musel chodit domlouvát z budky – a pak jsem k nim přijel... *(pauza)*

Že jsem takhle navštěvoval byty cizích lidí s paklíky disket a něco jsem jim tam nahrával a něco jsem si nahrával od nich a to byla tak osmá třída, prvák, možná i sedmá, a že mi to přijde při pohledu zpět hrozně zvláštní a třeba se divím rodičům, že mě tam pouštěli. Někdy to byly docela zvláštní existence...

Třeba?

Mám nějakou vzpomínku na nějakýho pána, kterej chodil ve slipech, ale to spousta lidí doma chodí, ale nikdy se mi nestalo nic nepříjemného. A říkám si, že se docela snadno něco mohlo stát.

Říkal jsi, že ti chodila spousta dopisů, chodily z celé republiky. Jezdil jsi

třeba i mimo Prahu?

Ne, jenom v Praze jsem byl.

(Konverzace výhradně o šestnáctibitových hrách)

Jak jsi sháněl úplně ty první hry?

Ty tam prostě byly už od mámy z práce, protože její kolegové – tak to vlastně taky byla taková výměnná síť, to výkupní středisko mlékárenského průmyslu, protože každej počítačovej technik po celý republice byl taky nějak členem té komunity, něco se k němu dostalo a potom s těma počítačema na opravu a na výměny se to prostě dostávalo do toho centra, kde se to dostávalo k mojí mámě, takže oni tam prostě měli hry. Ono se tam asi ani moc nepracovalo, takže měli čas v pracovní době si hrát a nejenom hry – jako pracovní software, textový editory, nějaký spreadsheetsy – k tomu jsem se taky dostal poměrně brzo díky tomu. A mě bavilo hrát si i s těmahle aplikacema, nejenom hrama – mě fascinovalo, co ty počítače dělaj, co všechno uměj.

Uvědomoval sis tehdy, že je na tom třeba něco nelegálního?

Ne, vůbec mě to nenapadlo a uvědomoval jsem si, že je to něco strašně drahýho, co není žádnou jinou cestou dosažitelný, takže mi to přišlo úplně normální.

A kdy se k tobě začaly dostávat zprávy, že tam je něco špatně?

Tak ono se to asi nějak vědělo, v těch hrách většinou bylo nějaký upozornění, že se to nesmí, všechny ty protipirátský ochrany, ty kvízy na začátku, nebo najdete stranu 63 v manuálu a zadejte páté slovo ve druhém odstavci – to je *Monkey Island* myslím zrovna. Já jsem věděl, že to je vlastně kradený a že někde na západě si to lidi kupujou, ale tenkrát byla koruna tak strašně slabá a koupit si hru bylo nedosažitelný. Ale to teda mám zážitek, že zhruba v roce 1990 jsme s rodičema jeli do Německa a já jsem tam jezdil obdivovat, jaký maj ty obchoďáky. A já jsem si v nějakým tom obchoďáku vymínil, že se musím podívat do oddělení počítačových her, a tam jsem docela zíral,

jak jsou ty krabičky hezký a pestrobarevný, jsem vůbec neznal z těch omakanejch a stokrát přepsanejch disket a chtěl jsem si nějakou koupit, ale ty hry stály třeba, myslím ,sto marek, ty byly drahý podle mě i pro Němce...

(Konverzace mimo téma)

Když se vrátíme k tomu, jakým způsobem fungovala vaše rodina. Tys říkal, že jste měli počítač v jednu chvíli na jídelním stole. Musela se tomu rodina nějak přizpůsobovat? Kde jste třeba jedli?

On tam nikdy nebyl dlouhodobě. To byly takový zápůjčky buď na jeden večer, nebo na víkend – na tom jídelním stole. Ale já si pamatuju, že jsem hodně jedl u počítače a ne s rodinou samozřejmě. Já jsem od toho odmítal odejít, tak mi tam maminka nosila jídlo.

A kde teda jedli oni?

Tak my jsme měli jeden jídelní stůl v obýváku a jeden v kuchyni, tak asi u toho druhýho.

A hráli třeba i oni adventury?

Adventury nikdy, tam byla jazyková bariéra, neuměli anglicky. Myslím, že sestra neuměla ani ve škole angličtinu, předtím chodila na jazykovku, tak uměla ruštinu, němčinu.

Říkal jsi, že to všechno přinesla máma. A co táta? Jak se na to tvářil?

Já myslím, že v tomhle byli s mámou zajedno, měli pocit, že je dobrý, když se děti seznáměj s počítačem, zvyknou si na něj a že to je, říkám, příležitost, ke který bychom se jinak hrozně těžko dostali, protože byly tenkrát drahý počítače, nebo aspoň ty

XTéčka určitě. My jsme to takhle mohli mít doma zadarmo. Úplně stejně jako máma. Schvaloval to, ale nelíbilo se mu, když jsem to začal přehánět, když jsem u toho proseděl celý víkend, místo abych jim šel pomoci hrabat listí na zahradu.

Řešili to rodiče nějakým způsobem?

Já myslím, že v nějaký fázi, právě v těch třinácti, čtrnácti, když jsem u toho trávil hodně času, tak si ze mě asi dělali legraci. Nevím, jestli mi říkali gamesník. Vím, že jsem třeba seděl u počítače a táta se vrátil z práce a zdravil mě „Nazdar, ty vidiote!“ – jakože furt čumím na to video, na ten počítač – jako v legraci, to nebylo zle – ale dával mi tím najevo, že bych to měl omezit.

Nebyly tam žádný tresty, třeba?

Myslím, že ne.

Domácí vězení?

Dokonce si ani nepamatuju, že by mi nějak zakázali počítač za něco. Jako dávali mi takovými nepříliš drastickými metodami najevo, že už to trochu přeháním, já jsem na to teda nedbal, protože ty metody nebyly dostatečně drastické a protože lákadlo počítače bylo větší než nějaké jejich tlak nebo sankce.

Táta měl blízko k počítačům, přes zaměstnání?

(přemýšlí) Táta měl blízko k matice a fyzice, studoval matfyz a nedostudoval ho a v práci měl blízko k počítačům až po revoluci. Když začal podnikat, tak měl prostě ve svojí kanceláři, která byla v našem domě, nějaký starý počítač, kterej koupil od Mlékárenského průmyslu, kterej se potom předělal na firmu Milkom Servis, myslím že to ještě existuje, někde jsem nedávno viděl nějaký logo, myslím, že v paláci Luxor maj pokladny s logem Milkom... táta k tomu neměl moc blízko. Hrál na tom hodně

Tetris v tý kanceláři, ale dál se nedostal a dělal na tom účetnictví a psal na tom dopisy – a táta teda před deseti lety umřel, ale říkal, že se děsí toho, že se bude muset připojit k tomu Internetu. Toho se už nedožil, e-mail nikdy neměl, spíš v tom viděl nějaký ty rizika typu ztráta soukromí a neustálá dosažitelnost a tak a to ho jako děsilo. Neměl nikdy mobil ani e-mail. Zemřel v roce 2001, to ještě nebyly tak rozšířené tyhle věci, dnes už by ho asi měl.

(Zbytek rozhovoru mimo téma)

Václav

Narozen: 1977

Praha, 12. 4. 2010

Můžeme začít tvoji nejstarší vzpomínkou?

No, první počítač, co jsem měl, byl *ZX Spectrum*. To táta dovezl ještě za komunistů, tehdy ze Sýrie, ale jestli si dobře pamatuju, tak to byl nějaký rok 1986, 1985 a už tehdy se tu daly v pohodě sehnat třeba hry na inzeráty. Nikdo to neřešil v té době, nikdo nic takovýho nekontroloval, nebylo to tady dostupný v originálech. Ta scéna fungovala v té době celkem v pohodě. Nevím, jestli v té době, kdy byly inzeráty, ale po převratu v *Annonci* klasicky: „vyměníme hry, nahrávám si tohleto“. Tak jsme vždycky měnili kazety za kazety.

V té době žádný diskety ještě nebyly, ale vím, že v té době už byla první nevraživost mezi majiteli herních konzolí, že ti, co měli *Spectrum*, neměli rádi lidi, co měli *Commodory*, ti si zas hlídali své *Commodory* a další lidi měli *Atárka – Atari ST*, nebo takové konzole, a tak se všichni předháněli v tom, že ten jejich je nejlepší a hry a to, co se na tom dá dělat, je lepší. A přitom to ve srovnání s tím, co je dneska, byly takový naprosto nesmyslný, příšerný mašiny, který nic neuměly, na televizi zobrazily pět kostiček a to bylo všechno. My jsme se v té době hádali, že *Spectrum* umělo zobrazit na obrazovce čtyři barvy, nebo možná šestnáct a teďka *Commodore* měl 64, takže *Commodore* byl lepší a tak dále. Z takovýchhle argumentů se vycházelo, byly to jen takový dětský srandičky.

Ostatně táta mi koupil to *Spectrum* s tím, že se na tom budou dát psát nějaký věci do školy a podobný věci. A samozřejmě se zjistilo, že k tomu nejde připojit tiskárna, že k tomu nejde připojit nic. To byla ještě dřevní doba, kdy počítače byly úplně absurdně zaměřený na ty hry – to byly herní konzole. Možná ještě odskok k mému úplně prvnímu setkání s počítači. Ještě před touhle érou – táta dělal na geologickém ústavu ÚÚG (Ústřední ústav geologický) a tam dostali ohromnej sálovej počítač s výstupem na terminály a takový ty černý monitory, kde blikal zelený text a v podstatě jediný, co

se na tom potom udělalo užitečnýho, tak byly – jak bylo v *Jáchyme, hod' ho do stroje!* – prostě horoskop, ale v takový tý primitivní podobě – máš datum a máš plus, mínus k zdraví, něčemu, něčemu, zadáš do toho datum narození a já nevím nějaký údaje a ono ti to vyplivne tohleto. Po práci si všichni naběhli do výpočetního střediska a: „Prosím, prosím, vytiskněte.“ Tak první setkání na téhle úrovni. A jediný, co lidi na tom zajímalo, bylo, jestli budou mít dobrej horoskop, nebo ne.

To tam měli za jakým účelem?

Podle mě mapovali nějaký... nevím, netuším. Byla taková ta obrovská ruská mašina s pásky, ještě tam ty ohromný kola, který se točily a lítalo se tam okolo toho, nějaký technici, ale zásada byla nabootovat horoskopy, a pak tisknout na ten traktorovej papír.

Vzpomínáš si, jaký jsi měl první pocity, když ti táta přivezl to ZX Spectrum?

No... Ze ZX Spectra jsem měl hroznou radost v té době, než jsem vůbec zjistil, jak se na tom hraje a co se na tom dá dělat. Bavilo mě na tom programovat – Basic, úplně základní jazyk, ale šlo v tom něco vyrábět. S kamarádama jsme dělali nějaký textový hry, prostě, že to jenom popsalo, kde seš, a chceš jít tam, nebo tam a udělat to, nebo to, a člověk se na tom docela dobře naučil základy programování. Ale třeba úplně absurdní historie, když táta potom jel někam na pracovní cestu do Německa, tak koupil tiskárnu a vím, že říkal, že to použiju do školy, všechno skvělý, budem na tom tisknout, a zjistilo se, že to nefunguje s tím pořádně a hlavně, že cena té tiskárny byla třikrát vyšší než cena celého toho počítače a za cenu té tiskárny se dala koupit *Amiga*.

To mi musíš trochu upřesnit, jaké byly tehdy cenové relace?

V té době ta první generace počítačů – to bylo ZX Spectrum, Commodore 64, Atari, já nevím, to byla 160, 180, něco. Po těchhle počítačích byly takový vylepšený. Zásadní generační obměna potom přišla, když Commodore udělala Commodore Amiga, Atari

udělalo *Atari ST* a *ZX Spectrum* zaniklo...

Mě tam šlo spíš o ty cenový relace...

A cenový relace, tiskárna stála 800 marek a *Spectrum* se dalo koupit za 200, jo. A za 800 marek mohla být *Amiga*, o dvě generace lepší stroj, na kterém se dalo pracovat, tam už to opravdu fungovalo. Na *Amize* se skládala muzika, dělala se na tom v té době grafika a takový věci. Takže jsem byl naštvanej, jak je možný, že pitomá tiskárna, která stejně nefunguje... *(pauza)*

Jak ses dostal k tomu programování? Říkal jsi, že ses na to hned vrhnul.

No, ono to bylo ze začátku vyzkoušet, co všechno ten počítač umí, ale spíš třeba nebylo co hrát a teď ten Basic byl úplně primitivní. V té době vycházely v časopisech, tuším to byl polskej *Bajtek*, kterej se u nás ještě dál koupit, jinak nic jinýho samozřejmě ne, pak i ve *VTM* vycházely návody co a jak, jak je programovat, prostě nějaký takovýhle základy, takže z toho se to dalo okoukat a tam byly nějaký základní cykly smyček a takových věcí a člověk se naučil. V té době jsem byl student na základce, neměl jsem co dělat, takže jsem se v tom šťoural. V té době neexistovala literatura, neexistoval Internet, to nikdo nevěděl, že něco takovýho je a svépomocí ses postupně naučil a jako šlo to.

Co si vzpomínáš, že jsi třeba naprogramoval?

V podstatě nějaký primitivní hry, vyloženě textový, protože na to, abysme dělali grafiku, ten Basic byl moc pomalej. Už v té době samozřejmě existovaly... třeba Franta Fuka v té době fungoval a dělal úplně geniální textový hry a k tomu je i muzika a všechno, ale to už chtělo vyznat se ve zdrojovém kódu a naprogramovat zvuky, to už bylo složitější, k tomu jsem už hodně těžko něco nacházel.

Ještě promiň, jestli mi to uniklo, to ti bylo kolik let?

Podle mě v pátý třídě jsem dostal *Spectrum*, prostě pátá třída základky, to je já nevím deset, jedenáct let. Potom jako kamarádi jsme se zvali navzájem a seděli jsme u toho computeru a hráli jsme spolu dohromady a tak nějak jsme se předháněli v tom, kdo co umí na tom udělat, tak si pamatuju, že s ohromnou slávou jsme na základce dostali, když už byly dávno za zenitem a frčely *Amigy*, tak do školy v rámci počítačové výuky na základku nám nainstalovali síť někde z nějakého JZD Slušovice, z počítačů, který byly... v podstatě Basic to mělo podobný jako *Spectrum*. Jo, ale monitory zelený, úplně primitivní, ale mělo to, si pamatuju, úplně ohromný diskety, ještě větší než pět a čtvrtky - osm a něco palců. Učitel naložoval na začátku program pro všechny a teď se spustil a dělalo se. Přesně ten způsob, že se koupí něco, hlavně, že máme počítačovou výuku, i když ty počítače byly úplně absurdní – nikdo tomu nerozuměl, ani ten učitel to nechápal pomalu a tak nějak si nás tam nechal hrát, prostě ať si děláme, co chceme dělat. Jen, že jsme počítačově vybavená škola, takže jako bomba. Ale jinak...

Takže to bylo jen takový pozlátko, ne?

No, přesně tak. To byly opravdu počítače, nějaký *PMDčka*, nebo něco takovýho. Naprosto nestandardní, využitelnost nula. Nevím, čemu nás tam učili, základy Basicu, programování. Ty holky na to koukaly úplně vyjeveně, co to tam jako je, proč po nich chtěj takový věci a podobně. Ale aspoň už byla v té době literatura, nějaký základy, jakože příručka Basicu už se dala sehnat, na to programování už to potom šlo, ale celkově výuka ve škole výborný (*ironicky*).

Tys říkal, že se tam okolo tebe začala formovat nějaká komunita, že jste začali hrát...

Kamarádi, každý má svůj počítač, takže to už v té době funguje jako sociální záležitost. Jsme hledali výmluvy: „Jdu ke kamarádovi, jdeme si hrát.“ „Zase budete sedět u počítače?“ „Nee, jdem dělat něco jinýho.“ Ale samozřejmě, byly to computery. Ono to bylo v té době něco novýho, teď jsi to viděl někde na pouti, nějaký automat, tady jsi to mohl mít doma a dělat si, cos chtěl. Pamatuju nějaký *Raid Over Moscow*, hra, ve který nalítáváš na Kreml a likviduješ nějaký ruský cíle, načež to viděli rodiče u

jednoho kamaráda a málem se zbláznili. Kdyby to někdo viděl a chytili je, tak prostě průšvih. To bylo ještě vlastně před revolucí, takže... *(pauza kvůli přichozímu hovoru)*

Nevím, základka deset let, jedenáct jsem začínal a tak nějak se to pak vyvíjelo. Postupně jak přicházely jednotlivé generace počítačů, míchaly se ty nové *Amigy* a *STčka* dohromady s prvníma *PCčkama*, tak ty hry byly všude, samozřejmě. To i na těch šílených *PMDčkách*, který jsme dostali na tu základku, kde si člověk říká: „Jo, to bude nějaká tragédie,“ tak aby ten učitel ty děcka trochu motivoval, tak nahrál nějakou hru. Tam bylo hrozně vtipný, že jak to bylo zesíťovaný, tak jednu disketu vrazil a jednou disketou nahrál tu hru pro všechny *(smích)*. Takže jsme se bavili tím, že jak jsme uměli trochu Basic, tak jsme mu to tam upravovali, aby to nemělo žádný ochrany a normálně na tý jeho hlavní disketě jsme mu přepisovali nějaký texty. Prostě úplně absurdní *(smích)*. Fakt úplně začátky...

A jaký byly reakce?

To se zjistilo časem, a pak už se samozřejmě nedohledalo, kdo mohl co, ale on pak nakonec šel po pár jedincích, o kterých věděl, že se vyznají a dopídlil se, tak jsme to vrátili nazpátek a v pohodě, od té doby měl diskety zalepený.

Tys říkal, že tam byly nějaký automaty a podobně. S tím jsi měl zkušenosti, s automatama?

Hele, toho bylo hrozně málo. V té době jsme to v podstatě viděli na pouti, párkrát nějaký *Asteroidy*, ale to byly mašiny, že jsem to v životě jinde neviděl. Takže jsem ani netušil, co to je, ale zase byl prostě ten počítačový *Bajtek*, časopis, kde jsi koukal, jaký jsou nové hry, a teď se posílaly seznamy, když jsi měl kontakt na nějakýho piráta, kterej v té době něco měl, tak občas poslal seznamy, seznamy většinou psaný rukou třeba ještě přes průklepáky a tak. To byly opravdu ty akce. V té době začaly po převratu vycházet první počítačové magazíny, nějakéj *Excalibur*, kterej začal hned po revoluci, podle mě nějak. A pak to byl první zdroj na dlouhou dobu o nějakých hrách a o něčem takovém, mimo těch polskejch – já si pamatuju, že jsem se naučil skoro plyně číst polsky, jo. Nebo angličtinu, já jsem uměl anglicky jenom z těch her. Pak

jsem zjistil, že když jsme se na základce začali učit den ze dne z ruštiny angličtinu, takže já anglicky umím víc, než ta učitelka, co učí. To bylo hrozný, slovní zásobu jsem měl trojnásobnou než ona. Jak z těch her si člověk nachází v těch slovnících a překládá si a jak se sám o to hlavně zajímáš, tak se to učíš mnohem líp a jednodušeji než na cokoli jinýho. Takže jak máš tu motivaci, tak zjišťuješ, že anglicky v podstatě začneš mluvit úplně bez problémů. Nikdy mi to nedělalo nějaký trable se učit slovníčky. Jediný problém byla potom gramatika, ale počítačové hry můžou mít takovej vliv na ty děcka, pokud jim člověk zrovna necpe všechno pěkně v češtině, tak když není nic jinýho, tak anglicky a dobřej výukovej materiál.

Podporovali tě v tom rodiče?

Podporovali mě tím stylem, jako že „Nesed' u tý bedny nonstop,“ ale jinak jako jo. Dali mi počítač, a když už tohle bylo zastaralý, tak koupili první rodinný počítač za nějakých 60 tisíc. V té době to byly obrovský prachy. To bylo po revoluci pár let a za 60 tisíc to bylo pomalu auto... nebo auto ne. V té době okolo sto tisíc bylo nějaký, takže v podstatě auto. Zase naučila se na tom celá rodina a s tím počítačem člověk nějak postupně rostl, takže rodiče podporovali alespoň v tomhle. Hry jsem si samozřejmě kupoval z kapesnýho, to bylo něco jinýho, ale v tomhle dobrý.

Takže sis už od začátku kupoval hry?

No, jasně, to kupovali všichni. Nebyla šance to nějak jinak dělat. Taky bylo vtipný, že když to ještě byly kazety, tak ideální bylo nahrát tu hru do počítače a přes speciální program ji zase nahrát zpátky na kazetu. Tím jsi měl vlastně stoprocentní kvalitu záznamu. A pak samozřejmě to trvalo hrozně dlouho, protože to nahrátí bylo pět minut, a pak to uložení zase dalších pět minut. A teďka – tohle byl hrozný opruz. Když jsi chtěl naplnit kazetu, tak to jsi strávil u počítače tři hodiny. Ti, co to různě prodávali, tak se to přehrávalo na dvojčeti ještě s dvojnásobným zrychlením, což snižovalo kvalitu. Takže sis pak musel vybírat mezi pirátama, co mají hodně her, ale zároveň na to kašlou – chtějí to mít rychle za sebou, takže ti to přesypou. V té době se prodávaly kazety, nemohl sis vybrat, co si chceš nahrát, jenom kazeta a hotovo, kup si kazetu a neřeš. Takže oni to pak protáhli přes to dvojče jenom tím, že to projeli,

nahráli a máš zpátky...

Takže jsi vlastně nakupoval od pirátů?

Nakupovalo se jediné od pirátů, neexistovaly jiný možnosti než sehnat to od pirátů.

Ještě šlo nenakupovat od pirátů a vytvořit nějakou výměnnou síť mezi kamarády...

No, jasně. No, tak ale ten první zdroj byl vždycky ten pirát, že vlastně málokdo měl kontakty, to se muselo šířit i přes hranice, na těch kazetách. Že někdo měl příbuzného v Německu, tak ten zase měl známý tam, jo. Víím, že tenkrát jsem dostal od táty nějaký dvě originální kazety s hrama a to bylo všecko. Tam vlastně neexistovalo nic, jako že by se to dalo někde koupit. Pak něco ze Slušovic, nějaký věci, ale to byly většinou programy na nějakou práci nebo na vedení domácí databáze, to byly nějaký úplný kraviny. Nebyla šance, jak to jinak sehnat. Ono bylo vtipný i to, že každý kazeťák mohl mít různě nastavenou hlavu, záznamovou nebo i čtečí, a teď se mohlo zjistit, že to na jednom počítači nahraješ a na druhém to už nemůžeš přečíst.

Nebo počítadla – každá hra, když jsi měl na kazetě uložených deset her, tak ty hry měly nějakou dylku a ta nebyla jasně nijak daná. A teď, když jsi přetáčel, tak ty jsi to měl označený čísličkama, ale takovým tím počítadlem na kazeťáku, jak to přetáčelo, když to přehrávalo, tak se tam točily číslička. Ale tohle vždycky fungovalo jen na tom jednom magnetáku, kterej byl tvůj. A když ti kamarád donesl (kazetu), tak ty číslička byly někde úplně jinde. Takže ty jsi na tý kazetě musel hledat a hledat a hledat. Teďka samozřejmě to byly finty, že vlastně ta hlava, když to přehrává, tak to hraje moc pomalu, máš na tom přetáčení, a teďka přitom zase nic neslyšíš. A to už člověk pak byl odborník na takový ty pískavý zvuky jako u faxu. U většiny magnetáků se dalo pustit play a pak jakoby rychlej (*asi spíš pomalý*) posuv a ono to potom netočilo tak rychle a zároveň jsi slyšel, co tam je. Ale to zase hoblovalo kazetu a ničilo to ten záznam. Ale byl to problém, protože v té době technický řešení neexistovalo. Jak máš zjistit na jakým místě na kazetě máš tu hru uloženou, když ti nefunguje to počítání.

To byla éra dřevního výpočetního výkonu, kdy se to řešilo úplně absurdními způsoby. Pak když přišly *PCčka*, tak se to všechno změnilo, v podstatě ty *Amigy* a *STčka* a tyhle výkonnější konzole a počítače v té době byly už hodně podobné *PCčkům*. Obě dvě používaly diskety, který vlastně jsou (*nesrozumitelné*) médium a všechno už na tom bylo pomalu jak na tom *PCčku*, jenže pak měli nějaký blběj marketing a nepovedlo se jim to nějak postavit dál. Ale jak dlouho se dělala muzika přesně na těchhle starejch počítačích, protože *PCčka* na začátku nic takovýho neměly. Ty měly parametry o generace horší. Ale byly standardní a rozšířily se – univerzálně.

Když se vrátíme k *ZX Spectru*, vzpomínáš si na nějaké herní klenoty, ke kterým ses dostal takhle přes tu výměnnou síť?

V podstatě ono bylo zajímavý, jak se vyvíjely postupně hry. To *Spectrum* bylo na trhu podle mě deset, patnáct let a ze začátku to byly primitivní hry, ve kterých skákal panáček po čárkách a žraly ho nějaký breberky, který vypadaly jako koule z deseti pixelů, ale ke konci, jak už všichni viděli, co je možný z počítače vytřískat, tak se to začalo hodně soustřeďovat na strategický hry, který byly na kola a šly třeba hrát proti více hráčům. A do tohohle byli programátoři schopni dát nějakou inteligenci, nějaký vývoj postavy nebo strategie, kterou jsi musel dodržovat. Ty hry byly poměrně inteligentní a dalo se tam hrát opravdu zajímavý věci. Na co bych si vzpomněl, tuším *Lords of Chaos* nebo *Laser Squad*, nebo *Air Time* (*nesrozumitelné*) byla střílečka, který byla úplně legendární na *Spectru*. Ale už si těch her moc nepamatuju.

Bavili jsme se o rodičích...

...že koupili počítač. To byla vlastně jejich jediná investice do toho. Ve výsledku mě k tomu přitáhla, naučila mě díky tomu, že jsem měl doma sám svůj počítač, tak jsem si s tím mohl hrát od začátku do konce a díky tomu jsem takovej, jaký jsem – že mám práci a to všechno. Vejšku jsem nedodělal, ale zatím to necítím jako žádnou nevýhodu. Díky té technice a všemu tomuhle to může být problém, ale teď si práci najdu bez problémů. Počítače jsou takovej obor, že je to odbornost, která se jen tak nenaučí a i ty lidi z vejšky nemaj takový znalosti, který jsou zas potřeba v praxi. Zase se to teďka obrátilo, že počítače zas dávám já rodičům a jejich investice se zas teď

vrací.

Rodiče hráli hry?

Vůbec, ani trošku.

A ohledně počítače, byli tehdy nějak aktivní?

Vůbec, neměli motivaci, neměli důvod, nebylo tam nic, co by je k tomu počítači přitáhlo. Tenkrát Internet nebyl, psát ve *Wordu* v té době na tom taky pořádně nešlo, oni tomu taky nijak moc nerozuměli, nebylo jednoduchý do toho z kazety naložovat nějaký textový editor a něco s tím udělat. V té době dospěláci u toho podle mě neměli žádnou motivaci. To byla taková investice do děcek. Ono to stejně bylo prezentováno jako herní mašinky, jo. *PCčka* byla první záležitost, kde se to tvářilo seriózně a už to byl jakoby nástroj na práci. Jinak všechny ty *Amigy*, to všechno bylo udělaný jako herní stroje. Tam nebyla jiná funkce specifikovaná. Podle mě to dospělý chytlo, když po nich začali v práci chtít *T602* a to brali jako nutný zlo, takže naučit se spustit *T602*, OK. A hlavní vlna zájmu přišla s Internetem, když zjistili, že si na tom můžou najít první poslední, tak teprve to bylo pro ně zajímavý. Aspoň takhle je to s máma rodičema a se spoustou rodičům mých známých.

Možná taková hloubavější otázka, co tě fascinovalo na těch hrách, když jsi začínal?

V tom, že něco na tom počítači ovlivňuješ, že to není pasivní zábava jako zírání na bednu. Že si sám aktivně vybíráš, že ta svoboda toho, co tam je – jasně můžeš si hrát venku, ale když je hnusně, tak ti nezbylo nic jinýho než si pustit bednu, nebo číst knížku. Tak tady jsem si mohl pustit počítač a ty hry postupně jak se zlepšovaly, tak začaly fungovat jako takový knížky. Příběh tam byl, bylo to zajímavý a zároveň jsi mohl příběh sám poslušovat, vyvíjet. Interaktivita byla to hlavní, co tam táhlo. Vždycky mě bavily nejvíc RPGčka, kdy se ta postava vyvíjí a sám si jí můžeš nějak směřovat, že tam máš svobodu. Samozřejmě ta fantasy – díky počítači se můžeš

dostat někam, o čem jsi doteďka jen četl. Mě vždycky bavilo sci-fi, fantasy, takže počítač byl jen další krůček, kdy si to můžeš prožít na vlastní kůži, i když v té době, v totálně primitivní podobě, ale dnes už to je o něčem jiném. Dnes je tam vidět, jak se ten trend přelévá, kdy hry začínají být sociální záležitostí a začíná se to dostávat do jiné kategorie, ale to je příchod techniky. Ale tak spíš, že to hraješ jenom proto, abys potkal lidi, se kterými to hraješ a že už ta hra ztrácí primární význam zábavy a zábava jsou ti ostatní lidé. Prostě v té době nic takového nebylo, žádné sítě neexistovaly a počítače byly samostatné jednotky.

Co tě ještě bavilo kromě RPGček?

Střílečky na odreagovávání, strategie. Nikdy mě nebavily sportovní hry. Ty mi přišly, proč hrát sportovní hry na počítači, když si můžu jít zablblnout ven... Vždycky mi to přišlo úplně absurdní... *(nesrozumitelné)*

Jak jsi říkal, že byly dvě možnosti. Být na počítači, nebo jít ven... anebo se dívat na televizi. Na televizi ses díval?

Tak co si pamatuju, moc ne. Pro mě televize znamenala pasivní zábavu, hrozně dlouho v ní nebylo nic zajímavého, filmy ti servírovali takový, jaký oni chtěli. Nemohl sis vybrat, co tam chceš. Když přišly filmy na počítačích, tak člověk zjistil, že kvalita dabingu je tragická v naší televizi, kvalita vizuální je tragická proti tomu, co můžeš mít z počítače. Takže ve výsledku tam můžeš mít věci, na který se tady podíváš za rok. Ztrácela pro mě televize úplně význam. Kdybych si dneska mohl koupit televizi bez tuneru, tak si koupím televizi bez tuneru, protože jí mám jako zobrazovadlo pro počítač.

(Konverzace mimo téma)

Který herní tituly se ti zapsaly do paměti, když vezmeme časový úsek od roku 1986 do 1995?

(smích) Těch titulů bylo strašně moc. Já si pamatuju takový věci jako *Dungeon Mastera*, je to většina RPGček, to byly věci, který mě chytly nejvíc. *Dungeon Master*, *Lands of Lore* a tohohle typu, *Eye of Beholder* – protože nás bavilo fantasy, tak nás bavilo *Dračí doupě*, pozdějš *Dungeons & Dragons*, a když jsme zjistili, že nikoho nebaví připravovat pro ostatní dobrodružství v *Dračím doupěti*, tak to suploval ten počítač. Tam jsi mohl ten dungeon hrát a tam ten příběh byl zabudovanej, sice byl omezenej, nebavil ses u toho s kamarádama, ale bylo to tam. Bylo to i zrychlený, když jsme měli nějakou partu, s kamarádama jsme hráli, tak se za to odpoledne moc nestihlo. Tady to za to odpoledne odsejpalo a fungovalo to docela dobře. Těch her, když se v tom člověk pohybuje, je tolik – takovejch možností... vybavím si jen ty RPGčka.

Kdybys měl sestavit žebříček nějakých pěti her, který by sis z té doby chtěl zahrát znovu?

Asi ty *Lands of Lore*, strašně času jsme trávili u série *Might and Magiců*. I na tu dobu to byl obrovskej svět, kterej byl otevřenej a dalo se tam chodit kamkoliv.

(Pokračuje o 16bitových hrách)

Pořád se bavíme o tom, že jsi byl a pořád jsi fanda sci-fi a fantasy. Co třeba knížky, četl jsi? Nějaký série?

Samozřejmě, už za komunistů jsem měl načtenou celou knihovnu, co měli za rohem. Pána prstenů jsem četl ještě v samizdatu, ten poslední díl jsem měl půjčený...

S těma zelenejma deskama?

Modrý desky, od Bendovic jsem ho měl půjčenej a pak jsem se dokonce úplnou náhodou dostal i k paní Pošustový, která překládala (*Pána prstenů*). To byl neuvěřitelnej zážitek, opravoval jsem jí počítač. Nějakej totálně prehistorickej s T602 překládama všech těch Pánů prstenů, co ona dělala, tak to v tom měla uložený. Jsem

na ten harddisk tak posvátně (*smích*)... Třeba po revoluci většina mého příjmu šla do knížek. To jsem nakupoval úplně všechno, protože v té době vycházely ještě dobrý sci-fi a teď už to je takový přebraný – prostě jedna knížka dobrý, další knížka divný, další knížka divný, takže se to hůř vybírá. Ale v té době, jak všichni najednou měli možnost vydat to, co chtěli vydat, tak to chrlili jedno za druhým a pamatuju si, že vždycky všechny brigády šly do knížek. To jsme ještě nechlastali moc... (*smích*)

Ikarii jsi četl?

No jasně, jak dlouho. To jsem měl předplacený kolik let. Ale pak člověk neměl tolik času, a jak se doba zrychlovala, tak mě v *Ikarii* půlka článků nezajímala, nebo mi nesesla půlka povídek, tak to padlo.

Jak jsi říkal, že jste měli okruh kamarádů a navštěvovali jste se, to se potom nějak vyvíjelo? Nějaký propojování počítačů, LAN party?

LAN party jsme dělali s naší partou kamarádů, což bylo poměrně dost lidí. To bylo asi osm lidí na základce, co jsme se znali, pak na gymplu a dál. Když jsme dostali *PCčka*, který byly schopný se sesíťovat, tak jsme je začali tahat dohromady a v bytě jsme třeba přes noc hráli. Pak jsem i párkrát byl i na nějaký velký LAN party, jenže to bylo takový, že tam znáš jen pár svejch kamarádů a teď je tam okolo stovka dalších a už to není takový, že by ses s nimi chtěl nějak moc družít.

To mělo asi smysl v době bez Internetu...

V té době Internet ještě nebyl, byly modemy. Byl tak pomalej, že to bylo o ničem. To přenášení fyzických počítačů byla jediná šance, jak si zahrát s více lidma a fungovalo nám to taky x let. To byly tři, čtyři roky, kdy ty hry fungovaly po té síti. Samozřejmě na Internet se s nimi dalo jít taky, ale nebylo to tak technicky možný dělat, že jednodušší bylo vzít počítač, nakoupit basu piv a nějakou pizzu a přes noc to tam hrát. Ten počítač, i když se to nezdá, byl fyzicky těžkej přinýst. To byla prostě bedna, k tomu velkej monitor, klávesnice, myši. To prostě nebylo jednoduchý, takže se to

plánovalo dopředu na jeden, dva dny.

Mám stejný zkušenosti, tahali jsme to asi na 500 metrů...

(*smích*) Pak se to naložilo do auta, se zaangažovali rodiče.

To byla skvělá doba...

Bylo to nejzábavnější, protože při tom hraní, když hraje člověk sám, musí mít dobrý příběh, ale když hraje hry s těma lidma a má je fyzicky v kontaktu, tak je to úplně jiná dimenze. Můžeš mu jít vynadat vedle, můžeš ho jít zpražít, můžeš mu pográtulovat, je to o tom osobním kontaktu.

Ještě ten fenomén nočního hraní, všude natahaný ty kabely...

(*smích*) všichni zakopávají. Jo, to je... ano. (*odmlka*)

Když se teda bavíme o tom nočním hraní, projevovala se tvoje hráčská vášeň ve tvých studijních výsledcích tehdy? Hrál jsi intenzivně?

Tak jako hrál jsem intenzivně, ale neměl jsem nikdy potřebu se nějak intenzivně učit, alespoň teda do gymplu a gympl včetně. Nedělalo mi problémy, ano, neměl jsem jedničky samý, měl jsem dvojky, trojky, ale fungovalo to, procházel jsem bez problémů, nikdy jsem neměl problém, že bych propadal, nebo něco takovýho a nikdy jsem se nepotřeboval učit, stačilo mi to na těch hodinách. Pak jsem s tímhle přístupem samozřejmě narazil na vejšce, ale že by mě to nějak ovlivňovalo na studijních výsledcích, to ne. Na vejšce byl jinej problém, že jak mě rodiče nutili si docela vydělávat, tak jsem se naučil, že mám nějaký peníze a že mě někdo respektuje pro to, jakej jsem a ne, že mě učitel nadává za něco, co neumím.

(...)

V těch počátcích, když jste začali hrát, když se tvořila komunita, bavili jste se o hrách?

Určitě...

Bavili jste se o jejich budoucnosti, současnosti, co byste chtěli?

O budoucnosti, že bychom se bavili, to fungovalo ještě u *Spectra*. Tohle je zajímavý, ale chceme to lepší a zároveň víme, že ten počítač tak dobrej není. U toho *PCčka*, tam to přicházelo spíš s dobou. U těch *PC* her jediný, co se zlepšuje, je grafika a provedení tý hry samotný, ano, s postupem času, jak výkon počítače rostl, tak tam mohli přidávat víc a víc, ale i dnes je tam cítit, že je to o nápadu, že je to o příběhu ve hře a ne o tom, jak skvěle je graficky provedena. Můžou být skvěle graficky provedené hry a nikoho bavit nebudou, nebo budou bavit pár lidí. A pak přijde hra, která grafiku nemá tak skvělou, kde se autoři vykašlali na efekty a snaží se jít za tím. I v té době jsme to brali takhle, že tyhle hry jsou skvělé a brali jsme to spíš, jak to přijde, než že bysme mudrovali nad tím, proč to není takhle a já to hrát nebudu, protože to není takový. Ano, takový hry jsme nehráli, hráli jsme hry, který nás bavily, který byly dobře udělaný a už v té době byl řekněme takový výběr, že se dalo něco vybrat a hrát.

(O trendech v současných hrách)

Ve chvíli, kdy jsi měl doma ty konzole a počítače, tak kde byly umístěny?

V mém pokojíčku. Když jsem měl *Spectrum*, tak tam byl problém v tom, že to muselo být připojený k televizi, což znamenalo to, že chvíli jsme měli doma jednu televizi v domácnosti, žejo, u té televize jsem to měl připojený a hrál jsem většinou nejvíc, potom jsem se vrátil ze školy, a když se vrátili rodiče, kteří chtěli koukat taky. Pak jsem dostal starou černobílou, dal jsem si to do pokoje a mohl jsem hrát v podstatě už, jak jsem chtěl, kdy jsem chtěl a potom, když už jsem měl monitor, tak už se to

neřešilo a měl jsem ho u sebe furt, ten počítač. Je pravda, že ze začátku se rodiče snažili u toho novýho *PCčka* kontrolovat, jak dlouho u toho strávím, takže si to dali do obýváku – sice za takovou zatahovací plentu, ale měli kontrolu. Pak to vzdali.

Ty jsi jedináček?

Brácha.

A co brácha a hry?

Bráchu to nikdy moc nevzalo. Brácha možná přišel později, hrál se mnou dřív, když jsme byli malí, ale hrál si svoje hry, bavilo ho něco jinýho a pak ho bavilo mnohem víc lítat po venku a nějak ho počítače nechytly. Že by si vyloženě hrál, to ne. Koukal na televizi, je schopnej zírat do bedny, což já nepřekousnu, je jiná povaha.

Úplně jiná...

Ale zas mnohem víc sportuje a zase má jiný koníčky, jiný zájmy. A mě to baví, na jednu stranu technicky a na druhou stranu využít toho potenciálu, jako že on nikdy nerozuměl tomu, co počítač může umět, takže nikdy nebral to, že se na něm dá hrát takhle dobře třeba, nebo neuměl anglicky tak dobře jako já, že nebyl ochotnej věnovat tomu tolik času a v té době většina her byla v angličtině. Tam nebylo možný jak jinak je hrát, než opravdu jdeš si za tím, a čemu nerozumíš, to si přeložíš, nebo domyslíš.

Jak jsi postupoval na začátku? Zkoušels to úplně bez slovníčku, nebo...?

Tak základní slovíčka jsem si vždycky nastudoval a potom tak nějak odhadem. To, co bylo zajímavý, jsem si přeložil, když to nešlo dál, tak jsem si to přeložil určitě, ale nikdy jsem neměl vyloženě nějaký zásek nebo problém: „Krucí, tuhle hru musím dohrát, ale vezmu si slovník a slovíčko po slovíčku pojedu a budu překládat ten text.“ Takhle jsem na tom nikdy nebyl.

Hrál jsi třeba s návodem?

Hrál jsem s návodama, ale jak co. Většinou mě to nebavilo, většinou jsem hrál nejnovější hry, takže tam návody moc nebyly. Když jsem si pustil starší hry, spíš ta motivace byla v tom – když hraješ RPGčko, tak abys nezačal špatně, abys tu postavičku nezačal vyvíjet špatným směrem nebo dávat do špatných vlastností. Takže víc než strategie, jak hrát hru samotnou, mě zajímaly ty mechaniky. Chtěl jsem být v té hře nejlepší, chtěl jsem mít tu postavičku nejvymakanější. Takže tady jsem koukal na nějaký Frequently Asked Questions nebo takovýhle věci, ale opravdu jak to hrát, to jediné při záseku. Když jsem nevěděl, tak jsem se podíval. Ale jinak jsem neměl moc motivaci hrát s návodama. Je to takový, že člověk přichází o spoustu zábavy, toho hledání. Pokud samozřejmě ta hra byla zdlouhavá, tak jsem ji buď přestal hrát, nebo jsem si ten návod našel, ale bylo to už takový jiný. Ty hry, který mě bavily, jsem dohrával bez návodu.

Předtím, než jsi dostal první počítač, nebo první *Spectrum*, tak ses nějak zajímal o technologie?

Já právě přemejšlim, z čeho jsem to vybíral. Asi moc ne, protože ono moc nebylo kde. Odebíral jsem ABC. Tam sem tam byl nějaký článek o tom, že počítače vůbec existují a že na tom nějaká ta hra je, ale jinak moc...

Nějaká radioamatérina, nebo tak?

To ne, to jsem nikdy jako... šťourat se v obvodech, to mě taky nikdy moc nebavilo, že by to takhle začínalo. Ale v té době jsem byl tak mladej, že ani nějaký obvody nebo radioamatérina... Nikde jsem k tomu nezískal nějaký vliv. Nepřitáhlo mě to k sobě. Co mě počítače naučily, bylo nebát se to otevřít. Ty to nerozbiješ tím, že to otevřeš. Ty to rozbiješ tím, že se v tom hrabeš dál a děláš něco, co se tam dělat nemá. Ale počítače ti v tomhle strašně moc odpouštěj. Pokud neuděláš něco špatně, nezlomíš nějakou kartu, tak můžeš rozebrat počítač – ten počítač za 60 tisíc jsem do jednoho roku rozebral a zase celej složil. Vyměnil jsem si tam nějaký věci a tohletoho všeho jsem se

přestal bát. Člověk si někde přečte nějaký návody a naučilo tě to trochu jinému přístupu. Když to vidím na rodičích, ti se bojí počítač... když zmáčknou něco myší, tak se bojí, že něco pokazí. Kdežto když s tím člověk takhle začal a rozebral to od začátku, tak jsem neměl žádný zábrany. To objevitelství potom fungovalo i po hardwarový stránce.

(...)

Ted' se dostáváme k důležité věci, herní časopisy. Kdys je začal sledovat?

Od začátku?

Četls *Excalibur*, nebo ještě předtím?

Ještě předtím byl polskej *Bajtek* a asi dvakrát se mi někde na burze povedlo vyšmelit něco anglickýho, ale v podstatě tohle byly takový hlavní zdroje, a pak *Excalibury* – ty jsem měl od prvního čísla všechno.

Prvního, nebo nultého?

Možná mi unikly některý první, skalní, ale pak jsem to začal tak nějak sledovat, kupovat. V podstatě to byl jedinej zdroj informací po hodně dlouhou dobu solidní, kterej se dal pořídit, i u nás byl dostupnej, člověk se nemusel namáhat překládáním a dělali to podobní nadšenci jako ty. V podstatě fenomén počítačových her byl od začátku danej tak, že nikdo ze starších lidí tomu moc nerozuměl, ani ho to nebavilo, takže od začátku to psali kluci podobnýho věkovýho ražení jako my. Ta generace, která na tom vyrůstala stejně jako my. Takže pak postupně, jak člověk pronikal do té komunity okolo těch magazínů a jak jsem se pak dostal do *Levelu*, všechno to byli kluci úplně stejně starý jako já, nikdy to nebyli nějaký páprdové starý, všichni byli z té samý generace. A dodnes to takhle funguje, že v těch herních (*časopisech*) není nikdo moc starší než my. To bude odrůstat a bude zajímavěj fenomén, co se stane, až ty lidi zestárnou a jestli se ti redaktoři opravdu udržej až do těch starejch let. Nevím, jestli to může fungovat. Jako proč ne, pokud ten člověk bude hravej, já si dovedu představit,

že by se v tomhleto udržet (*mohl*). Spíš jde o to, jestli by byl schopnej sledovat ještě na starý kolena ty nový trendy a...

To je stejná záležitost jako s jakýmkoliv jiným médiem, třeba komiksy. Člověk s tím zestárne...

Přesně.

Co sis tam rád hledal, v těch prvních časopisech?

Hlavně informace o novinkách, protože v té době, když nebyl Internet, tak to byl opravdu jedinej zdroj a vzhledem k tomu, že se většina věcí pirátila, tak rozhodující nebyla cena pořízení, takže možná trochu recenze, ale ze začátku se dalo zkoušet úplně všechno. Cena pořízení pirátský kopie byla nulová, nebo nulová ne, ale když se dala dohromady parta lidí, která si ty hry kupovala, tak nebyl problém se dostat prakticky k jakýmkoliv titulu. Já vím, že jsme se tenkrát skládali s naší partou a kupovali jsme zásoby, to byly promyšlený distribuční kanály, kterýma se to potom kopírovalo, disketa byla pomalá, takže nespolehlivá, takže my jsme to začali řešit tak, že jsme si našli speciální backupový programy, který ty diskety byly schopný nasypat za polovinu času. Jak se člověk naučí pohybovat v tomhleto a využívat každý možnosti

A vy jste je potom přeprořádali?

Přemejšlim nad tím, jestli jo, nebo ne. Pár pokusů jsem zkoušel, ale nikdy že bych se tím vyloženě živil. Pro mě to bylo jako až nudný. Speciálně, když to byla doba disket, tak nahrát ty hromady disket – nejdřív to vytáhnout z archivu, pak to zase uložit na ty další diskety, byla to ztráta času. A nějaký peníze jsem si vydělal vedle, nepotřeboval jsem jich tolik, takže jsem neměl tu motivaci. A když už přišla hlavní vlna pirátství, když se tím daly vydělat nějaký peníze, tak to už jsem neměl zapotřebí tohleto dělat. Měl jsem už Internet a začalo to být riskantní. Už se začaly objevovat první razie nebo první problémy s policií.

Uvědomoval sis od začátku, že je to třeba něco nelegálního?

Uvědomoval, ale vždycky to bylo položený tak, že minimálně ze začátku šlo o problém s dostupností u nás. U nás prostě ty tituly nebyly k sehnání, nedaly se koupit legálně, takže tam to pirátství byla jediná možnost, jak se k té hře fyzicky dostat. Potom se to samozřejmě postupně proměňovalo a začalo to vypadat trochu jinak. Ty hry se u nás daly koupit, ale většinou třeba se zpožděním nebo tam byly jiné limitující faktory, takže vždycky si to člověk vnitřně omluvil. Vždycky jsem si říkal nakonec: „Jo, mám důvod, abych si to zpirátil, místo abych to zaplatil.“ Pro studenty, kteří si nevydělávají, je to ostatně dodneška ten samej problém a to pirátství je jasně daný. Pokud to bude možný, tak se bude pirátit nadále, ať jsou nějaký legální možnosti, nebo nejsou legální možnosti. Hra je poměrně drahá zábava i dneska. I když stojí české verze okolo šesti, osmi stovek, tak za osm hodin hraní si to normální student nebo mladej člověk nemůže dovolit kupovat ve větším jako koníčka. Zvlášť, když vidí, že je to vedle zadarmo.

(Konverzace mimo téma: působení V. V. v počítačových časopisech v 90. letech)

Hráčská komunita používá specifický jazyk. Jak jsi to vnímal? Podřizoval se tomu, přejímals to?

Samozřejmě jsem se o to zajímal.

Co pařan a podobně?

Jako pařan bylo vždycky takový jako spíš hanlivý. Nevím, nikdy jsme se nijak neoznačovali, jako „Hele čau, pařane!“ To je nesmysl. To je názor těch starších. „Pařan, tak co, jak paříte?“ To je blbost. Aspoň jsem se s tím nesetkal. Spousta věcí třeba z her, jako třeba RPGčka, tyhle slova pronikly, hodně toho přibýlo teďka s onlineovým hraním, jako spíš přejatý zkratky z angličtiny, než aby to byl nějaký speciální slovník. Je to, tohle téma přijde hodně přeháněný. Lidi si myslí, že pařani (*ironicky*), hráči mají nějaký speciální slovník, nebo něco takovýho, ale vychází to spíš

z toho, že ty lidi nerozuměj tomu, o čem ty hry jsou nebo o co tam jde, a pokud to je nějaký slovo, který z toho vychází, tak samozřejmě jim to přijde, že to je něco neznámého. Ale je to většinou poměrně jednoduchý a pronikneš do toho rychle (*smích*). Stačí chvíli hrát. Vychází to úplně přesně z těch her a jsou to anglický výrazy, většinou, který jsou jenom přejatý, že najít českou alternativu je často absurdní.

(O časopisech v 90. letech)

3. Návod k rozhovoru

- ☐ Jak jste se dostali k hraní počítačových her - jaký byl váš **příběh** coby hráče? V kolika letech a v jakém roce jste začali?
- ☐ Hrál ve výběru vašeho **koníčku** nějakou roli **rodinné zázemí**?
- ☐ Jaký byl váš vztah k různým **platformám**; hráli jste i na **videohrách, automatech**?
- ☐ Co vás na hrách fascinovalo? **Proč** jste je hráli?
- ☐ Které **herní tituly** se vám nejvíc zapsaly do paměti a proč?
- ☐ Jak jste hry **sháněli**? Uvědomovali jste si problematiku **pirátství**?
- ☐ **S kým** jste hry hráli? Byly hry způsobem, jak získávat nové kamarády? Existovala **parta** nebo skupina lidí, kteří vytvořili nějakou **sít**? Od koho jste získávali informace, **jak hry hrát**?
- ☐ Jak se na hraní dívala vaše **rodina, ostatní kamarádi a okolí**? Diskutovalo se o tom?
- ☐ **Jakým způsobem** jste hry hráli? Dohrávali jste je do konce? Přišly vám v různých obdobích různě **obtížné**?
- ☐ **Kolik času** jste věnovali hraní her a činnostem s nimi spojeným?
- ☐ Rozuměli jste, o co ve hrách jde? Měli jste problémy s angličtinou, resp. jiným **jazykem**?
- ☐ Jaký jste měli vztah k **počítači jako artefaktu** a jakou měl pozici v domácnosti?
- ☐ Jak velké byly a jsou vaše **technické schopnosti**, co se týče HW a SW? Hledali jste pomoc u známých a kamarádů?
- ☐ Jaké byly vaše ostatní **kulturní zájmy** v této době (filmy, literatura, hudba)?
- ☐ Sledovali jste **herní časopisy**? Identifikovali jste se se stylem, kterým psaly?
- ☐ Považovali jste se někdy za **pařana**? Chtěli jste? Co pro vás toto slovo znamenalo?
- ☐ Přemýšleli jste o **budoucnosti** her? Zklamala vás, nebo uspokojila? Hrajete stále **staré hry**, nebo dáváte přednost novým, popř. proč jste hrát **přestali**?

4. Seznam československých her vydaných do roku 1989¹

Hry pro Spectrum

název	výrobce	rok	žánr
Business – Obchod	mch	1984	stolní
Poklad	Fuxoft	1984	textovka
Boxing	Fuxoft	1985	sport
Exotron	P. Zapletal	1985	akční
Indiana Jones 1 – A chrám zkázy	Fuxoft / Fuxoft + Proxima	1985	textovka
Itemiada	Cybexlab	1985	akční
Karel	Centrum MVT	1985	logická
Maglaxians	Cybexlab	1985	akční
Never ending story – Nekonečný příběh	Ocean – překlad OMIKRONsoft	1985	textovka
Poklad 2.1	Fuxoft	1985	textovka
Space Saving Mission	Ultravideo Software	1985	textovka
Dobývání hradu	Antic Software	1986	textovka
Firewolf	Cybexlab	1986	akční
Kaboom	Fuxoft + Proxima	1986	akční
Planet of Shades	Cybexlab	1986	akční
Podraz 3	Fuxoft	1986	hacking
Strip oko	Vlama	1986	stolní
Šest ran do klobouku	SPL	1986	stolní
Zabarachuda	THS	1986	textovka
Agent 113	Petr Soukup	1987	?
Akcionář	Jiří Kadlec	1987	strategie
Bad Night	PALAS	1987	textovka
Computer	Dolphin	1987	hacking
Dame De Monsoreau, La	IKO & RGSoft	1987	textovka
Depart	J.Vondracek	1987	akční
Dokonalá vražda	Ultrasoft	1987	textovka
Exoter	Cybexlab	1987	textovka
Fuksoft	Sybilasoft	1987	textovka
Galactic Gunners	Cybexlab	1987	akční
Hledač – Cesta za zlatem Mayů	KYBSO	1987	textovka
Indiana Jones 2	Fuxoft / Fuxoft + Proxima	1987	textovka
Lodicky	Andsoft	1987	stolní
Luxík na Bíbrštejně	A.K-Soft	1987	textovka
Pexeso	Ing. J. Hnát	1987	stolní
Plutonia 5.9	Sybilasoft	1987	textovka
Podraz 4	Antok	1987	hacking
Podraz na Indiana Jonese	PKCS + Fuxoft	1987	textovka

¹ Způsob sestavení seznamu je popsán v kapitole 3.2.3.

Secret Mission – James Bond 007	Petr Špád	1987	textovka
Sherlok Holmes	Sybilasoft	1987	textovka
Star Fly	T.R.C.	1987	akční
Star Swallow	T.R.C.	1987	akční
Starfox	Cybexlab	1987	akční
Stensontron	Sybilasoft	1987	textovka
Strgol	KYBSO	1987	textovka
Super Discus	Sybilasoft	1987	textovka
To je on!	Cidsoft	1987	logická
Tria	Sybilasoft	1987	textovka
Vlajky 2	Jozef Vavrínek	1987	logická
Zlatý pohár	Jiri Software	1987	textovka
Agent 99	Alkoholsoft & Stewsoft	1988	textovka
Busy Mix	Busy	1988	logická
Demon in Danger	Martin Malý	1988	textovka
Detektiv	St. Lopata	1988	hacking
Dokonalá vražda 2 – Bukapao	Ultrasoft	1988	textovka
Escape from Castle – Útěk z hradu	J.Ch.	1988	textovka
Expert	OKF	1988	hacking
F.I.R.E.	Fuxoft / Fuxoft + Ultrasoft	1988	akční
Jet Story	Cybexlab + Ultrasoft	1988	akční
Katanga	Martin Malý	1988	textovka
Kewin I	Kamasoft	1988	textovka
Mrazík 88	Palas	1988	textovka
Pepsi Cola	MiamiSOFT	1988	textovka
Pirx	COOK	1988	textovka
Podraz 4	Raxoft	1988	hacking
Podraz 5	Antok	1988	hacking
Podraz 6	Antok	1988	hacking
Poradce	Demonsoft	1988	textovka
Prípad 2	Shrapsoft	1988	textovka
Přestavba	UV Software	1988	textovka
Rychlé šípy – Záhada hlavolamu	Májasoft + CIDsoft	1988	textovka
Sexeso	amisin + OKF	1988	stolní
Tol	Bobek software	1988	akční
Záhada Bermudského trojúhelníku	Jh Software	1988	textovka
Zakliaty zámok programátorov	Delphine + Tom&Jerry SOFTs	1988	textovka
17.11.1989	DoubleS©FT	1989	textovka
3D labyrint	M-beaton + Busy + Fuxoft	1989	akční
3D-Tetris	Antic Software	1989	logická
Belegost	Cybexlab	1989	textovka
Cesta bojovníka	KM, Ultrasoft, Rumatisoft	1989	akční
Cracker	Študák Software	1989	hacking
F.I.F.O.	Jopa	1989	akční
Faraon	CV Software	1989	strategie
Fuksoft 2	Raxoft	1989	textovka

Genius 18	Busy	1989	textovka
Grey Island	CV Software	1989	textovka
Indiana Jones 4 – A zlatá soška keltů	MadMax	1989	textovka
Indiana Jones na Václaváku	Zuzan Znovuzrozeny	1989	textovka
Kewin II (Hladac pokladov)	Kamasoft	1989	textovka
Marioso	Milouš Soft	1989	akční
Mayday	Petr Machala	1989	textovka
Město robotů	Zenitcentrum	1989	textovka
Nové Město – Uprchlík	Intysoft – překlad a úprava	1989	textovka
Pirx 2	COOK	1989	textovka
Piskworks	Raxoft	1989	stolní
Procházka Starou Prahou	VRAJP	1989	textovka
Recovery	J.Ch.	1989	textovka
Skladačka	Deltasoft	1989	textovka
Something Happened 1	Petr Machala	1989	textovka
Space Landing	Gambrinus soft	1989	akční
Stávka	Svosatasoft	1989	textovka
Trudnaja doroga	Blacksoft	1989	textovka
Virus 7	Zdensoft	1989	hacking

Hry pro Atari

název	výrobce	rok	žánr
Businessman	B. L.	1986	strategie
Šílený zloděj	Double R software	1986	akční
Indiana Jones 2	J. Holcman	1987	textovka
Podraz III	Sitsoft	1987	hacking
ZX Fuk	Syssoft	1987	textovka
Adams Adventure	M. Lenz & P. Maršík	1988	textovka
Examiner 2	Lukáš Casar Software	1988	hacking
Flappy	Doltari	1988	akční
Fotablovy trener	Fr. Míček	1988	manažer
P.R.E.S.T.A.V.B.A.	UV Software	1988	textovka
Podraz IV	Tomáš Baloun	1988	hacking
Přízrak nuly	BeWeSoft	1988	akční
Velká počítačová loupež	L.S. Software a Tayco	1988	hacking
Vetrelec	Petr Fischer	1988	textovka
Computer Live	Lukáš Casar Software	1989	hacking
Football Manager	M. Petrů	1989	manažer
Gardner Game	Milan Titlbach	1989	logická
James Bond 2	Uno Software	1989	textovka
Jirka Hradec in Special			
Mission	Illegalsoft	1989	textovka
Na rozkaz Krále	Flashsoftware	1989	textovka
Na Vikiho stopě	Klupal	1989	textovka

Pomsta šileného ataristy	Viktor Lošťák	1989	textovka
Prudent Dactyl	G.C.C.	1989	textovka
Robot 1	Uno Software	1989	textovka
Robot Karel	BeWeSoft	1989	akční
Stranded	P.Ferda	1989	textovka
Super Podraz	Hefsoft	1989	hacking
Tetris	RadoSoft	1989	logická
The Name Rose	Golden Bat, Inc.	1989	textovka
To je on!	Software PK	1989	logická
Vabank	Techni Soft	1989	hacking

Hry pro PMD 85

název	výrobce	rok	žánr
Horác a pavouci	4004/482 ZO	1985	akční
Manic Miner originál	Libovický-Jenne	1985	akční
Willy Walker	4004/482 ZO	1985	akční
3D Mikrotron	4004/482 ZO	1987	akční
Boulder Dash	VBG/415.	1987	akční
Flappy	VBG/415.	1987	akční
Glutton	Gregorovič-Szczurek	1987	akční
Manic Miner VBG	VBG/415.	1987	akční
Piškvorky	4004/482 ZO	1987	puzzle
Bludiště	4004/482 ZO	1988	akční
Fred	VBG/415.	1988	akční
Galaxia	Ceres Soft	1988	strategie
Penetrator	VBG/415.	1988	akční
Pexeso	4004/482 ZO	1988	puzzle
Hlípa	4004/482 ZO	1989	akční
Město robotů	Libovický	1989	textovka
Princ Jasoň	Ceres Soft	1989	textovka
Saboter	VBG/415.	1989	akční
Tetris	VBG/415.	1989	logická

