

Věnováno Domi.
Teď je řada na tobě.

ISBN X-XXXX-XX-XXX-XX

Vydala univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2025

Herní přebal jako duše hry

**Herní přebal pro české hry
a jeho proměny v letech 1989–2010**

Kristína Pupáková a Vojtěch Straka

© 2025

Tato kniha je výsledek pěti let mého života strávených na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně, kde jsem se v rámci své dizertace ponořila do historie a podoby českého herního přebalu. Nebyla to vždycky lehká cesta. Hledat historické střípky, autentické zdroje a příběhy, co by mi prozradily víc o tom, jak se u nás hry rodily, bylo občas jako luštit hádanku bez návodu. Ale stálo to za to – hlavně kvůli lidem, co jsem na této cestě potkala. Vývojáři, sběratelé, nadšenci – všichni zapálení pro svět her stejně jako já. Moje láska k hrám začala už v 90. letech, kdy jsem jako malá objevovala první herní světy na staré 386 v tiskárně mých rodičů. Seděla jsem tam mezi štosy papíru, vůní inkoustu a hučícími stroji – a fascinovalo mě nejen to, jak hry vypadaly na obrazovce, ale i jak se polygrafický svět měnil a zjednodušoval s příchodem digitálních technologií. Tyto zážitky mi zůstaly a později se propojily s mým profesním životem – studiem digitálního grafického designu. A právě to mě přivedlo i k přebalům her. Nejsou to pro mě jen obaly – jsou to relikvie – estetické, kulturní a marketingové poklady, co o hrách vyprávějí příběh ještě předtím, než je rozbalíte.

Přebaly mě zaujaly, protože jsem sama byla hráčkou – a pořád jsem. Tahle záliba mi pomohla vcítit se do herní komunity a vidět obaly nejen jako designérka, ale i jako někdo, kdo si pamatuje ten pocit, když popr-

vé drží hru v ruce. Přebal je multimodální médium, co míchá ochranu, krásu, komunikaci a marketing. Často je to první věc, co hráč uvidí, a právě tenhle moment rozhoduje – chci tu hru, nebo ne? Studie ukazují, že vizuální podněty kolem hry ovlivňují emoce a zážitek hráčů. A pěkný design rovnou zvyšuje vnímanou hodnotu a prodejnost. Přebaly nejsou jen ozdoba – jsou klíčem k tomu, jak hry vnímáme. A já jsem chtěla zjistit, jak to fungovalo u nás.

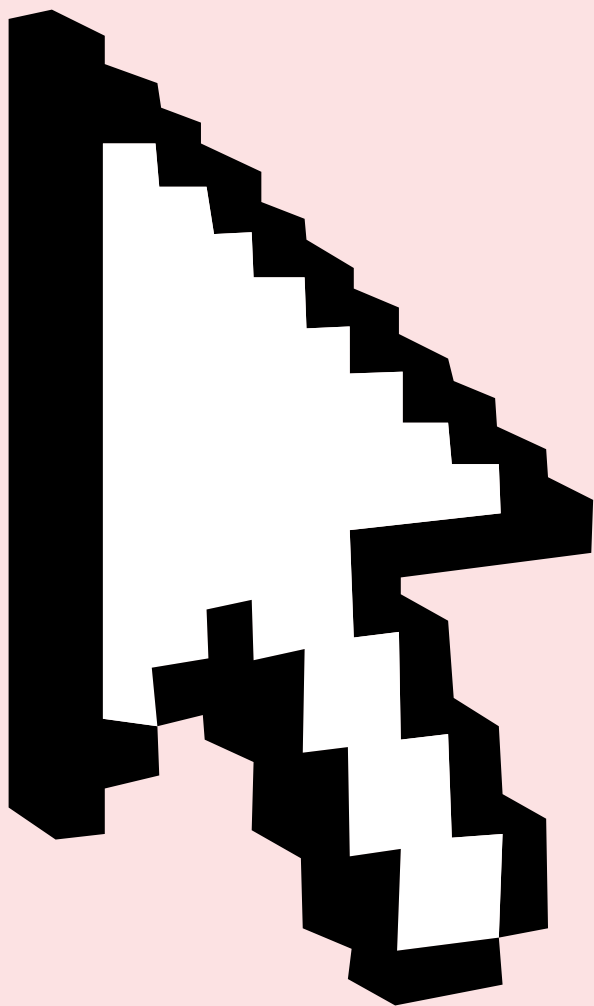
Pět let mé dizertace bylo tedy pátráním – nejen po hrách, ale i po tom, co o nich vypovídají jejich obaly. Hledala jsem staré zdroje, nebo něco, co by mi ukázalo, jak se česká herní scéna rodila. Nebylo to jednoduché – spousta věcí se ztratila, nebo se jednoduše pořádně nezaznamenala. V evropském měřítku mi pomohli Patrik Wasiak a Marie B. Gardová, kteří mě provedli východoevropskou herní kulturou. U nás mě inspirovala Helena Bendová a její knihy *Umění počítačových her* (2016) a *Co je nového v počítačových hrách* (2019), kde hry bere jako umění. Klíčový byl Jaroslav Švelch s jeho *Jak obehřát železnou oponu* (2023) – i když se přebalům přímo nevěnuje, ukázal mi, jak technologie a trh formovaly hry před rokem 1989 a co se změnilo pak. A pak tu byla *Umění klasických adventur* od Bitmap Books s českou kapitolou od Petra Ticháčka – ta mi dodala další kousek do skládačky. Jenže poskládat tenhle příběh nebylo jen o knihách. Narazila jsem na hromadu překážek – zdroje byly roz-

troušené, archivace her u nás pořád kulhá. Přesto jsem našla aktivní průkopníky, který na herní historii pracují každý den: Lubora Kopeckého, co zachraňuje starý software, Michala Kefura a jeho blog Herní archeolog, nebo Miroslava Žáka, který má dneska pod palcem největší českou herní databázi – visiongame.cz. A v neposlední řadě jsem potkala i mého spoluautora Vojtěcha Straku, který se spolkem Herní historie, sbírá nejen hry, ale i všechny stávající fragmenty herního světa.

Kde tedy pátrat? Sáhla jsem po starých časopisech – *Excalibur*, *Score*, *LEVEL*, *Hráč*, *Počítačové hry* – a diskmagách, co mi ukázaly, jak hry a jejich tvůrci žily v 80. a 90. letech. Jenže hned na startu jsem narazila na díru – mezi lety 1989 a 1994 se distribuce her měnila z dopisů na organizovaný trh a spousta titulů neměla oficiální přebaly ani vydavatele, ale vydávali si je samotní vývojáři a jejich podoba byla různá. Hodně mi pak pomohly rozhovory s tvůrci. Toto povídání bylo zlatý důl – ale taky výzva. Každý měl svůj pohled, své vzpomínky, a někdy se to pěkně rozcházel. Něco si pamatovali jinak, něco zapoměli – projekty z 90. let už byly přece jen daleko. Někteří se otevřeli a mluvili o tvorbě přebalů s nadšením i nostalgií. Oslovila co nejvíc lidí – vývojáře, ilustrátory, sběratele – abych poskládala co nejpresnější obrázek.

Velkou zásluhu na tom, že tato kniha existuje má Vojtěch Straka – můj spoluautor a průvodce českým herním světem sběratelů. Díky němu jsem se dostala k Tomáši Nestoroviči, jehož obrovská sbírka mi pomohla mi dokončit tenhle příběh. Velké dík patří také Dominiku Chlupovi z ceskehry.net, který měl tu snahu a přečetl první verzi této knihy a opravil mnohé chyby, které se do ní jeho zásluhou nedostali.

Tato kniha je tedy o hrách, co jsem milovala už jako dítě, o přebalech, co mě fascinují jako designérku, a o lidech, co tenhle herní svět vybudovali a dodnes tvořili. Je to cesta českou herní historií – od prvních pixelů na 386 až po éru, kdy se hry staly uměním i byznysem. Pojd'te se mnou zjistit, jak to všechno začalo – a co nám ty obaly o nás samých říkají.



Od osciloskopu k českému pixelu: Jak se rodily počítačové hry a česká scéna

Představte si svět, kde počítače váží tuny, displeje blikají zelenými čarami a niko-
ho nenapadne, že by na nich šlo hrát hry.
A přesto to takhle všechno začalo! Světová
historie počítačových her sahá až do 50.
let 20. století, kdy na amerických univer-
zitách vědci a technici zkoušeli, co všech-
no jejich obří výpočetní stroje zvládnou.
Mezi první experimenty patřil *Tennis for
Two* – ano, tenis na osciloskopu, kde jste
odráželi tečku přes síť na malé křivkové
obrazovce. Pak přišel *Spacewar!* na mini-
počítači PDP-1: dvě vesmírné lodě stříle-
jící na sebe na černém pozadí. Nebyly to
hry pro masy, ale spíš technologické hračky
pro programátory a nadšence. Přesto ukázaly
něco zásadního – počítače nemusí jen po-
čítat rovnice, mohou i bavit. Postupně se
technologie zmenšovaly, od univerzitních
molochů přes konzole až k osobním počítačům
v obývacích. A najednou se hry staly feno-
ménem, který změnil svět. Ale co se dělo
u nás, za železnou oponou?

V Československu to bylo jiné. Počíta-
če tady v socialistické éře nebyly hračky
– spíše drahé nástroje pro fabriky, vědce
a plánovače. Zábava? To bylo až na druhé
koleji. Technokrati režimu se soustředili
na průmyslové využití, ale někteří amatéři
a technici si ve volném čase říkali:

„Co kdybychom to zkusili jinak?“ A tak se na přelomu 70. a 80. let objevily první pokusy o hry – třeba na československém SMEP SM 52/11, což byla naše kopie amerického PDP-11/50. Žádná grafika, jen text a pár příkazů, nic, co by autoři brali úplně vážně. Ale bylo to semínko, ze kterého vyrostla česká herní scéna.

Osmdesátá léta pak přinesla revoluci. Osmibitové počítače – ZX Spectrum, PMD 85, později 16bitové Amiga a Atari ST – se staly hitem mezi všemi herními nadšenci. Vznikla subkultura: parta kluků a holek, co se scházeli v klubech Svazarmu nebo pod hlavičkou Socialistického svazu mládeže. Západní hry? Ty k nám oficiálně nechodily. Ale čeští herní fanoušci si poradili – vytvořili celkem funkční síť distribuce portovaných her a jejich konverzí. Co je to portování her? To je jev, který vysvětluje, proč existuje tolik různých verzí některých titulů v Československu, a později v České republice. Portování hrálo v herním světě významnou roli – odráželo technologické možnosti i kulturní a ekonomické podmínky. Za socialismu byl oficiální dovoz her omezený a západní platformy těžko dostupné, což vedlo nadšence k tomu, aby sami převáděli oblíbené tituly na domácí nebo dostupné počítače.

Portování se soustředilo na 8bitové systémy, jako ZX Spectrum, Atari 400/800 XE/XL, PMD 85 nebo Sharp MZ 800, který byl u nás

V D-TEXT DAT

Vypustit řádek 1205

LET = USRVNL 29696

jinak nejde načíst do

R-TEXTU 6.49

Začátek 5000-5500 **POKE.TISK.DT**

Nadpis, inicializace, tj. kontrola pro
číslo řádku, je historický program nahrazen,
a/n, nahrazení řádku blokem dt.

Koncový kód: GOTO 5520

Nadpis Adr. 5000 - 5600

Inicializace **POKE.TISKU**

Tj. kontrola pro číslo řádku

BT100.FL / D-TEXT / klíč

Dolní částí číslo:

Je historický program nahrazen? a/n

Nahrazení pomocí D-TEXT a potom na
nový kódy programu! / Spustí programy

Koncový kód

5600 DATA Inicializace historického

řádku, nahrazení, all. počet řádku

Změna na řádek, all. počet znaků,

řádku, byt (flag), délka pro. programu,

Kontrola správnosti, zpracování znaků,

Prostředím, tj. řádek

řádek, tj. řádek, tj. řádek

řádek pro zpracování, první řádek

to, řádek, délka programu

COPY, změna - konec řádku

D-WRITER v 1.0 (c) Daje 1987			
KURZOR		BLOK	
šipky	G+g značka	ŘÁDKA	
C+S, 4 slovo	E+D smazat	C+ENTER ŘÁDKA	
S+F, 6 text	E+C kopírovat	S+ENTER strana	
S+E, 8 řádka		ENTER odst.	
S+U, 1 list			
E+S, 9 odst.	OSTATNÍ		HLEDAT
E+P str.	E+S, X řádkování	E+F vyhledat	
E+K blok	E+Z pravítko	E+A nahradit	
E+G poz.	E+V vlož/přes		
	BREAK tabulátor		
FORMÁTOVÁNÍ		SMAZAT	
S+W vystředit ř.	PĚSTINA	S+A slovo	
E+T zarovnat ř.		S+S řádku	
E+R vlevo ř.		C+g vlevo	
E+E vpravo ř.		S+D pod	
S+V zarovnat od.	E+U česky		
	E+W č, š		
Volno: 16383		Tiskárna: BT-100 RW	

BT-DEKO

zpracování vlny, jely, so

př. dom. zpracování 30

zpracování motoru, prouhy 84

TOSWORD CS (Po zapnutí BT100)

ENTER = 1201 m/c

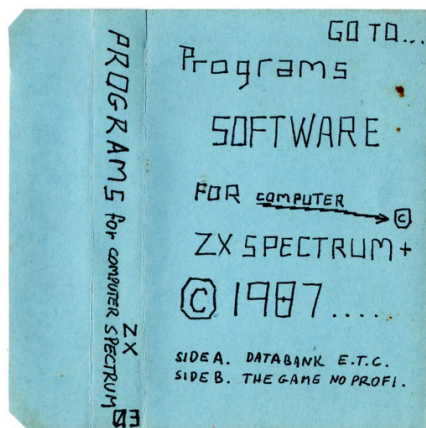
řádek 1 = 1201 m/c

3 = VELIK (Velik 243 = 243)

Textové a obrazové materiály ke kazetám pro systém Amiga (zdroj Amigaforum.cz).

překvapivě oblíbený, i když na západě zůstal spíše neznámý. Některé platformy, například ZX Spectrum, Amstrad CPC a Sharp MZ 800, používaly stejný procesor Zilog Z80, což přenos her mezi nimi usnadňovalo. Důvod portování byl prostý: hráči chtěli hrát populární hry, ale jejich zařízení je nepodporovalo. Českoslovenští programátoři tak vytvářeli neoficiální verze, označované jako „bastard children“. Někdy originál věrně napodobily, jindy ho kvůli hardwarovým limitům upravily – třeba porty na Sharp MZ 800 bývaly barevnější a rychlejší než verze pro ZX Spectrum. Rozdíl mezi portem a konverzí je také zajímavý. Port obvykle zachovával většinu mechanik původní hry, zatímco konverze mohla být volnější. Například československá textová verze *Leisure Suit Larry* vznikla bez zdrojového kódu a od originálu se dost lišila.

Po roce 1989, s příchodem 16bitových platform jako Amiga nebo PC a otevřením trhu, potřeba domácích portů klesla. I když se západní hry se staly dostupnějšími, někteří vývojáři se i přesto věnovali lokalizacím těchto her pro české hráče.



A	B
1) BIORHYTHMUS 0-17	1) KVADR. GRAF 0-6
2) 20. STOLETI 19-23	2) STOPKYX8 8-15
3) KALENDAR 24-32	3) COREKEY 19-24
4) ZVETSENI 1+ov 34-41	4) CROS 29-30
5) ZVETSENI 2+2x bytes 43-53	5) ZVUK - bytes 52-57
6) PAINT + R CODE 55-62	6) AIRBURY - bytes 59-63
7) PISMO VSR (bytes) 64-66	7) CASY 64-68
8) SEAR 68-71	8) COMP. TEST (bytes) 69-88
9) VVRD BLOC 71-86	9) SIPKA - (bytes) 90-93
10) VVRD BLOC 2 71-91	10) REKREMO - (bytes) 94-102
11) VVRD BLOC 2 93-101	11) HONORI (bytes) 103-114
12) DBEARCE 98-107	12) REALTIME 125-130
13) OAHIV 24K 103-107	13) SKINE PRINT (bytes) 131-134
14) B. PROG 108-116	14) VSR ASCII (bytes) 137-157
15) ZVANIENI 118-136	15) HEADER 152-158

SOFTWARE - SOFTSKEL®

17) PR. GRAFY 138-150

18) KHITOCTY 152-155

19) POCTY 157-163

20) TV TEST 164-170

A.	B.
1. DATALOG 141298 - 0-36	1. RULETA - GAME - 0-14
2. - - - - -	2. DEMOLICE - GAME - 16-46
3. - - - - -	3. KOSTKA /HAZEC/ 100 - 48-52
4. SLOVNIK - 60-66	4. VARHANY - 54-61
5. DATABANKA + 10 -	5. CRISSCROSS - GAME - 63-68
6. ZDRAVI + bytes 65 -	6. ASTEROID 1 - GAME - 80-80
	7. ZAPALKY - GAME - 82-90
	8. YOU IQ - 123 - 92-99
	9. THE GAME - 101-108
	10. ZVIRE? - TEXT GAME - 110-119
	11. YOU MEMORY - TEST - 121-124
x. HESLAVKAD - (NAKORCI)	12. HADANKA 125 - 123-128

Programs for Computer L.S. © 1987

13. DEMOLICE 2 - GAME - 129-138

14. SKAFANI - GAME - 139-140

151

Ručně psané přebaly kazet pro systém ZX Spectrum (zdroj internet).

Hry za oponou:

Kreativita v omezeních

Čeští programátoři neměli luxus západních technologií, a tak si museli vystačit s tím, co bylo po ruce. A přesto všechno, pod dohledem Svazarmových klubů a Socialistického svazu mládeže, vyrostla parta nadšenců, kteří si řekli, že počítače nejsou jen na práci, ale i na zábavu. Vznikla tak subkultura, která se stala živnou půdou pro první české herní pokusy. Oficiální distribuce her? Zapomene! Západní trh byl za železnou oponou nedosažitelný, a tak si tehdejší amatéři – programátoři, technici, studenti – museli poradit tak prostřednictvím „tape tradingových“ sítí a inzercí v amatérském rádiu (cez které se vysílali i programy a hry), klubových zpravodajích, apod. Samozřejmě to takto vydrželo ještě pár let po revoluci. Magnetofonové pásky putovaly z ruky do ruky, poštou nebo přes kamarády. Na nich byly nahrané hry, které se pak kopírovaly dál. Bylo to jako první undergroundová síť – na hraně zákona, ale plná nadšení.

Hry se musely přizpůsobit tomu, co bylo po ruce. Nejoblíbenější byl ZX Spectrum nebo jeho československé klony – stroje, co zvládly jen základní grafiku, ale pro lokální programátory to stačilo. „Tape trading“ nebyl jen o sdílení, ale i o komunitě – posiloval vazby mezi lidmi, kteří si navzájem pomáhali, radili a inspirovali se. A hlavně

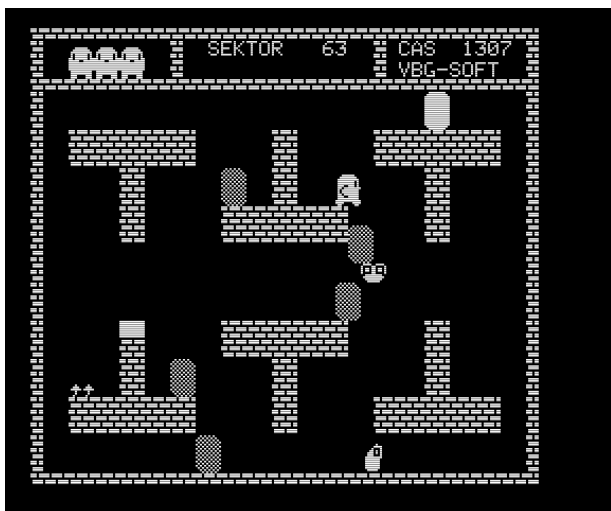
to rozdmýchalo kreativitu. Jaroslav Švelch ve své knize *Jak obehřát železnou oponu* to krásně popisuje: „i přes technologické a společenské omezení socialismu tady vyrostla silná parta amatérů, co objevovala hry ze světa a dávala jim svůj vlastní styl.“ Tuhle činnost ve své knize nazývá „brikoláží“ – tedy kutilským uměním, kdy si lidé sami vyráběli periferie, třeba joysticky nebo zesilovače, a někdy i neoficiální klony západních počítačů. V prostředí, kde zdroje chyběly, se technické dovednosti a nápady staly cestou k úspěchu.

**Flappy, Manic Miner,
Blouder Dash, Penetrator**

Co se tehdy hrálo a tvořilo? Hodně českých her byly předělávky západních hitů. Například *Flappy* – hra, kde ptáček létá mezi trubkami – dostala i svou lokální verzi. *Manic Miner* s horníkem skákajícím po podzemí se taky dočkal svého československého klonu. Stejně tak klasika *Boulder Dash*, kde jste sbírali drahokamy a vyhýbali se kamenům, nebo *Penetrator*, jednoduchá střílečka s vesmírnou lodí. Nešlo ale jen o bezduché kopírování – tyto hry se přeprogramovaly tak, aby běžely na československém hardwaru, a často dostávaly cestou i českou duši. Na velkých studiích tady nebylo pomyšlení, vše dělali jednotlivci – kluci a holky, co po škole nebo práci seděli u obrazovek a zkoušeli, co jejich počítač zvládne.

Oblíbené byly hlavně textové adventury. Proč? Nepotřebovaly žádnou složitou grafiku,

Flappy (1987) port na počítač PMD 85 od VBG Software. Hra původně vznikla v roce 1983 v Japonsku pro počítače Sharp a později vyšla i na NES (1985) a Gameboy (1990). K nám se dostala právě díky importu počítačů Sharp MZ-800, se kterými byly dodávány dvě originální hry – *Zexas* a právě *Flappy*.



Skupina VBG Software vytvořila také hru *Penetrator* (1988) opět čerpali inspiraci v zahraniční předloze, konkrétně ve stejnojmenné Spectrum hře z roku 1982.



Setonova hra

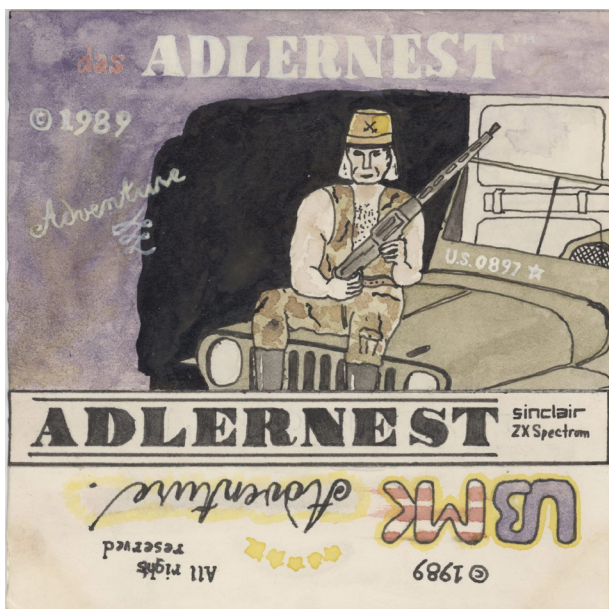
stačily příkazy a pár řádků textu – ideální pro slabší stroje. A co je důležité, tyto hry měly skutečně český rukopis. Odrážely místní témata, humor a někdy i odvážnou politickou satiru. Podle webu herniarcheolog.cz je nejstarší známou českou hrou *Setonova hra* od Jiřího Pobřísla z roku 1983 pro ZX Spectrum. Ale kdo byl opravdu první? To se asi nikdy nedozvíme. Spousta her vznikala jen tak, pro zábavu, a bez oficiální distribuce se na ně zapomnělo – zůstaly v šuplicích nebo se ztratily. Ukázkou takové tvorivosti je například titul *das ALERNEST* (1989) od Martina Kadlčíka, který se povedlo zachránit právě iniciativě spolku Herní historie.

der ALERNEST

Navzdory proklamacím socialistické vlády o podpoře elektronizace školství, tuzemské vzdělávací instituce postrádaly devi-zy k nákupu zahraniční výpočetní techniky. Tato situace otevřela dveře domácím elektrotechnickým podnikům. Tak se po roce 1985 na scéně objevily dva specifické „školní“ počítače: IQ 151 z novoborských Závodů podnikové automatizace a PMD 85 ze slovenské Tesly. Státní podnik Komenium zajišťoval distribuci IQ 151 do škol a současně pro ně vyvíjel i softwarové vybavení, mezi nímž se v roce 1986 objevilo i několik her, například *Minilogik*, *Minigo* či *Honička*.

Zatímco robustní, poruchový a značně hřející IQ 151, přezdívaný „žlutá bestie“, byl od počátku zamýšlen jako výukový nástroj a vzni-

Po domácku vyrobený
herní přebal s autorskou
ilustrací od Martina
Kadlčíka pro kazetu hry *das*
ADLERNEST pro ZX Spectrum
(a kompatibilní).



kl na objednávku ministerstva školství, průběh PMD 85 byl poněkud odlišný. Tento model byl dílem talentovaného slovenského inženýra Romana Kišše. Původně pracoval jako projektant jaderných elektráren, ale ředitel Tesly Piešťany ho přivedl do svého podniku a poskytl mu tvůrčí svobodu pro mimopracovní inovace. Počítač PMD 85 byl takový úspěch že se do roku 1989 vyrobilo přibližně 15 000 kusů. Ačkoliv se toto číslo může zdát nízké, vzhledem k odhadovaným 200 000 mikropočítačům v tehdejší ČSSR, byl PMD 85 naprostým hegemonem, protože ve velkém vybavoval školy a počítačové kluby. I díky tomu se s ním setkala tisíce lidí, kteří by si jinak vlastní počítač nemohli dovolit nebo o něm ani neuvažovali. Pro české školy zajišťovala distribuci celých propojených učeben C271 brněnská firma Incotex, která dodávala i vzdělávací software (mezi ním se objevují i počítačové hry).

Několik dnes již ztracených her pro tuto platformu vytvořil i legendární František Fuka (Fuxoft), spojený s 602. a 666. organizací Svazarmu. Nicméně mezi nejvýznamnější tvůrce softwaru pro PMD 85 patřily zejména pražský klub 482. základní organizace Svazarmu, kde působil programátor Karel Šuhajda, a ostravská 415. základní organizace, domovský klub Vlastimila Veselého a jeho VBG Software.

Šuhajda i Veselý začali s programováním ještě před vstupem do Svazarmu a neměli

přítom pravidelný přístup k počítači. Oba navštěvovali počítačové výstavy a veletrhy, kde se snažili využít chvílku u vystavených strojů. Karel Šuhajda vzpomíná, jak na výstavě v Parku kultury a oddechu Julia Fučíka programoval svou verzi známé hry *Přistání na Měsíci*: „Byla to práce na několik dní. Nejdřív jsem si ten počítač prohlédl, něco jsem si na něm zkusil, a pak jsem si po nocích vymýšlel ten program, který jsem tam pokaždé znovu a znovu zadával, až to fungovalo.“

Město robotů

Jedna hra ale vyčnívá a pro můj výzkum je obzvlášť zajímavá: *Město robotů*. Vyдалo ji Zenitcentrum, polostátní organizace z Berouna, co učila mládež zacházet s počítači. Za hrou stál Vít Libovický, programátor a průkopník, který ji sám připravil (původně se jednalo o konverzi titulu *Talking Adventure #2: Forbidden Planet, part II: Forbidden City od Fantastic Software* z roku 1981). Společně s šéfem pobočky Oldřichem Stríteckým vymysleli chytrý plán – hru vydali „na oko“ k 40. výročí založení pionýrů. Stát to podpořil, dokonce uspořádal celostátní soutěž o ceny! Ale co dělá *Město robotů* pro mě unikátním, je jeho přebal – kazetu ozdobil svým designem Kája Saudek, slavný český malíř. Představte si to: v době, kdy většina disket nebo kazet byla bez přebalu, nebo měla jen amatérskou ilustraci tato kazeta zářila uměleckým obalem. Byl to kousek, co předběhl svou dobu.

město robotů

• DOBRODRUŽNÁ • LOGICKÁ • TEXTOVÁ •

POČÍTAČOVÁ
HRA



Celostátní podpora propagace hry *Město Robotů* byla zřetelná na všech vizuálních derivacích: reklamy, plakáty i ilustrovaný přebal. Zdroj: Robert Pavelka

Kazetový přebal hry byl orientován horizontálně. Přebal obsahoval titul, stylizovanou autorskou krebu a také důležité informace o kompatibilitě hry.

Zdroj: Robert Pavelka

266 01 Beroun

Hostimská

pobočka Beroun

ZENITCENTRUM

MĚSTO ROBOTŮ



Reklama na hru, která byla šířena v zájmových časopisech.

Zdroj: Robert Pavelka



PŘIPRAVUJE SE PRVNÍ CELOSTÁTNÍ POČÍTAČOVÁ HRA

„Představujeme si ji tak, že program, který znázorňuje cestu městem robotů, bude možné upustit jen se znalostí příslušného hesla.“ přiblížil ji O. Střítecký.



ZENITCENTRUM

„To heslo bychom vyhlásili pravděpodobně v televizi, aby všichni účastníci mohli začít hru ve stejný okamžik. Odhadujeme, že k cíli by se ti nejlepší mohli dostat asi za dva týdny. Hru připravujeme pro počítače PMD 85, Ondra a IQ 151. Ti, kteří oznámí výsledek telefonicky či telegraficky mezi prvními, získají hodnotné ceny, včetně počítačů. Jednáme se sponzory a rádi bychom, aby první cenu tvořil počítač typu PC/XT. Navrhujeme, aby se hra uspořádala v rámci oslav 40. výročí založení Pionýrské organizace SSM.“

Dobová informace v *Mladé frontě*.

Zdroj: Robert Pavelka

PRAVIDLA HRY

„MĚSTO ROBOTŮ II“

Do soutěže se může přihlásit každý občan, který vyplní objednávací lístek a uhradí prokazatelně hru (kazeta MG OP 20 a manuál). Soubor hry MC Kčs 99, – bez poštovného a balného. Přihlášky se přijímají do 14. 11. 1990. Osobní údaje na korespondenčním lístku vyplňte úplně a čitelně na obou stranách. Žádáme Vás, abyste na rubové straně doplnili nad rodné číslo i příjmení a jméno v uvedeném pořadí (není předtíženo).

Na objednávce nezapomeňte zaškrtnout druh počítače. Hra je určena pro tyto počítače:

ZX – Spectrum a kompatibilní

PMD 85 kompletní

Zbrojovdčec spolupracující s kazetovým magnetofonem

Soutěžní hra je o ceny. Vyhrává nejrychlejší řešitel. Při vyhodnocení rozhoduje rychlost vyřešení a rychlost zaslání správného řešení. Kód řešení je nutné zaslat ihned a to telegramem 0311/3892 nebo faxem 0311/4306 s uvedením dne a hodiny odeslání (platí údaje spojů). Od 16. 12. 1990 je zajištěna nepřetržitá služba.

Hra bude expedována dle došlých objednávek na dobírku od 10. 10. 1990 do 15. 11. 1990. Při přímém prodeji v pobočce Beroun musí soutěžící vyplnit objednávací lístek pro jednotnou evidenci.

V zájmu soutěžícího je, aby si na upozornění pošty ihned dobírku vyzvedl. Jinak by nám pošta zásilku vrátila s tím, že nebyla vyzvednuta v uložené době. Pokud upozornění z pošty nedostanete, informujte se ve vlastním zájmu na příslušné poště osobně. Mohlo by se stát, že by soutěžící v době vyhlášení hesla kazetu s hrou neměl (pošta nedoručí).

V období od 10. 10. 1990 do 1. 12. 1990 je možné uplatnit reklamace nahrávky programu, pořadatel zaručuje vysokou kvalitu nahrávky.

Heslo pro zahájení hry bude vyhlášeno dne 16. 12. 1990 na programu ČST F 1 v pořadu reklamy – blok od 19 do 20 hodin.

O prvním místě a dalším pořadí rozhodne dokladované vtištění (telegram, fax) prvního a dalších luštitelů. Pořadí bude evidováno do 50. místa.

Kontrola hry a pořadí bude zajištěna státním notářem a porotou složenou z 8 správných luštitelů. (Pořadatel jim hraje cestovné a pobyt). O členech poroty rozhodne los a jejich souhlas.

Objednávací lístek a doklad o úhradě (složenko), jsou řádné doklady pro vydání výhry.

Hlavní výhra soutěžní hry je počítač PCAT a pak dalších 10 cen – odborná literatura, vše v celkové hodnotě 65 000, – Kčs.

JuniorProgres
pošt. schr. 127
266 01 Beroun

Reklama na plánované pokračování *Město robotů II* v herním manuálu ke hře *Město robotů*.

Zdroj: Robert Pavelka

Pád železné opony:

Nové možnosti, staré výzvy

Když v roce 1989 padla železná opona, československý herní svět se začal pomalu probouzet. Najednou se otevřela cesta k zahraničním technologiím – ale ne tak rychle, jak by si člověk myslel. Počítače byly pořád luxus a jejich cena v 90. letech pro většinu lidí zůstávala astronomická. Přechod od amatérských pokusů k profesionální produkci nepředstavoval náhlý skok, nýbrž postupný vývoj. Nicméně i v těchto počátcích se našli jedinci a společnosti, které se chopily příležitosti a začaly posouvat české hry kupředu. Vedle později významných distributorů existovaly i menší subjekty, jako například společnosti Blackfire a Exminsy, které se zaměřovaly na platformu Atari.

Jedním z prvních skutečných průkopníků na poli distribuce se stala firma JRC, založená Jiřím Richtrem a Slavomírem Pavlíčkem již v roce 1988 pod záštitou Svazarmu. Zpočátku se JRC věnovala prodeji hardwaru – amerických počítačů Atari a Commodore – ale brzy rozšířila svou činnost i o distribuci her. V jejich nabídce se tak objevil například *Boggit* z roku 1991, což byl port britské hry *The Boggit: Bored Too* z roku 1986. Nicméně JRC se nezaměřovala pouze na převzaté tituly, ale soustředila se primárně na platformu Atari, která byla pro zakladatele Jiřího Richtra srdeční záležitostí.

Boggit

**Hlípa, Dobývání hradu 2,
Belegost**

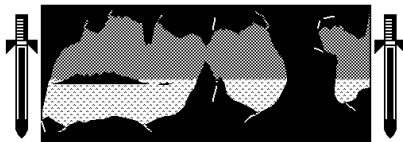
Vyvinul dokonce systém Turbo 2000 pro rychlejší nahrávání her na Atari. Kromě toho JRC prodávala i kompilace zahraničních her, u kterých je však vysoce pravděpodobné, že nebyly licencované a mohlo se jednat o pirátské verze, kdy na jedné kazetě bylo k dispozici i dvacet herních titulů. Důležitější je, že JRC přinesla hráčům i první originální české hry: *Hlípa* (1989), *Dobývání hradu 2* (1991) a *Belegost* (1989).

**Star Dragon,
Kdo ještě může ve jménu
růže,
Zlý sen Františka Koudelky,
Adventurer,
Honba za pokladem,
Archeo**

Na začátku 90. let se postupně objevila i menší studia. ORTHODOX, založen v roce 1990 v Luhačovicích Stanislavem Urbancem a Radimem Suchánkem, se zaměřilo na hry pro monochromatické monitory s rozlišením 640×400 – žádný luxus, ale funkční jednoduchost. Pak tu byl Datri Software, jednočlenné studio Davida Špilky, které tvořilo pro osmibitové Atari. Firma Proxima z Ústí nad Labem, taky z roku 1990, se pustila nejdříve do kompilací starších her od Františka Fuky, známého jako Fuxsoft. Později vydali také titul *Star Dragon* (1990), textovky *Kdo ještě může ve jménu růže* (1991), *Zlý sen Františka Koudelky* (1990), *Adventurer* (1991), *Honba za pokladem* (1993) a grafickou adventuru *Archeo* (1993). Přebaly? Jednoduché – název, pár informací, na pásce nebo disketě 5,25", u některých pozdějších kousků ruční ilustrace. Minimalismus, co odrážel dobu. Z dnešního pohledu je ale jasné, že Proxima i Ultrasoft byli firmy co v první polovině 90. let byly nejvíc profesionální. U všech titulů měli dokonce také kvalitní manuály. Zatím co Ultrasoft se vybral ces-

Gameplay hry *Boggit* z roku 1991. Hru vytvořil Penta Software na motivy slavné fantasy knihy *Hobbit* od J. R. R. Tolkiena.

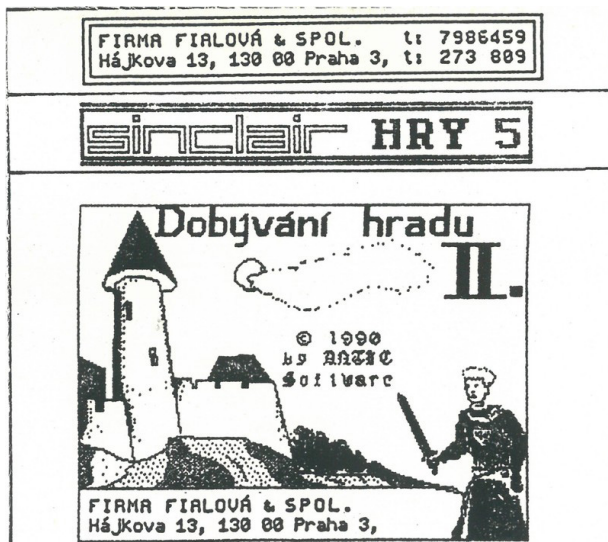
Hra je doplněna vkusnou grafikou a pěknou hudbou. Hra se ovládá klasicky textovými příkazy a běží monochromaticky v medium nebo high rozlišení Atari.



Bombo stojí na okraji temného, klidného jezera. Mlha se tajemně povahuje po hladině tiché vody a malý ostrůvek je viditelný ve třpytivém světle stropu jeskyně, jinak zde můžeš také vidět Golbuma. "Hloupý bogitě, hloupý,

Dále...

Přebal textové adventury *Dobývání hradu 2* od Františka Brabce a Martina Dlouhého pro kazetu, vydalo Antic Software.



tou distribuce jednotlivých titulů, Proxima se soustředila hlavně na herní kompilace. Samostatně pod jejím jménem vyšlo ve větším nákladu jen *Kdo ještě může ve jménu růže*.

**Defender od the God,
Velký kšeft, Bomba,
Katastrofa**

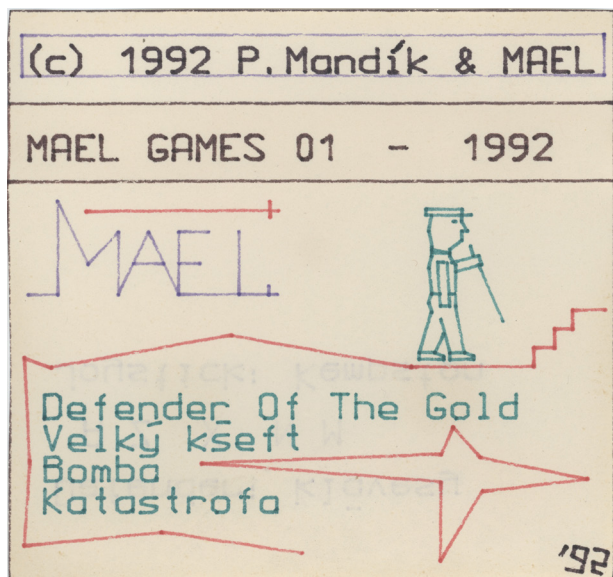
Mezi jednotlivci vynikal asi nejvíce Petr Mandík, známý jako MAEL. Své hry – *Defender of the Gold*, *Velký kšeft*, *Bomba* a *Katastrofa* – prodával přes inzeráty v časopisech za 21 Kčs. Grafiku přebalu kreslil na plotteru, což jeho kazetám dávalo osobitý šarm – žádné sériové obaly, ale ruční práce. Skutečnou profesionální firmou byla na českém herním trhu slovenská Ultrasoft, co distribuovala české a slovenské hry pro ZX Spectrum. Ze začátku měli jejich hry poměrně jednoduchý a jednoduchý přebal, ale pak vycházeli s hezkými malovanými grafikami. V roce 1989 například distribuovali slovenskou hru *Cesta bojovníka* s propracovaným vizuálem na kazetách, což bylo na tehdejší poměry něco extra. Dokonce měli i barevnou inzerci v časopisech. Firma spolupracovala i s českými tvůrci – s Františkem Fukou na *Galactic Gunner* (1987, vydáno Ultrasoftem v roce 1992) a *F.I.R.E.* (1988, vydáno Ultrasoftem v roce 1991), s Petrem a Ondřejem Mihulou na hře *Rychlé šípy: Záhada hlavolamu* (1988 vydáno Ultrasoftem v roce 1991) a *Rychlé šípy: Stínadla se bouří* (1990, vydáno Ultrasoftem v roce 1991).

Cesta bojovníka

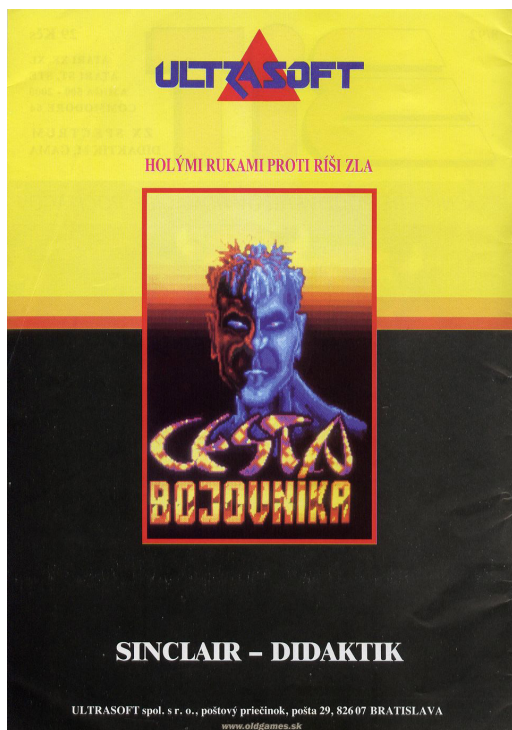
**Galactic Gunner,
F.I.R.E.,
Rychlé šípy: Záhada
hlavolamu,
Rychlé šípy: Stínadla se
bouří**

Když se v Československu začaly objevovat první počítačové hry, jedním z těch, kdo je dostávali k lidem, byl Petr Vochozka. Později si založil firmu Vochozka Trading a přes

Přebal ke kazetě od MAEL
GAMES *Defender od the
God, Velký kšeft, Bomba
a Katastrofa* z roku 1992
Zdroj: spolek Herní
historie



Reklama v časopisu
BiT (07/1992)
na hru *Cesta bojovníka*.
Zdroj: internet





F. I. R. E.

PRODUCENT: © ULTRASOFT 1990
AUTOR: František Fuka

PROGRAM JE VHODNÝ PRE POČÍTAČE:

ZX Spectrum, ZX Spectrum+,
ZX Spectrum 128K /+2/+3,
Didaktik GAMA, DELTA.

POSTUP PRI NAHRÁVANÍ:

1. Spojte magnetofón s počítačom pomocou prepojovacieho kábla.
2. Zadaťte príkaz: LOAD "" a stlačte klávesu ENTER.
3. Spustíte magnetofón.

Všetky práva autora a producenta sú vyhradené.
Zhotovovanie kópií tohoto programu je zakázané.

ULTRASOFT (R)
poste restante
pošta 29
820 09 Bratislava

JK 743 140 000 000
Kčs 70,—



F. I. R. E.

PRODUCENT: © ULTRASOFT 1991
AUTOR: František Fuka
NÁVRH OBALU: Michal Hlaváč

PROGRAM JE VHODNÝ PRE POČÍTAČE:

ZX Spectrum, ZX Spectrum+, ZX Spectrum
128K /+2, Didaktik GAMA, Didaktik M, DELTA.

POSTUP PRI NAHRÁVANÍ:

1. Spojte magnetofón a počítač prepojavacím káblom.
2. Zadaťte príkaz: LOAD "" a stlačte klávesu ENTER.
3. Spustíte magnetofón.

Program je nahraný z obidvoch strán kazety. Ak sa Vám ho nepodarí nahráť z jednej strany, skúste z druhej. Pri nahrávaní je dôležité mať správne nastavenú úroveň výšiek a hlasitosti.

Všetky práva autora a producenta sú vyhradené.
Zhotovovanie kópií tohoto programu je zakázané.

ULTRASOFT, spol. s r.o.
poštový priečinok
pošta 29
826 07 Bratislava

JK 743 140 000 000

MANUÁL K PROGRAMU JE NA ĎALŠEJ STRANE ♦

Přebaly k titulu *F.I.R.E* od slovenského Ultrasoftu z roku 1990 a 1991. I tady lze vidět proměnu ve vizuálním přístupu. Zdroj: internet

NABÍDKA FIRMY VOCHOZKA TRADING

Tak jste se konečně dočkali! Konečně je na světě dlouho připravovaná hra **SVĚTÁK BOB!!!** Celá hra je na dvou disketách, obsahuje 6 originálních českých hudeb dělaných přímo do Světáka Boba, 120 zdigitalizovaných barevných obrázků, možnost ukládání stavu hry na disk nebo do paměti,... Po objednání dostanete hru až pod stromeček. Cena? 129,- Kč

Další hrou je **ASTERIX a OBELIX**. Též na dvou disketách, autoři jsou DuelSoft. Obelix byl unesen a vy ho musíte zachránit. Cena 129,- Kč

A poslední hrou je **POKLAD ZLATÝCH SLUNCÍ**. Vytvor firmy Charon Software, 1 disk. Prožijte dobrodružnou cestu Kačera Skrblika za pokladem! Cena 109,-Kč.

A dále nabízíme editor **C.A.G.** Pomocí něho snadno a lehce vytvoříte hru typu adventure do 14-ti dnů. Cena 195,- Kč

Všechny programy jsou na počítače AMIGA, jsou v češtině a obsahují odpovídající manuál. K ceně produktu se připočítává ještě poštovné a balné. Těsně před vánoci budeme posílat zásilky pilně, což znamená zdražení poštovného o 10,- Kč.

Rekapitulace: **Světák Bob - 129,- Kč**
Asterix a Obelix - 129,- Kč
Poklad Zlatých Sluncí - 109,- Kč
Create Adventure Game (C.A.G.) - 195,- Kč

Objednávky adresujte na: VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, Polička 572 01, tel. 0463 / 22 373.
P.S.: Hledáme programátory, grafiky a hudebníky na Amigu!!

V herním časopise *Excalibur* 21 (12/1993) na inzertní straně č. 46, lze najít inzerát od Petra Vochozky s nabídkou her i spolupráce.



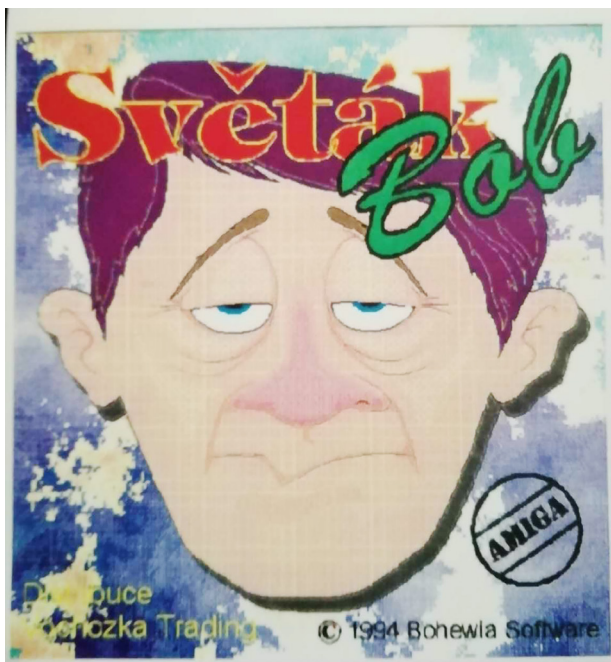
Místo přebalu si herní titul *Asterix + Obelix* vysloužil vizitku.

ni šířil tituly, jako třeba *Poklad Zlatých Sluncí* (1992) od Josefa Doležala a Daniela Linnerta nebo *Asterix + Obelix*, či *Světák Bob* (1993) od Duel Softu a Charon Software, a to pro systém AMIGA. *Poklad Zlatých Sluncí* prodávali nejdříve autoři hry (za 79 nebo 89 korun, podle toho, jakou disketu sis koupil), poté distribuci převzal pod sebe Vochozka. Sama disketa byla jednoduchá – černé pozadí a bílý nápis „Poklad Zlatých Sluncí“. Hra se ale moc neprodávala (zřejmě i proto, že jí Vochozka prodával za 199 korun). Když autoři po roce vydali návod ke hře, zmínili se v něm, že vědí jen o pár lidech, co hru skutečně úspěšně dohrálo. V časopise Amiga (č. 9/1992) si hra vysloužila recenzi hned od dvou autorů. Kde jeden chválil, že se „hraje vcelku dobře“, ale vadilo mu, že postava Skrblík vzteky zahazuje předměty, místo aby je pokládal. Druhý dodal, že hra „vypadá na první pohled opravdu dobře“, ale působí uspěchaně a nedotačeně. Hra byla opravdu velkým herním zklamáním pro svoji herní délku 4–5 hodin.

Na rozdíl od ní *Světák Bob*, hra samotného Petra Vochozky, byl obchodním hitem – patřil mezi nejprodávanější české hry, i když Petr Vochozka v rozhovoru uvedl, že oficiální přebal neměl a šířil se jen na disketách (které mimochodem sám ručně kopíroval a lepil). Objevil se obrázek, který přebal v mnohém připomíná. Ilustrace do hry připravovala Lenka Mitášová, ty pak Vochozka skenoval a převáděl do hry a s programováním samotné hry mu pak pomohli bratři Strejčkové (Duel soft).

Herní přebal? Nebo spíše průvodní ilustrace ke hře? Za objev vděčíme spolku Herní historie, který tento klenot vypátral.

Na hru vyšla oslavná recenze v Excaliburu 23 podepsaná Lewisem (Tomáš Smolík). Tvrdí se, že si ji tehdy Petr Vochozka sepsal sám. Ale kdo dnes zjistí, jak to tehdy na začátku vlastně bylo? Navíc ovlivňování recenzí v herních časopisech bylo tehdy běžnou praxí.



Světák Bob je často mylně označována jako první česká oficiálně distribuovaná počítačová hra, ale ve skutečnosti je třetí. Předběhl ji *Poklad Zlatých Sluncí* a *Asterix + Obelix* v tom samém roce.



Triptych PC her

č.1

Muzeum mrtvol



Stíny noci



Tři hry
za cenu
jedné!




Krabicový přebal tří herních titulů s názvem *Triptych PC her* č. 1.

Tzv. „big box“ u Vochozky byly krabice s potištěným rukávem, což byla levná alternativa k zahraničním boxem s celým postiskem.

NOVINKA ROKU 1993

Muzeum mrtvol

PŮVODNÍ ČESKÁ HRA PRO PC AT
Detektiv John Riggat objasňuje záhadu
tajemného domu, kde se odehrávají hrůzné vraždy.

Min. konfigurace: PC AT a VGA, 256k RAM, HDD 2 MB.

Hru lze objednat na disketě 5,25" nebo 3,5". Zasiíláme na dobírku do 5 dnů po objednání.

**VŠICHNI, KTEŘÍ SI TUTO HRU OBJEDNAJÍ, BUDOU ZAŘAZENI
DO SLOSOVÁNÍ O HODNOTNÉ CENY!!!**

1. CENA: Zvuková karta SOUND GALAXY BX II.
Dále je připraveno DALŠÍCH 19 pěkných cen!

CENA: 129 Kč (5,25") nebo 139 Kč (3,5").

Objednávku stačí poslat třeba na korespondenčním lístku na adresu:
COMPUTER EXPERTS, E. BENEŠE 15, SVITAVY 568 02
TEL./FAX (0461) 236 00 www.oldgames.sk

Inzerce na hru *Muzeum mrtvol* z *Excalibur* (18/1993) ještě původní distribuce od Computer Experts.
Zdroj: oldgames.sk

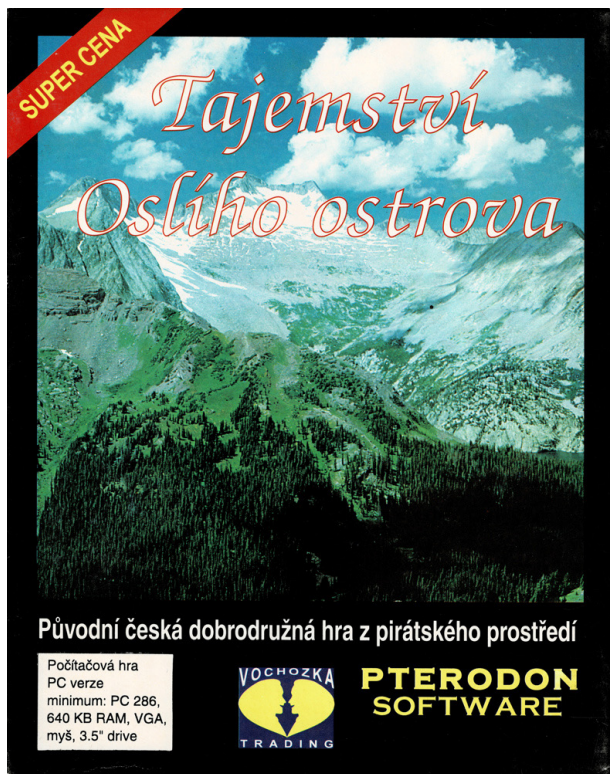
**Muzeum mrtvol,
Smrtelná hrozba,
OK Cash Machine**

Triptych PC her č. 1

Tajemství Oslího ostrova

7 dní a 7 nocí

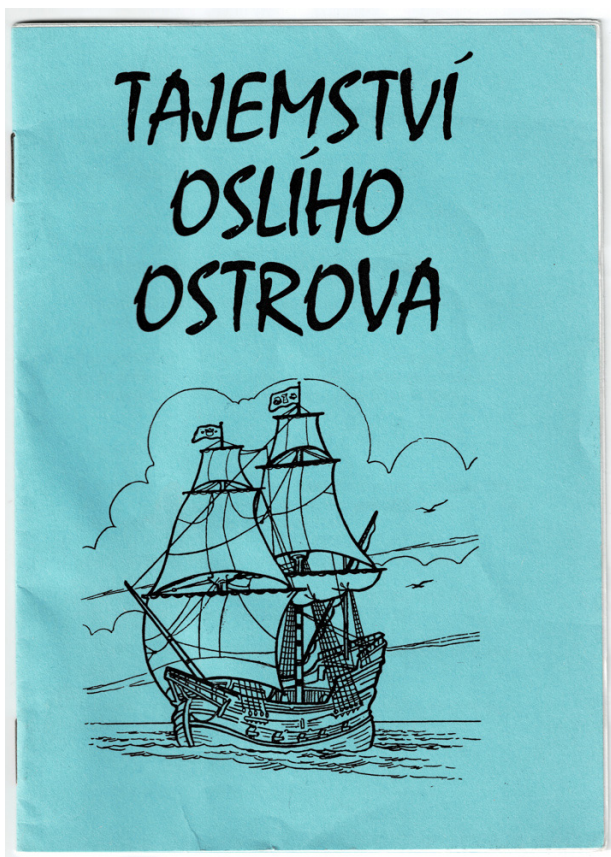
Devadesátá léta přinesla velkou změnu. Textové adventury, kde si hráč vše představoval podle písmenek na obrazovce, pomalu mizely a nahrazovaly je hry s grafikou, která už něco ukazovala. Petr Vochozka na to reagoval po svém a přes inzeráty v časopisech intenzivně hledal nové talenty a hry. Tak objevil třeba textovku *Muzeum mrtvol* (1994) od Computer Experts nebo *OK Cash Machine* (1994) a *Stíny noci* (1994) od Computer Experts (Vladimír Peniška). Tyto tři tituly pak Vochozka později zabalil do jednoho přebalu pod názvem *Triptych PC her č. 1*. Opravdový přelom ale přišel s titulem *Tajemství Oslího ostrova* (1994). Tady Vochozka vsadil na reklamu a marketing, což bylo u nás novinka. Původně hra vyšla jen v igelitovém sáčku s nevýrazným textovým obalem, ale i tak se hry prodalo 1500 až 2000 kusů – na tehdejší poměry obrovský úspěch. Ještě ten rok pustil Vochozka Trading do světa další adventuru, *7 dní a 7 nocí*. Tu vytvořil pro něj na zakázku Jaroslav Kolář (autor *T00*), který k ní rovnou nakreslil i ilustraci na přebal. Hra, inspirovaná zahraničním titulem *Leisure Suit Larry* s lehkým erotickým nádechem, už dostala pořádný „big box“ s manuálem a dvěma disketami. Vochozka vzpomíná, že poprvé viděl big box u kamaráda doma a šlo o hru *Jaguar XJ220* – byl uchvácen. Později se do stejného přebalu dostalo i *Tajemství Oslího ostrova*. Tyto přebaly se staly novým standardem i pro český herní svět.



Přebal k adventuře
Tajemství Osliho ostrova
 s neznámou fotografií.



Součástí hry byl také manuál s ilustrací od Jaroslava Koláře.



Záběr z cut-scény hry, kde můžeme fregatu vidět i in-game.





„Big Box“ krabicové přebaly her Vochozka trading s claimem: „Původní česká dobrodružná hra... “. 7 dní a 7 nocí s autorskou ilustrací od Jaroslava Koláře (jedného s autorů hry). Ilustraci připravil autor technikou tuše a akvarelu. Původní kresba na formát A3 se bohužel, ale nedala naskenovat, proto ji musel autor překreslovat na formát A4.



Gameplay z hry v technice pixelingu.

Přebal *Magic Island: The Secret Of Stones* s pixel art ilustrací, vydalo Signum.

Z herní historie již víme, že se nejednalo o první český dungeon, protože prvenství patří titulu *Adventurer* (1991), ale adjektivem *profesionální* si skutečně získalo prvenství.



Gameplay hry *Magic Island: The Secret of Stones*, který odhaluje poměrně pokročilý systém crawler dundgeonu.



Adventurer

Magic Island – The Secret of Stones

Mezi hráči tehdy bodoval i žánr dungeon crawler – kde ve hře hráč prozkoumává temné kobky a bojuje s nepřáteli. Jedním z prvních pokusů u nás byl *Adventurer* (1991) od T&t Software, někdy uváděný jako *Dobrodruh*. Inspiroval se slavným *Dungeon Masterem* (1987), ale oficiální přebal neměl. Jinak to bylo u *Magic Island – The Secret of Stones* (1995) od Signum Entertainment. Tady už přebal byl – bílý podklad s pixelovou digitální kresbou a stylizovaným písmem názvu Magic Island. Stejný font se objevoval i ve hře a na všech materiálech, což hře dávalo jasnou vizuální identitu. V letáku autoři sebevědomě hlásali: „Dosud se hry dělily na dobré a české. My prodáváme obojí. Vcelku.“ Přebal navíc skvěle ladil s jednoduchou pixel art grafikou uvnitř hry. Právě takhle péče o vzhled začala měnit, jak české hry vypadaly v očích hráčů.

Tinny

Mluvicí Balík

V devadesátých letech se mezi českými herními tvůrci začal vyjímat Pavel Pospíšil, jehož jméno se brzy stalo známým v brněnské herní komunitě. Už v roce 1992 se pod hlavičkou své firmy Proxima pustil do distribuce diskety s názvem *Tinny*, což byl takový herní „všehotrochu“ – kompilace pěti různých her od místní party programátorů GCC (Genial Computing Company). Jedním z titulů na disku byla grafická textovka *Mluvicí balík*, která vycházela z knih Geralda Durrella a přinesla hráčům příběh plný humoru a dobrodružství s balíkem, který – jak už název napovídá – uměl mluvit. Hráči se tak

Prvotní distribuce od firmy Proxima byla skutečně minimalistická, přebal nebyl provázen žádnou ilustrací, pouze textovým označením diskety.



Gameplay z textové adventury *Mluvíčí Balík*, hra která se objevila v kompilaci spolu s *Xor* (1990), *Adventurer* (1991), *Koky* (1992) a *Tinny* (1992).



mohli ponořit do světa, kde na ně čekaly hádanky založené na dialozích a popisech, typických pro textové adventury té doby. Ostatní hry na disku, jako třeba arkádovky nebo jednoduché logické hry, ukazovaly, že GCC umí experimentovat s různými žánry, i když technicky šlo spíš o skromnější projekty. Pro Pavla ale distribuce nebyla konečná stanice – chtěl víc. Společně s programátorem Lukášem Svobodou se rozhodli, že Brno si zaslouží pořádné herní studio, a tak založili studio NoSense, které se mělo stát jedním z průkopníků české herní scény.

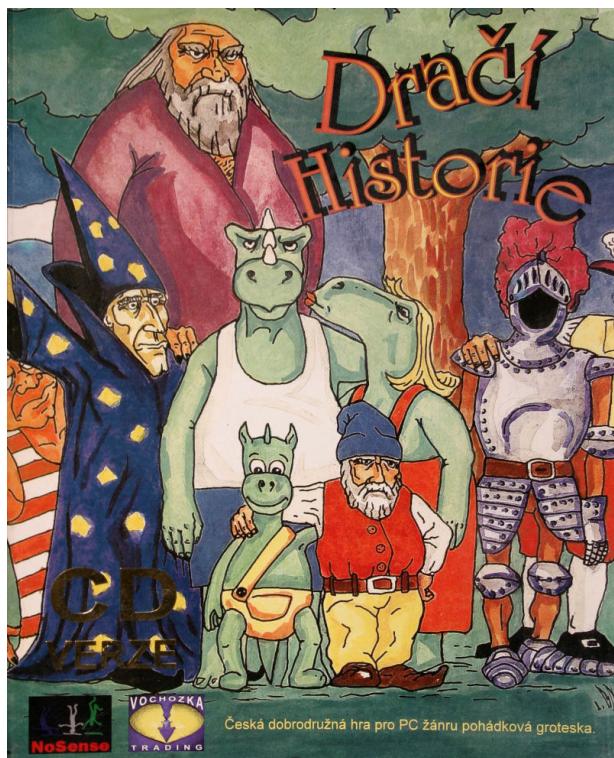
Dračí historie

Právě pod značkou NoSense začala vznikat hra *Dračí historie* (1995), adventura, která si rychle získala srdce hráčů díky svému humoru a grotesknímu pojetí. Tým, který na hře pracoval, byl opravdu nabitý talenty. Kromě Pavla Pospíšila a Lukáše Svobody, kteří se starali o programování, se přidal i kóder Robert Špalek. Grafiku měli na starosti Jakub Dvorský, Pavel Jura a Jan Pokorný, kteří vytvořili nezapomenutelný vizuální styl plný barev a karikatur. Hudbu, která dokreslovala každý krok v tomto bláznivém světě, složil Radovan Kramář – od veselých melodií v dračí vesnici po napínavé tóny při střetu s nepřáteli. Hra tě provedla 40 různými lokacemi, kde jsi jako malý dráček Bernard řešil úkoly plné nadsázky. Příběh začínal docela nevinně – Bernard se chtěl jen trochu vyspat, ale místo toho ho čekalo dobrodružství plné ztřeštěných postav, jako třeba podivný

kupec nebo kouzelník, co pořád něco plete. Hratelnost byla klasická point-and-click aventura – klikání na předměty, sbírání, kombinování předmětů a rozhovory s postavami. Třeba když jsi musel přesvědčit trucovitou slepici, aby ti dala pero na kouzelný lektvar, nebo když jsi hledal způsob, jak otevřít zamčenou truhlu pomocí rybí kosti a kusu provázku.

Hru do distribuce dostala firma Vochozka Trading a výsledek byl ohromující – prodalo se přes 7 000 kusů, což bylo na tehdejší české poměry něco jako zázrak. Hráči i kritici si pochvalovali technické zpracování – hra běžela plynule i na tehdejších strojích. Velkým trumfem ale bylo něco jiného – *Dračí historie* byla druhá česká hra (ve stejném roce jí předběhla strategie *Paranoia!*), kde postavy promluvily česky. V roce 1995, kdy většina her ještě mlčela nebo byla primárně s anglickým dabingem, to byl technologický skok. Hlasy postav, od Bernardova věčně znuděného tónu po hysterické výkřiky kuřiny, nadabovali amatérsky členové týmu a členové brněnského Divadelního spolku V (mezi nimi tehdy náctiletá Iva Pazderková a Jan Budař). Přebal hry nakreslil Jan Pokorný, který na něm zachytili postavy ze hry na společné „fotografii“. Celkově přebal odrážel hravý a lehce šílený svět, do kterého se při hraní dá jednoduše ponořit i dnes.

NoSense ale rozhodně nechtělo zůstat u jednoho hitu. O rok později, v roce 1997,



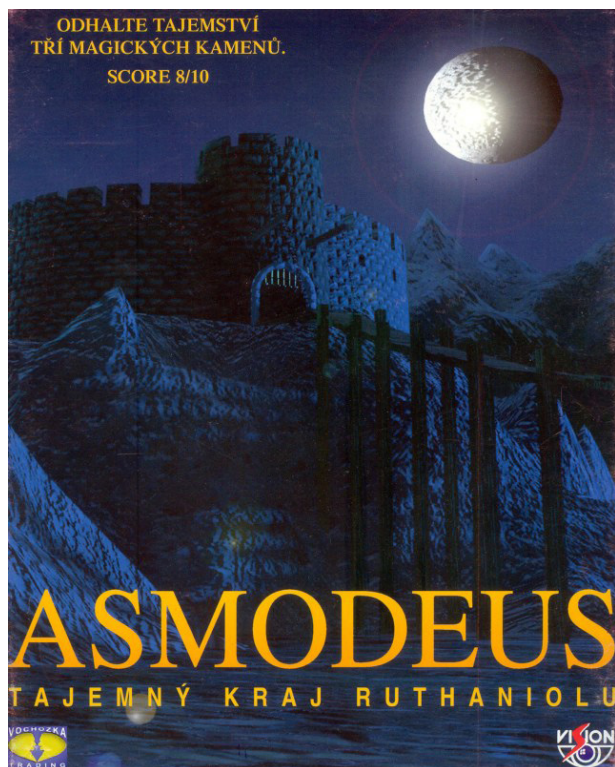
Herní přebal k adventuře připomíná skupinovou fotografii, ale svým zpracováním působí autenticky a v souladu se samotnou hrou.



Herní gameplay odhaluje stylově podobnou ilustraci převedenou do pixel artu.

přišli s dalším titulem, *Asmodeus: Tajemný kraj Ruthaniolu*, adventurou, která přidala i prvky RPG. Tentokrát nás hra zavekla do temnějšího fantasy světa, kde hráč jako mladý dobrodruh musel čelit záhadám a kouzlům v údolí Ruthaniol. Hratelnost kombinovala klasické adventurní hádanky s RPG prvky – dala se vylepšovat postava, sbírat zkušenosti a rozhodovat, jak bude cesta hrou vypadat. Například hráč musel najít starodávny artefakt, ale cestou se rozhodnout, jestli se spřátelí s místními vesničany, nebo je raději okrade, což má vliv na to, jak se bude hra odvíjet. Grafika byla opět ručně kreslená, ale tentokrát s temnějším nádechem, plná stínů a mystických symbolů. Přebal hry tomu odpovídal – temně modrý tón a uprostřed dominantní hrad, vytvořený kombinací renderované grafiky a pixelového stylu, což naznačovalo, že hráče čeká něco tajuplného. Tento titul si našel své fanoušky, hlavně díky propracovanému příběhu a možnosti volby, ale megahitem se nestal. Přesto ukázala, že NoSense umí experimentovat a posouvat hranice – ať už šlo o žánr, nebo o to, jak české hry vypadaly a zněly.

Mezitím se na scénu vrací Petr Mandík s jeho sci-fi adventurou *Mavlin: Vesmírný únik* (1994). Společně s grafikem Tomášem Jeriou jí původně tvořili jen tak do šuplíku, ale nakonec se rozhodl, že ji světu ukáže. Spojil se se Slavomírem Pavlíčkem z JRC, co se do té doby věnovalo spíš Atari

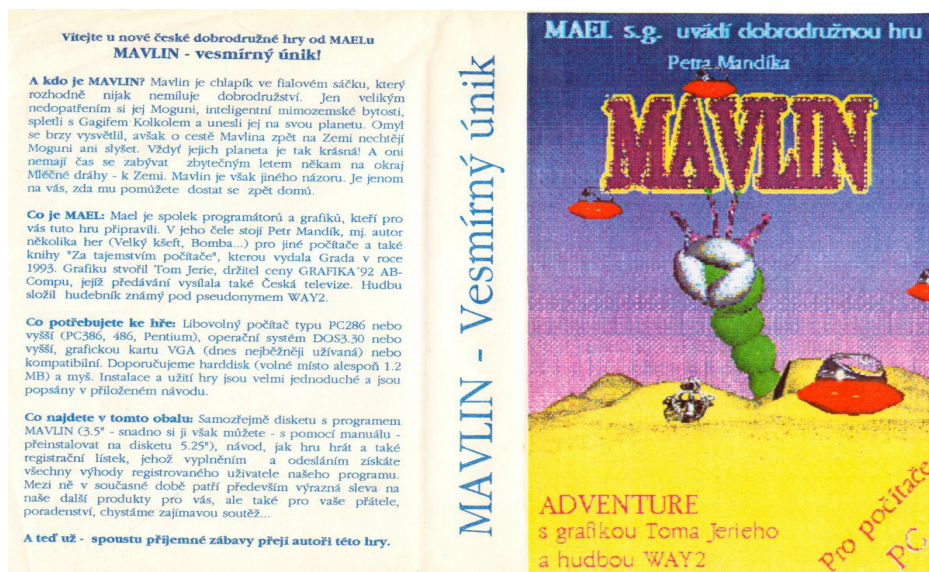


Distribuční polečnost Vision, stála za vydáváním časopisu Score, proto bylo častým jevem že své distribuované hry nadhodnocovala a konkurenční tituly z JRC hodnotila příliš kriticky.

Asmodeus přichází s rendrovanou grafikou, která je doplněna ilustrací.

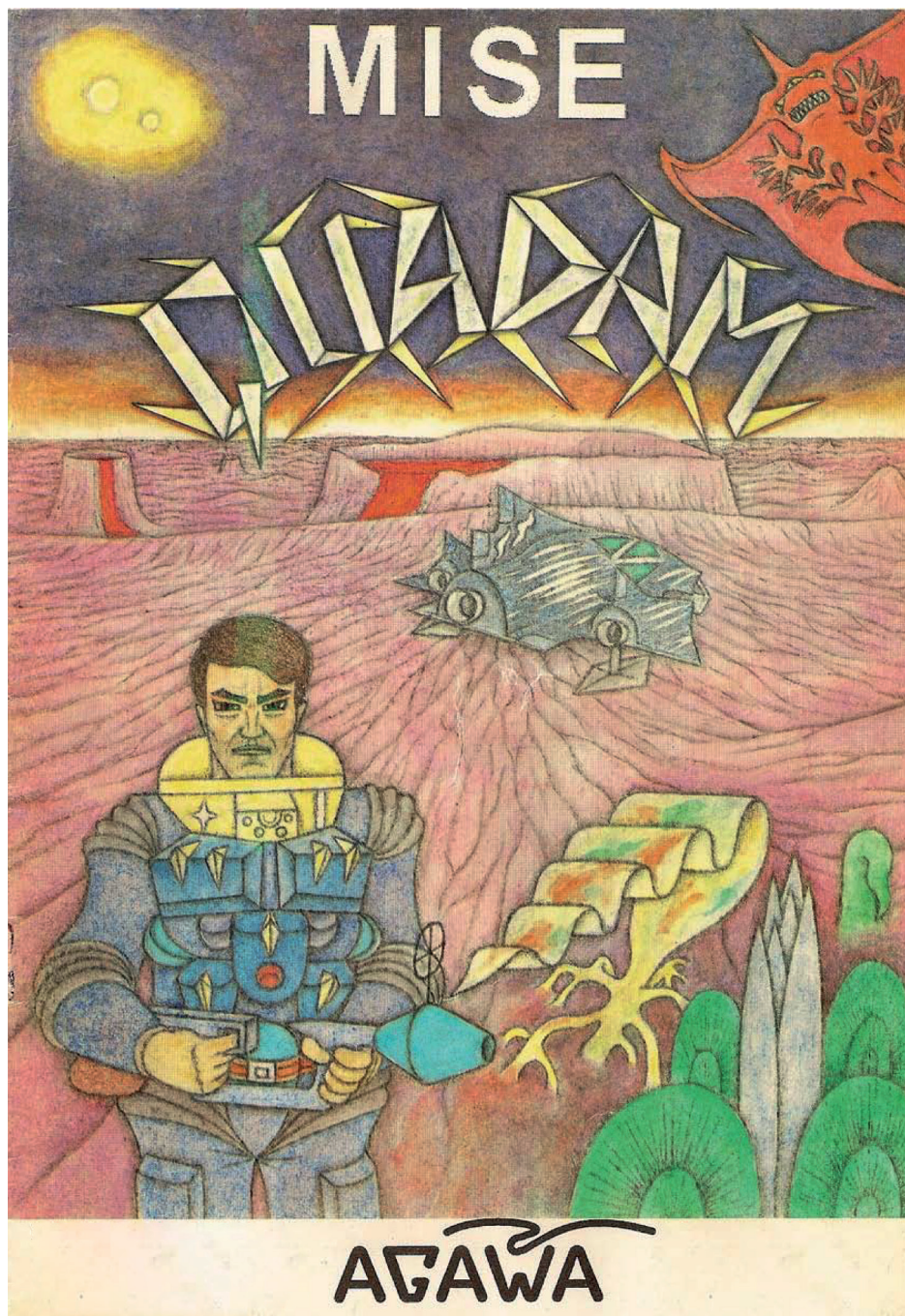


Gameplay RPG ve stylu pixelingu z pohledu první osoby byla tehdy mezikrokem od crawler dungeonů.



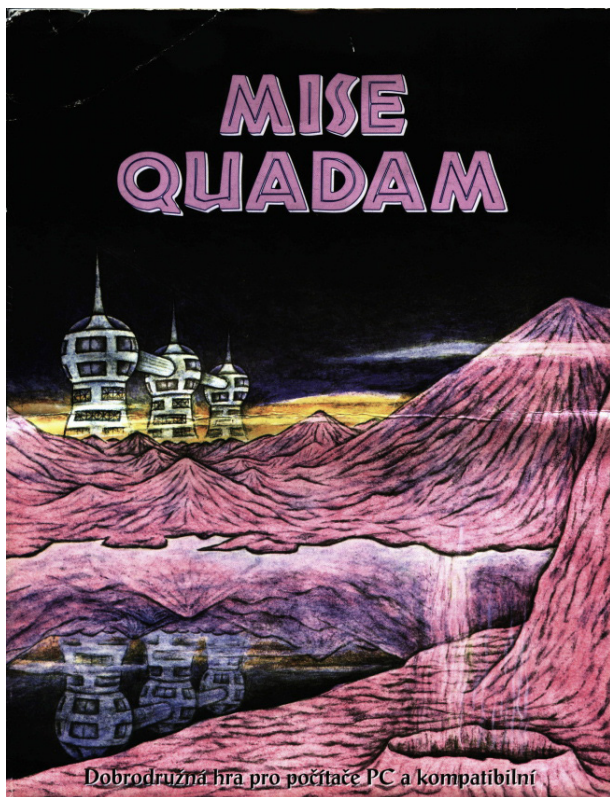
Poněkud netradičně uvádím celý přebal, protože má poměrně atypický rozměr. Petr Mandík se totiž rozhodl snížit distribuční náklady a nakoupil prázdné plastové obaly na VHSky do kterých vložil disketu. Na přebal se dostává renderovaná grafika z Amigy 500 od Toma Jerieho, kterou Mandík jen nechal namnožit v copycentru. Výsledkem je tedy pixeling v nízké kvalitě, který je navíc degradován kvalitou kopírováním.





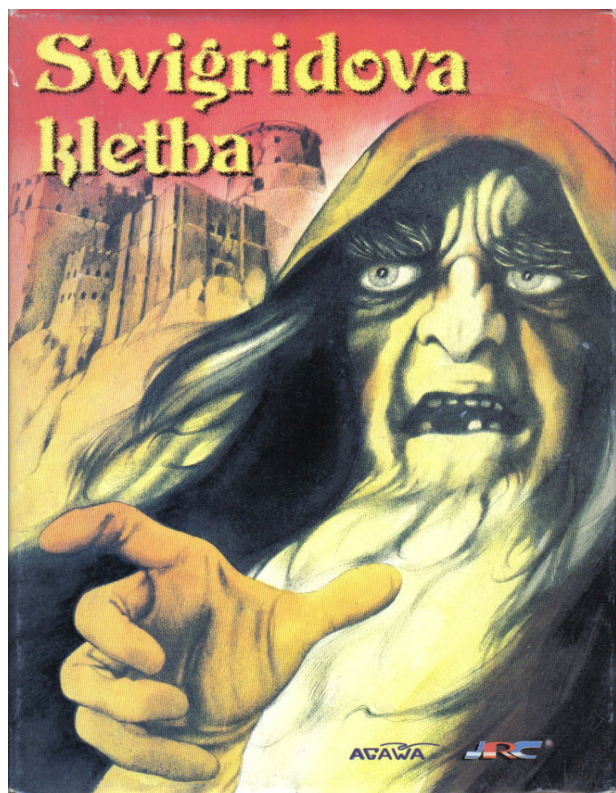
Návod ke hře, který byl součástí baličku.

Realizace projektu *Mise Quadam* probíhala technicky poměrně komplikovaně. Tvůrci si přes inzerci našli grafika – Jana Cisaře, který nakreslil vše na formát A4, ale k dispozici byl pouze ruční skener v rozměrech A5, takže kresby pak v počítači spájeli. Skenováním také ilustrace ztratili na kvalitě a detailnosti.



Gameplay si prošel asi nejvýraznější vizuální degradací.





Původní ilustraci pro přebal připravila slovenská ilustrátorka Zdena Jasanovská, která se mimo jiné podílela vizuálně na celé hře. JRC nakonec při distribuci ale její přebal zamítlo a požádalo českou autorku Zdeňku Bouškovou o nový návrh přebalu.



Gameplay z hry, vizuální dominantou hry je digitalizovaná ilustrace, která ale byla ve své době již ostře kritizována.

Mise Quadram

Swigridova kletba

a Amize. Mavlin sice nebyl žádný megahit ani herní zážrak, ale jeho přebal se stal sběratelskou legendou – dnes je to rarita, ze které se zachovalo jen několik málo originálních kopií. Mandík se ale nenechal zlomit neúspěchem a s Petrem Baráčkem založili tým Agawa. První věc, co z toho vzešla, byla *Mise Quadam* (1995). Tahle adventura dostala ilustrovaný přebal s ručně kreslenou grafikou od ilustrátora Jana Císaře a k tomu přibyl i ilustrovaný manuál. Agawa pokračovala dál a v roce 1996 pustila do světa *Swigridovu kletbu*. Přebal s hrozivým čarodějem Swigridem a hra si získala poměrně slušnou slávu. Další projekt, *Orientální dobrodružství*, už ale studio nikdy nedotáhlo do konce. I tak ale Agawa ukázala, že i malý tým může zanechat stopu – a hlavně pěkný přebal od ilustrátorky Zdenky Bouškové.

Tato hra, navržená pro platformy Amiga 1200 a CD32, představila svět plný chaosu a bojů o moc, kde pán chaosu Zorgan ovládá většinu zemi, zatímco pět vojevůdců – rytíř Ison, nelidský Gurhan, kouzelník Nithor, odvážný Admon a zálučný Gall – usiluje o jeho svržení.

I když ji recenzenti v časopise *Level* ocenili 70 body z 100 za hratelnost a technické zpracování, kritizovali problematické ochranné kódy a drobnosti v manuálu, které hráče občas zbytečně zdržovaly.

Rebel tak zůstává příkladem rané české snahy o strategické hry, která, i přes své nedostatky, ukázala potenciál domácích tvůrců.

Gameplay ani z dnešního pohledu nevypadá špatně, když si ji porovnáme s mezinárodními projekty ze stejného roku jako například *Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest* od Jona Van Caneghema.



Rebel

V roce 1995 tým CyberAlliance dělá hru *Rebel*, jednalo se o první českou tahovou strategii pro počítače Amiga. Stál za ní tříčlenný tým se Zdeněkem Pletkou, vydalo ji JRC Interactive. Přebal svou utilitárností působí záhadně a je tvořen jen typografii, ale hra je ukázkou zdařilé pixelin-gové ilustrace Kamila Kutiny.

Rytíři grálu

V roce 1996 se na české herní scéně objevilo studio Centauri Production, které začínalo jako veselá parta středoškoláků s hlavou plnou nápadů. I když to vypadalo jako obyčejné studentské studio, postupně se jejich portfolio rozrostlo od multimediálních aplikací až po sofistikované software pro česká filmová studia a dokonce i redakční systémy pro internet. První velký herní projekt, *Rytíři Grálu*, byl ale jejich srdcovkou. Původně měl hru nazvat Excalibur – a nebylo divu, protože část inspirace čerpali z rovnomenného filmu Johna Boormana z roku 1981. Chtěli vytvořit dungeon crawler, kde si vybereš jednoho z rytířů kulatého stolu a vydáš se s ním na epickou výpravu za svatým Grálem. Hra přinesla na tu dobu docela moderní systém – mohl jsi si přizpůsobit hrdinu, plánovat tahy a prozkoumávat temné chodbové labyrinty. Grafiku hry nakreslil Robert RsC Hejkal ručně ve stylu VGA pixel art. Na přebalu byl název hry byl posunut k okraji a uprostřed trůnila ilustrace rytíře, na kterého dopadalo dramatické světlo od Grálu. I když šlo o studentský projekt, hra byla rozleh-

Vochozka trading se také vydává cestou ilustrace v tomto případě u titulu *Rytíři Grálu* zvolili stylizovanou kresbu na motivy filmu *Excalibur* od Johna Boormana z roku 1981, autorem ilustrace je Jakub Dvorský.



Crawler dungeon byl vizuálně realizovaný pixelingem.



lá, s pečlivě navrženými úkoly a bojovými sekvencemi, které donutily hráče přemýšlet. Někdy se samozřejmě objevili i problémy. Například déšť ve hře způsoboval drobné lagy a snižoval viditelnost. Nebo pastí v dungeonech, které hru kompletně zasekli. I tak byli *Rytíři Grálu* hrou, co ukázala, že i začátečníci dokážou překvapit.

Ramonovo kouzlo

Další zajímavým titulem z této doby bylo *Ramonovo kouzlo* (1995), které vytvořil Michal Janáček, později známý jako jeden ze zakladatelů studia Pterodon. Tuhle adventuru vydala firma Vochozka Trading a odehrává se v malebném Novém Městě nad Metují, kde zlý čaroděj Ramon měl zjevně špatný den a nechal zkamenět všechny hodné lesní skřítky. Hlavní mise? Vyhnat toho ničemného kouzelníka z města a vrátit skřítkům jejich svobodu. Hra přišla s atypickou vizuální stránkou – lokace byly vytvořeny z naskenovaných fotografií, které spolu skládaly mapu města. Mohl jsi se pohybovat plynule z místa na místo, nebo si rovnou „skočit“ na druhou stranu města, což dodávalo hře dynamiku. Kolem hlavní obrazovky tě čekala řada tlačítek ve stylu klasických dungeonů – „seber“, „použij“, „prozkoumej“ – a k tomu mapa navštívených míst a přehled tvé postavy. Hratelnost byla typická pro adventury – mluvil jsi s postavami, sbíral předměty a kombinoval je, aby ses dostal dál. Každý krok nutil přemýšlet, třeba jak použít starou koštěti, aby ses dostal přes příkop, nebo jak přesvědčit místního ob-

chodníka, aby ti dal klíč. Příběh byl ale dost jednoduchý, ale měl i své momenty – například když jsi musel skřítky postupně osvobozovat a oni ti pak pomáhali porazit Ramona v dramatickém finále. Přebal hry navrhl Petr Vochozka a měl sloužit jako vizuální přiblížení hry. Stylizace starého pergamenu, který mohl snad evokovalo nějakou tajemnou kroniku s titulním fontem Fraktur, který působil historicky, trochu temně a autoritativně, jako bys četl zaklínadla z knihy čaroděje. Hlavním lákadlem byla barevná fotografie zámku v Novém Městě nad Metují, kde se děj hry odehrával. Hudební podkres a zvuky od Pavla Cohorny a Jiřího Tencara. Za grafikou a programem stál Michal Janáček.

Hra si ale mezi hráči a kritiky moc nevedla. V časopise *Ríki* například v recenzi od Ľuboše Čulena dostala hra 55 %, ale na té samé straně se „samotný“ Ríki za hru staví slovy: „Myslím, že Ľuboš byl při svém hodnocení moc přísný. Asi to bude tím, že v poslední době mu prošlo přes ruce mnoho CD her, které jsou momentálně špička na herním trhu a tak se už na českou (slovenskou) hru nedokáže dívat očima českého (slovenského) hráče,“ což do jisté míry odráželo i podobu českého herního trhu v devadesátkách. Obecně ale recenzenti chválili grafiku i přehledné ovládání. Na druhou stranu ale často kritizovali, příliš jednoduchý příběh a omezené interakce s postavami – chyběly hlubší dialogy. V konkurenci tehdejších titulů tak *Ramonovo kouzlo* moc nevyniklo, spíš působilo jako připomínka starších her.

Přebal působí stylizovaně historicky a trochu detsky, do pergamentu z knihy čaroděje. Hlavním lákadlem byla barevná fotografie zámku v Novém Městě nad Metují, kde se děj odehrával.

Na přebalu zůstává claim od Vochozky „původní česká...“.



Gamplay hry je skutečně digitalizovaná verze fotografií, které autoři pořídili a obešli tak náročnou techniku pixelingu prostředí, i když předměty z inventáře jsou produktem pixel artu.



Paranoia!

V roce 1995 se na české herní scéně objevila hra, která se rozhodla jít trochu jinou cestou, než bylo v té době zvykem. *Paranoia!* od studia Phoenix Arts nebyla jen další strategií – byla to první česká reálná strategie (RTS) a zároveň lokální pokus přetvořit legendární *Dune II* (1992) od Virgin Interactive do něčeho, co by odpovídalo představám českých tvůrců. Za tímto projektem stál programátor Radek Ševčík, který se rozhodl, že *Dune II* má své mouchy, a chtěl vytvořit její vylepšenou verzi. Když se potkal s týmem Phoenix Arts, nápad začal nabírat reálné obrysy. Vývoj odstartoval v létě 1994, a i když to původně měl být jen nekomerční experiment – prostě si chtěli kluci vyzkoušet, jestli vůbec dokážou takovou hru vytvořit – nakonec se z toho stal plnohodnotný projekt. Na začátku to bylo hlavně o zábavě. Chtěli si naprogramovat hru podle svého gusta, která by je bavila. Jenže jak šel čas, rostly i náklady – hardware nebylo zadarmo a tvůrci potřebovali nějaký příjem. Tak se rozhodli, že hru dotáhnou a zkusí ji nabídnout aspoň kamarádům a známým. Pracovali na ní dnem i nocí, a i když měli původně hotovo už v únoru 1995, něco jim pořád chybělo. Hra jim prostě nepřišla dost dobrá. A tak pokračovali – vylepšovali grafiku, doladovali programovou stránku a přidávali nové funkce. Nakonec se *Paranoia!* dostala k hráčům až v září 1995, po více než roce vývoje.

Příběh hry tě zavede do roku 2673, na planetu Paranoia v systému Beretta, kde už

čtyři roky zuří občanská válka mezi Apoidy. Ti ovládají systém už tři století, ale teď se všechno točí kolem jedné vzácné rostliny – hopsinky. Ta má omamné účinky a může být klíčem k ovládnutí nejen planety, ale třeba i celého vesmíru. Ty hraješ za Terrany, původní obyvatele, kteří se snaží získat zpět svá ztracená území. Hratelnost je klasická RTS – z ptačí perspektivy staviš základnu, těžíš hopsinky pomocí sběračů a kombajnů, vyrábíš jednotky a snažíš se zničit nepřátelské budovy a armády. Jednotky ale nejsou zrovna chytré, takže je musíš pořád hlídat, aby třeba jen tak nečinně nestály, zatímco na ně někdo útočí. Hra nabízela kampaň za jednu stranu s 10 misemi a dokonce i síťový multiplayer, což bylo na tu dobu docela pokrokové – třeba první *Warcraft* to ještě neměl.

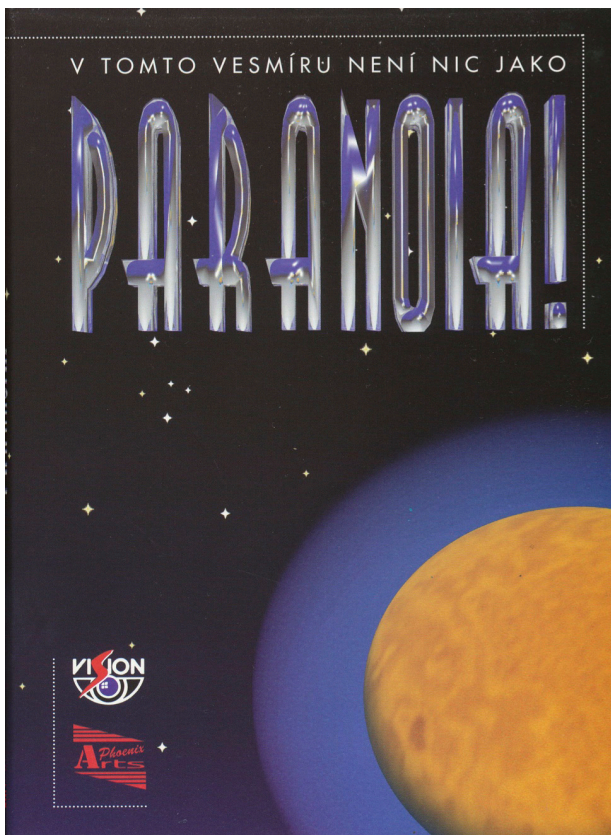
Na *Paranoi!* se podílelo víc lidí, kteří do ní dali srdce. Grafiku tvořili Petr Havlíček a Denis Černý, hudbu složili Vendelín Tůma a také Denis Černý, a o zvukové efekty se postarali Radek Ševčík, Denis Černý a Dana Nováková. Dál na hře spolupracovali Jindřich Tichota, Miloslav Heřmánek a Jan Panoch, každý přidal svou trošku do mlýna. Distribuci zajistila firma Vision, a později se k tomu přidala i MEC s CD verzí. Když sis hru koupil, dostal jsi ji v plastovém bigboxu, což byl na české poměry nezvyklý luxus. Uvnitř byly čtyři diskety, 32-stránkový manuál a registrační karta. Přebal sám o sobě byl svou estetikou jiný – dominoval

mu název hry a rendrovaná grafika vesmíru, která sice na dnešní poměry působí ploše, ale je ukázkou tehdejší estetiky a nadšení z renderové digitální technologie.

Hra si v české a slovenské komunitě vysloužila slušné ohlasy. Andrej Anastasov v časopise *Score* jí dal 8/10 a vyzdvihl věci jako velitelská vozidla, skrytá mobilní velitelství nebo velký počet jednotek a budov. Dokonce řekl, že v některých ohledech předčila svůj vzor, *Dune II*. Jenže pravda je, že proti světové konkurenci – třeba *Warcraft II* nebo *Command & Conquer*, které vyšly ve stejném roce – měla *Paranoia!* své limity. Kritici jí vyčítali schematickou grafiku, která působila trochu lacině, nízkou originalitu a slabší umělou inteligenci jednotek. Ovládání taky nebylo zrovna pohodlné – například nešlo označit víc jednotek najednou, což už tehdy začínalo být standardem.

Přebal titulu Paranoia! byl opět výjimečný. Tehdejší hra byla na poměrně velkém datovém rozpětí, které se vešlo až na 4 disketové jednotky. Vision tehdy sáhli po plastovém obalu, který odpovídá velikosti dnešních DVD case.

Přebal byl výsledkem nadšení z 3D render efektů a tvarů. Slabé vykreslení textur ale působí ploše.



Gameplay byl vizuálně o něco chudobnější. Hráči se dostávají do skromného pixelart prostředí, které dost připomíná spíše raní experimenty s kódováním než reálně produkované hry.

Jednalo se o první českou RTS hru a také třetí RTS na světě po *Dune II* a *Warcraft*. Další prvenství má jako první česká hra s českým dabingem.

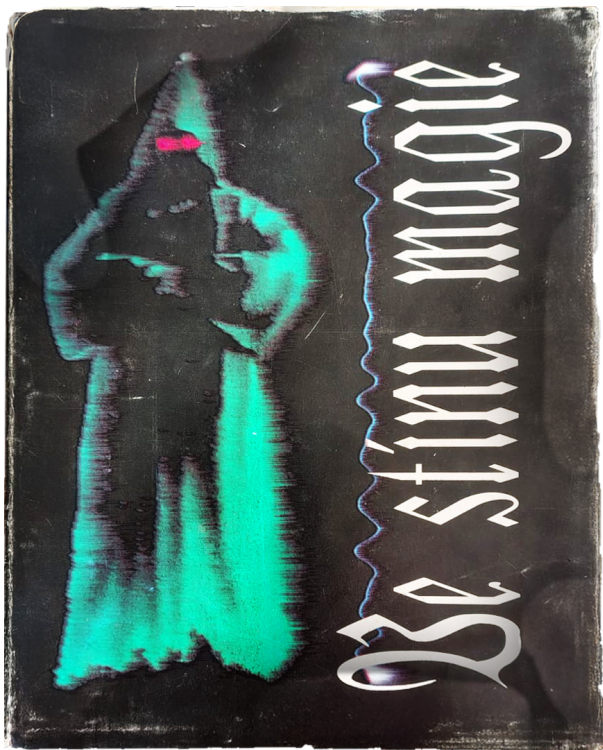


Polovina 90. let byla v Česku skvělým, ale i trochu chaotickým obdobím, hlavně kvůli změnám po sametové revoluci a rozdělení Československa v roce 1993. Lidé se postupně učili, jak funguje tržní ekonomika, a to přineslo spoustu příležitostí, ale i zmatek – třeba s daněmi, fakturací nebo volným obchodem. Malé firmy, včetně herních studií, se objevovaly a rychle mizely, protože všechno bylo ještě nové, a ne úplně jasné. Internet sice ještě nebyl běžný, ale byl už v plenkách. Mnoho společností vznikalo s velkými sny, ale bez dostatečných zdrojů rychle zanikalo, aniž by vydalo jedinou hru. Přesto několik studií dokázalo prorazit a přispět k rozmanitosti trhu, kde se mísily textové i grafické adventury, dungeon crawlery i nově se rozvíjející žánry jako strategie.

Ve stínu magie

Příkladem takéto synergie a proměny byl dungeon crawler *Ve stínu magie* (1996), který vznikl díky spolupráci tvůrců ze skupin DENIO a DIVISION. Tento titul představoval pokus o propracovanou hru, kde jsi se jako mág probíjováváš temnými chodbami, sbíráš kouzla a čelíš příšerám. Hratelnost kombinovala klasické prvky žánru – prozkoumávání labyrintů, boj s nepřáteli a řešení hádanek – s novinkou v podobě dynamického systému kouzel, kde jsi mohl kombinovat různé ingredience, aby ses dostal dál. Hra běžela na PC a využívala tehdy moderní VGA grafiku, což ji odlišovalo od starších textových her. Přebal dominovala postava mága v kápi, vytvořená digitální

Přebal hry ve *Stínu magie*
distribuuován JRC. Autorem
ilustrace prebalu je Zbyněk
Vrána známý v české scéně
jako Frogger.
Zdroj: Cobold (Daniel
Pienčák)



distorcí a s vertikálně umístěným titulem „Ve stínu magie“. Distribuci zajistila společnost JRC, která se tehdy specializovala na menší, ale ambiciózní projekty, a hra se dostala k hráčům i přes chaos na trhu. Ke hře byl také několikrát stránkový manuál, který hráče upozornil na herní mechanismy, ale také skryté záluždnosti v podobě „průchozích zdí“ s tajnými místnostmi.

Rozvoj herní scény odrážel také širší společenské změny. Stabilizace hospodářského trhu po roce 1993 přinesla první pokusy o profesionální distribuce, ale volný obchod ještě nebyl zcela ustálený, což vedlo k různorodosti cen a dostupnosti produktů. Technologie, jako CD nosiče nebo lepší grafické karty, začínaly být dostupnější, ale jen pro ty, kdo si je mohli dovolit – většina domácností stále používala zastaralé počítače. Společenský chaos kolem fakturace a nejasné legislativy zasáhl i menší studia, která často operovala v šedé zóně, aniž by měla přístup k právníkům nebo účetním. Přesto právě tato doba umožnila kreativitu a experimenty, protože mladí lidé, inspirovaní zahraničními hrami jako *Dune II* nebo *Doom*, viděli příležitost tvořit něco vlastního. V tomto prostředí se na trhu často objevovaly nové hry od soliterních tvůrců nebo menších týmů, které odrážely jak technologické možnosti, tak jejich touhu experimentovat s různými žánry.

Turbo Speedway

Mezi tituly, které ukazovaly rozrůstající se žánrové možnosti, patřila například první česká závodní hra *Turbo Speedway* (1996) od World Spy Software – i když se jednalo o předělávku 8-bitové hry z roku 1983. Hra nabídla základní závodní mechaniky a její grafika byla velmi jednoduchá a ovládání často neintuitivní, což ji stavělo do nevýhody oproti zahraničním titulům, jako byl například *Need for Speed* (1994). Přebal hry, na kterém pravděpodobně pracoval grafik Jan Strachota, byl poměrně disproportionální a infantilní – ilustrace auta působila spíše jako dětský obrázek než lákavý obal závodní hry.

Katapult

Dalšími příklady žánrové invence byly akční hra pro jednoho až čtyři hráče – *Katapult* (1996) od NoSense s přebalem od Jakuba Dvorského. Nebo ku příkladu bojová hra *Unlimited Warriors* (1996) od studia Digitalica, jako český klon *Mortal Kombat* s renderovaným přebalem.

Unlimited Warriors

Colony 28

Studio Napoleon Games, založené v roce 1994 herním novinářem Jindřichem Rohlíkem, přineslo mix arkády a adventury v podobě *Colony 28* (1997). Hra se snažila kombinovat průzkum vesmírné kolonie s akčními prvky, ale její hratelnost byla hráči často kritizována kvůli nepřesnému ovládání a chaotickému designu úrovní. Grafika i přebal byly kompletně renderované, s 3D modelem robota na obalu, což odpovídalo tehdejšímu nadšení z nových technologií.



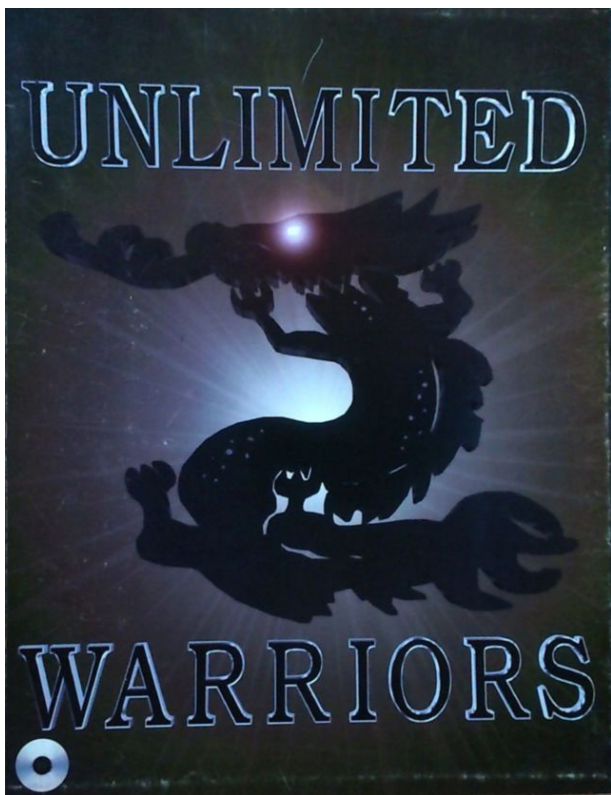
Nejedná se o špatný obrázek, ani nekvalitní scan. Takto opravdu vypadal přebal hry v distribuci.



Ovládání hry bylo docela komotné a nedokázalo moc konkurovat tehdejšími závodními titulům.

Slušně se dá hodnotit přebal k bojové hře *Unlimited Warriors*, která je docela nenápadnou vykrádačkou herní série *Mortal Kombat*, od které si mimo jiné pujičila i ústřední symbol draka.

Na rozdíl od *Mortal Kombat* tu ale nepracujeme se žlutou barvou, nýbrž zůstáváme v temných odstínech černé. Zajímavým efekterm je svítící oko draka.



Postavy ve hře stvárnili programátoři, grafička a jejich známí.

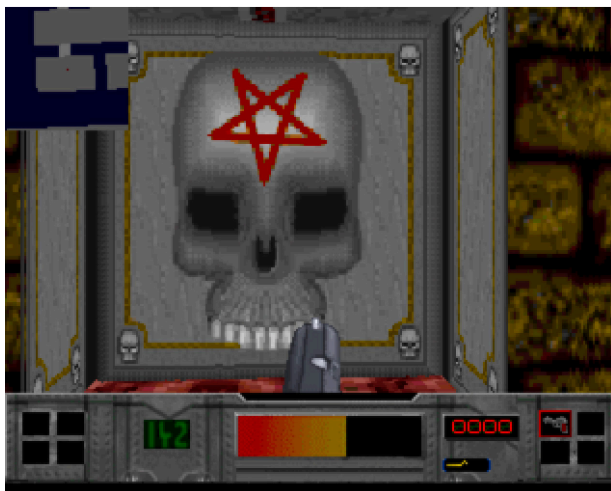


Přebal hry je kombinací mnoha grafických prvků a stylů, že tvoří vizuální i kompoziční chaos.

Zároveň je i ukázkou jak se evoluce v technologii proměnila v nadšení, které často přehlušilo estetické hodnoty.



Gameplay z hry v mnohém připomíná slavného *Wolfenstein 3D*, ale obsahuje i nové zajímavé inovativní prvky.



V tomto turbulentním prostředí vznikla také 3D střílečka *Testament* (1996), na které pracoval Filip „Fido“ Doksanský ve spolupráci se studiem Insanity. Původně Doksanský zamýšlel vytvořit pouze port slavného *Wolfenstein 3D* (1992) na Amigu, ale nakonec se projekt rozrostl do podoby zcela nové hry s vlastním enginem. *Testament* tě zavedl do sci-fi prostředí, kde jsi jako hlavní hrdina bojoval proti nepřítelům v labyrintových úrovních. Hratelnost vycházela z klasických principů žánru – pohyboval ses po mapě, sbíral zbraně a klíče, otevíral dveře a střílel nepřátele. Engine byl založen na raycastingu, podobně jako u *Wolfensteina*, ale dostal několik vylepšení, například možnost renderovat otexturovanou podlahu, což tehdy nebylo běžné. Grafika byla jednoduchá, s texturami, které Doksanský zpočátku „vytipoval“ přímo z *Wolfensteina*, ale později přidal vlastní prvky, například animované postavičky, na kterých spolupracoval s grafikem z týmu. Přebal hry *Testament* byl typickým produktem estetiky 90. let, která byla fascinována novými digitálními technologiemi a renderováním. Výsledek však působil jako vizuální a kompoziční chaos – na obalu se mísily renderované 3D modely postav s nepřehledným pozadím plným sci-fi prvků, jako byly vesmírné lodě nebo futuristické zbraně, a to vše doplněné křivolakými barvami a efekty, které měly evokovat „modernost“. Název hry byl umístěn v horní části, ale jeho font působil spíše genericky a nepřitahoval pozornost. Celkově přebal od-

rážel tehdejší optimistický nástup 3D grafiky a renderingu, ale zároveň ukazoval na nedostatek zkušeností s designem obalů, který by skutečně oslovil hráče.

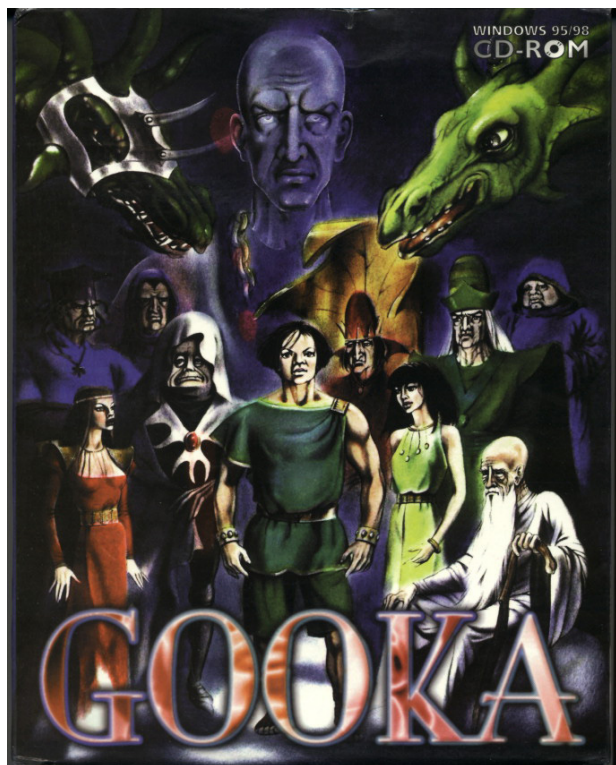
Aby jsme ale zbytečně nekritizovali, je nutno si uvědomit, že vývoj *Testamentu* probíhal v amatérských podmínkách – Doksanský na hře pracoval po večerech se skupinou přátel, z nichž většina postupně odpadla, takže na konci zůstal jen on, jeden grafik a hudebník, který dodal několik skladeb. Hra byla dokončena po dvou letech vývoje, ale narazila na tvrdou realitu tehdejšího trhu. Amiga, pro kterou byla primárně určena, už v roce 1996 upadala – Commodore zkrachoval a platforma ztrácěla na popularitě. Mnoho uživatelů Amiga už přešlo na PC nebo konzole, a ti, kdo Amigu ještě měli, často hru raději pirátili, než aby si ji koupili. Doksanský a jeho tým doufali, že se hra prosadí na českém trhu, ale nenašli ani prodejnu, která by hru vzala do distribuce. Pokus převést hru na konzoli CD32, která byla krátce po krachu Commodoru populární, také ztroskotat – Doksanský, pak musel experimentovat s vypalováním CD, kdy každé médium stálo 500 Kč, a po několika neúspěšných pokusech hru na CD32 sice rozběhl, ale trh už mezitím opět zmizel. Nakonec hru prodal několika zahraničním Amiga klubům, ale finanční zisk byl minimální. I přes neúspěch Doksanský na základě *Testamentu* pokračoval. Engine hry inovoval, aby zlepšil výkon a dohlednost, a vytvořil

Testament II, který prodával sám – posílal ho poštou, předával v metru nebo ho hráči vyzvedávali přímo u něj doma.

Gooka

Po odchodu Vochozky Trading z lokálního trhu se v české herní krajině otevřel prostor pro nové hráče. Jedním z nich se stalo studio JRC Interactive, které se rozhodlo tvořit nové české hry pro české hráče. Výsledkem byl titul *Gooka* (1997), který se stal průlomovým dílem. Tato point-and-click adventura, inspirovaná knihou *Gooka a dračí lidé* od Richarda D. Evanse (alias Vlada Říši, tehdejšího šéfredaktora časopisu *Ikarie*), nebyla jen další hrou – byla to výzva sama o sobě.

Vývoj *Gooky* trval přibližně dva roky a zapojil tým, který přinesl do projektu seriózní přístup. Na jeho vzniku se podílel producent Miroslav Papež, který později ovlivnil mnoho českých lokalizací, programátor Miroslav Fidler (známý ze ZX Spectrum scény), Tomáš Rylek a výtvarnice Zdeňka Boušková, jejíž ručně kreslená grafika ve SVGA rozlišení dodala hře jedinečný vizuální estetiku. Námět pocházel přímo od Říši, což zajistilo, že příběh o mladém Gookovi, obviněném z vraždy svého otce Mahara na planetě Janatris, nese hlubší literární základ. Hra kombinuje fantasy s prvky sci-fi a zavedla hráče do světa plného záhad, národů jako Bonijové nebo Svani, a bájných bytostí, jako je mořský bůh Glux nebo Časožravý Gurha.



Zdeňka Boušková se na českých herních přebalech zapsala již adventurou *Swigridova kletba*, ale její nejslavnějším přínosem je aventura *Gooka*.

Jako renomovaná ilustrátorka přichází se specifickým rukopisem. Již při prvních ilustracích k *Pánovi prstenů* použila techniku malby olejovými barvami na pauzovací papír, s použitím tužkou kreslených skic které podkládá pod pauzovací papír.



Vizuální stránka gameplay je výsledkem autorské ilustrace. Ve hře ale najdeme poměrně malé množství lokací, což zapříčinilo i pomalejší tempo 2-3 kresby týdně.

Co *Gooku* odlišovalo, byla technická stránka i profesionalita. Byla to jedna z prvních českých her kompatibilních se systémem Windows 95 (první svého druhu byla hra *Alchemix* z roku 1996 od BBS), což ji otevřelo širšímu publiku, a představila SVGA grafiku. Navíc se studio odvážilo na něco, co bylo v české produkci dosud nevidané – kompletní profesionální dabing. Hlasům herců jako Rostislava Čtvrtlíka, Miroslava Hanuše nebo Miroslava Táborského vdýchli život postavy jako Gooka, král Heras nebo rádce Penza, což dodalo hře autenticitu a zvedlo ji nad úroveň tehdejších často amatérských počinů. I když dabing občas vyvolával úsměv (například kvůli některým nezamýšleně vtipným tónům), byl to další krok vpřed. Přebal hry – temný a stylizovaný, s centralizovanou kompozicí, kde stáli proti sobě protagonisti a antagonisti, trochu připomíná knižní obal, ale svou strnulostí působí neaktivně. Hra si získala i slušné hodnocení (například *Score 70 %*, *Level 4/7*), ale hráči i kritici ji kritizovali za obtížné hádanky a tzv. dead-endy – situace, kdy špatné rozhodnutí (například opomenutí klíče nebo uhašení ohně bez opravy klíče) hráče ve hře zablokovalo.

Gooka i tak zůstává pamětní kamenem českého herního vývoje. Přestože nebyla komerčně obrovským úspěchem (trh již ovládaly zahraniční tituly a pirátství bylo rozšířené), otevřela dveře pro další pokusy. Dokonce inspirovala pokračování *Gooka: Záhada Janatrisu* (2004) od

Centaury Production. Pro mnohé hráče zůstává nostalgickým zážitkem.

Ne každé studio však dokázalo v tomto bouřlivém období uspět. Příkladem je Signum Entertainment z Roztok u Prahy, které mělo velké plány, ale štěstí mu nepřálo. Jejich pohádková adventura *Legenda*, na jejíž vizuální stránce pracoval i Dan Vávra, se nikdy nedostala na pulty obchodů. Hra zůstala nedokončená, což byla škoda, protože slibovala kouzlo českých pohádek v digitální podobě.

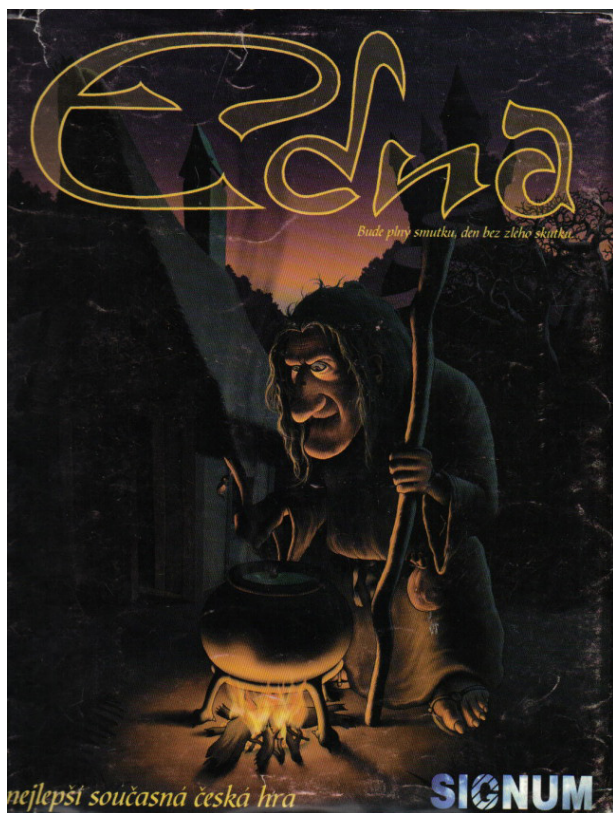
Edna

Nebo projekt studia Signum Entertainment – netradiční plošinovka *Edna* (1997), která sice okouzila svou vizuální stránkou od Romana Hladíka, ale bohužel ani krásné zpracování nezachránilo hru před komerčním a herním neúspěchem. Hráčská komunita ji přijala chladně – hratelnost prostě nedosahovala kvalit, které by dokázaly konkurovat zahraničním titulům.

Oil Empire

Dalším příkladem těžké práce herních vývojářů bylo studio 88th Panzer Division, které se rozhodlo oživit starší obchodní strategii *Oil Imperium* (1989) a přetvořit ji do podoby remaku s názvem *Oil Empire* (1996). Hra se snažila oslovit fanoušky žánru, ale její přínos byl spíše nostalgický než revoluční. Přebal hry vycházel z estetiky původního zahraničního vydání – černé pozadí s výrazným žlutým názvem „Oil Empire“ v ostrém stencilovém písmu. Zatímco

Ilustrace *Edny* od Romana Hladíka působila velice tajemně a pracovala se zajímavým stylizovaným titulem. Hra se pyšnila i claimem „nejlepší současná česká hra“, ale zde se k svému tvrzení opravdu ani nepřiblížila.



Gameplay plošinovky *Edna*. I když hra přinesla několik zajímavých mechanismů, tak se žánrově netrefila do vkusu hráčů a skončila jako propadák.



originál vsadil na fotografii ropné věže, český remake přinesl autorskou ilustraci od Martina Beránka, což mu dodalo osobitý ráz.

Argo Adventure

Další kapitolou neúspěchu byl titul *Argo Adventure* (1998) od děčínské společnosti BBS. Tato 3D renderovaná adventura se odehrávala v prostředí futuristické kosmické základny a na svou dobu slibovala hodně. Na hře pracoval zkušený programátor a grafik Karel Tvrdík, který do ní vložil spoustu úsilí. *Argo* zaujalo svým rozsahem – vyšlo na dvou CD a příběh prokládalo několik animací, což bylo v té době technicky náročné. Kritici hry zpočátku chválili za realistické zpracování prostředí a detailní zachycení atmosféry kosmické stanice. Jenže vývoj trval příliš dlouho, a když hra konečně vyšla, už byla herně i vizuálně zastaralá. Navíc obsahovala herní mechaniky, jako třeba omezený čas na řešení úkolů, které hráče spíš frustrovaly, než bavily. Distribuci zajistilo JRC, ale ani to nepomohlo – *Argo* se na trhu neprosadilo. Což je škoda, protože má zajímavý i přebal, který opravdu vizuálně vynikal. Dominovala mu realistická digitální kresba astronauta s lebkou místo hlavy, zasazená do stylizovaného zeleného monitoru. Název *ARGO* byl vyveden v mohutném sans-serif písmu s červeným stínem, doplněný jemnějším podtitulem *ADVENTURE* v tenčím fontu. Celkově přebal skvěle ladil s futuristickým stylem hry a působil profesionálně, což ale bohužel nestačilo na záchranu její pověsti.

ARGO adventure se pyšní asi nejlépe zpracovaným herním přebalem v otázce koherentnosti hry a herní atmosféry. Za 3D renderingu, postproduce došlo k video-stylizaci „záznamu“.

Na přebalu je také claim „vítejte na planetě NB3216“, což nám odhaluje sci-fi tematiku hry.



Gameplay odhaluje, že přebal je skutečně hezky zpracovaný a odkazuje na jednotlivé segmenty samotné hry.





Přebal *DreamLand: Final solution* od Karla Kopice je ukázkou, že skvělá technická stránka kresby nezaručí herní imerzi nebo reprezentaci herní atmosféry.



Vizuální stránka hry je také autorským počinem Karla Kopice kde ručně maloval všechny prostředí hry, což je výsledkem poměrně megalomanského projektu.

DreamLand: Final Solution

Asi největším zklamáním v českém herním vývoji 90. let se stal osud ústeckého studia Top Galaxy a jejich sci-fi adventury *DreamLand: Final Solution* (1999). Tato hra měla být průlomem – Top Galaxy do ní investovalo obrovskou částku, podle některých zdrojů až 11 milionů korun, což bylo na tehdejší poměry téměř nepředstavitelné. Hra byla jejich premiérou i labutí písni, protože po jejím vydání studio zaniklo. Přestože se DreamLand pyšnil ambicemi a několika technickými novinkami, jeho přijetí bylo rozpačité a prodeje propadly, což ukázalo, jak riskantní bylo v té době v Česku tvořit velkolepé projekty. Příběh hráče uvedl do role novináře Jimmyho Dixe, který přilétá na orbitální stanici DreamLand – jakýsi ráj virtuální reality, kde si návštěvníci mohli vyzkoušet různá dobrodružství. Jenže něco je špatně: hráči virtuálních her začínají ztrácet rozum a úkolem hlavního hrdiny je zjistit, co za tím stojí. Během hry se hráč pohybuje nejen po futuristické stanici, ale také se ponoří do různých virtuálních světů – od středověkých prostředí přes pirátské loděnice až po roli Frankensteinova pomocníka nebo mafiánské Chicago. Hra tak slibovala pestrost a epický příběh, což mělo z české adventury udělat konkurenci zahraničním hitům, jako byl třeba *Broken Sword*.

Vývoj hry byl od začátku poznamenán problémy. Studio Top Galaxy sídlilo v Ústí nad Labem, ale během vývoje došlo ke kolapsu původního týmu a projekt se musel přesunout

do Plzně, kde jej dokončil hlavní programátor Jiří Dobrý. Na hře pracovalo v první fázi 60 až 70 lidí, celkově se zapojilo přes 150 tvůrců včetně testerů, což bylo na české poměry nevídané. Tým byl rozdělen do několika skupin, každá s vlastním vedoucím, a zatímco většina pracovala v Ústí, 3D prostředí sedmi virtuálních světů vytvořila pražská firma. Hra byla technicky pokročilá – využívala synchronizaci dabingu s pohyby úst a třífázový paralaxní scrolling, což byly na tu dobu inovace. Engine byl napsán v jazyce Delphi, přičemž některé části, jako dekódování animací, byly pro zajištění plynulosti optimalizovány v Assembleru.

Přes veškerou snahu však *DreamLand* narazil na řadu problémů. Kritici sice chválili některé technické aspekty a detailní zpracování prostředí vesmírné stanice, které vytvořil grafik Karel Kopic, ale celkový dojem kazily zásadní nedostatky. Grafika stanice, ručně kreslená technikou airbrush, působila kvalitně, ale renderovaná prostředí virtuálních realit byla naopak nevzhledná – postavy vypadaly rozmazaně a animace byly strnulé. Dabing, na kterém se podíleli herci najmutí přes agenturu Krach Jiřího Korna, byl dalším kamenem úrazu. Mnozí hlasoví herci, často lidé z rádia Zlatá Praha, kteří běžně četli zprávy, zněli ploše a nezáživně, někdy dokonce polykali slova nebo je nezřetelně mumrali. Ve virtuálních realitách byl navíc dabing přehlušený efekty, což hráče ještě více frustrovalo.

Samotný příběh měl potenciál, ale trpěl pomalou gradací a nevyužitým prostorem. Mnohé virtuální světy, jako třeba pirátské prostředí nebo starověký Egypt, působily spíš jako zbytečná výplň a s hlavní zápletkou je spojovalo jen málo. Hráči kritizovali i herní mechaniky – například pixel-hunting, tedy hledání drobných aktivních předmětů na obrazovce, byl extrémně obtížný, protože hra neumožňovala zvýraznit všechny interaktivní objekty. Některé hádanky byly nelogické (například vytvoření hamburgeru pro tuláka místo hledání jiné postavy, která vám dá jídlo), a kombinace předmětů často nedávala smysl. K tomu se přidávaly technické nedostatky: hra byla plná bugů, od zmizení postav přes pády do Windows až po zasekávání při špatném načasování akcí. Rozdělení na tři CD (původně měla mít dvě) také působilo problémy – hráči museli disky neustále přehazovat, někdy i několikrát během krátké doby.

Prodeje *DreamLandu* byly katastrofální. Hra se na trhu objevila za cenu 1190 Kč, což bylo srovnatelné se zahraničními tituly, a podle tehdejší recenze na *iDNES.cz* od Ondřeje Zacha to byla „nehorázná částka“. K tomu přispěl i fakt, že hra neměla žádnou protipirátskou ochranu, a nelegální kopie se šířily ještě před jejím vydáním. Top Galaxy se nepodařilo domluvit na distribuci s firmou JRC, která požadovala příliš vysoký rabat, a pokusy o zahraniční distribuci přes firmu Acclaim také zkrachovaly, i když hra měla připravené anglické titulky.



Prokletí Eridenu je skvělou ukázkou toho jak prázdně může působit renderovaná grafika bez kompoziční koncepce a také bez snahu vtáhnout hráče do děje. Meč a štít sice fungují jako aluze na rytířskou tematiku, ale nedodávají přebalu dynamiku.



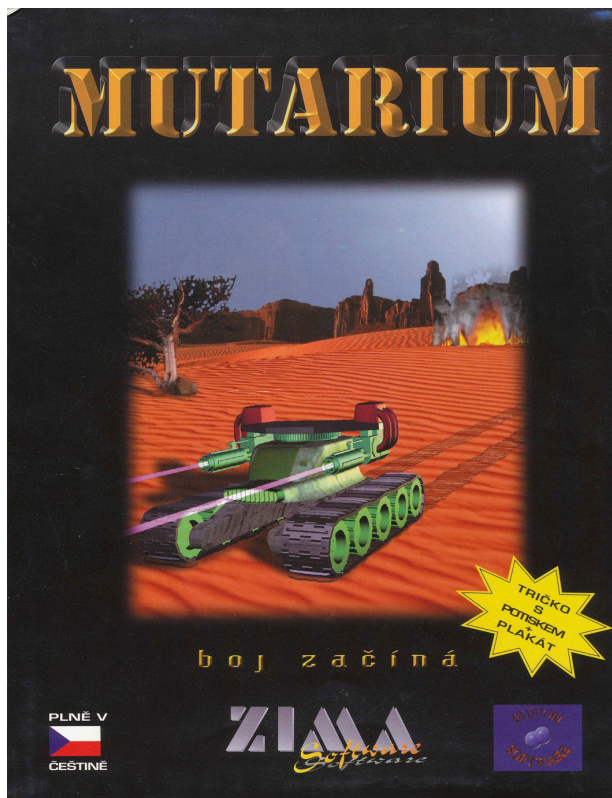
Gameplay je klasickým crawler dungeonem.

Prokletí Eridenu

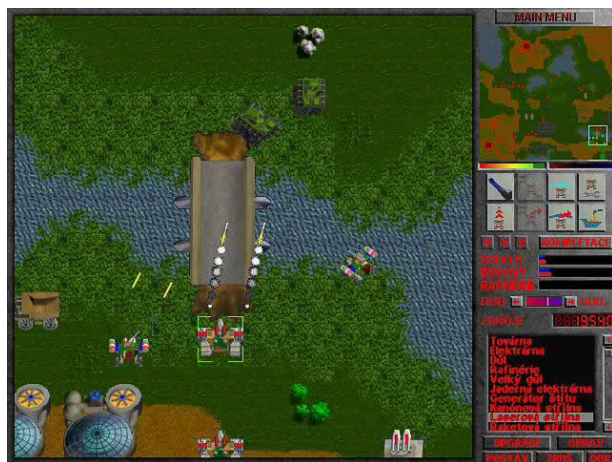
Již v roce 1995 vzniklo studio Zima Software, které založil Martin Zima s jasným cílem: vyvíjet, distribuovat a prodávat hry pro počítače IBM PC. V roce 1997 se tak na trhu objevil dungeon crawler *Prokletí Eridenu* od Napalm Soft, distribuovaný právě Zima Software. Tento titul, vydaný v době ústupu žánru, se ale nesetkal s příznivými recenzemi (*Level* 3/7 a *Score* 3/10). Prvním vlastním titulem studia Zima Software se stala real-time strategie *Mutarium* (1997), která přinesla nový vítr do žánru strategie. Hráči v ní mohli stavět vlastní jednotky s více než 2000 kombinacemi a bojovat s obřími roboty. Bohužel grafika působila zastarale a mnoho hráčů odradila v začátcích příliš vysoká obtížnost. Přebal hry *Mutarium* upoutal výraznou žluto-zlatou typografií v horní části a dominantní rendrovanou scénou s tankem, která kontrastovala s černým pozadím, čímž hra vizuálně vynikla na pultech obchodů. Skutečnou slávu Zima Software získalo díky distribuci grafické adventury s původním pracovním názvem Chaloupka 2, přejmenované na *Polda aneb s poctivostí nejdřív pojdeš* (1998), kterou vytvořilo studio Sleep Team. Tento titul se stal i důležitým momentem české herní historie v žánru adventur. *Polda* přinesl svérázný humor, osobitou vizuální estetiku a promyšlenou distribuční strategii, díky čemuž si získal srdce hráčů, když roli policejního detektiva Pankráce vyšetřovali záhadné únosy ve fiktivní obci Lupany. Velkým tahákem byl dabing Ludka Soboty, jehož hlas dodal Pankrácovi nezaměnitelnou osobnost a pomohl vytvořit nezapomenutelnou atmosféru.

Mutarium

Polda aneb s poctivostí nejdřív pojdeš

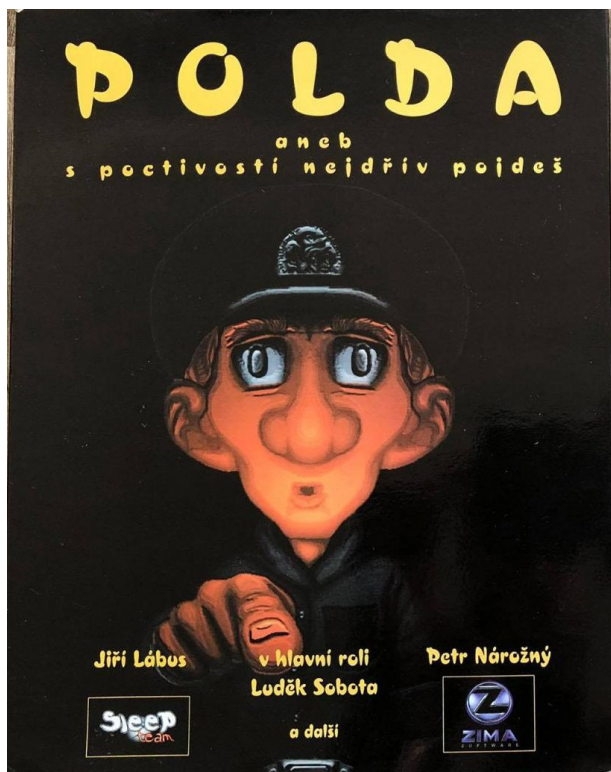


Zima Software vsadili na 3D renderovou grafiku. Krabice byla doplněna i o tričko s potiskem, což dodávalo přidanou hodnotu samotné hře.



Gamplay byl výsledkem kombinace pixelingu a renderovaných objektů.

Tajemný přebal *Poldy* vsadil na záhadu, což bylo také ústředním tématem samotné hry. Ilustrace Pankráce s užaslým výrazem ve tváři, který prstem ukazuje před sebe.



Vizuální stránka gameplay byla velice čistá, i když šlo o stylizovanou ilustraci, hra působila na svoji dobu velice kvalitně.

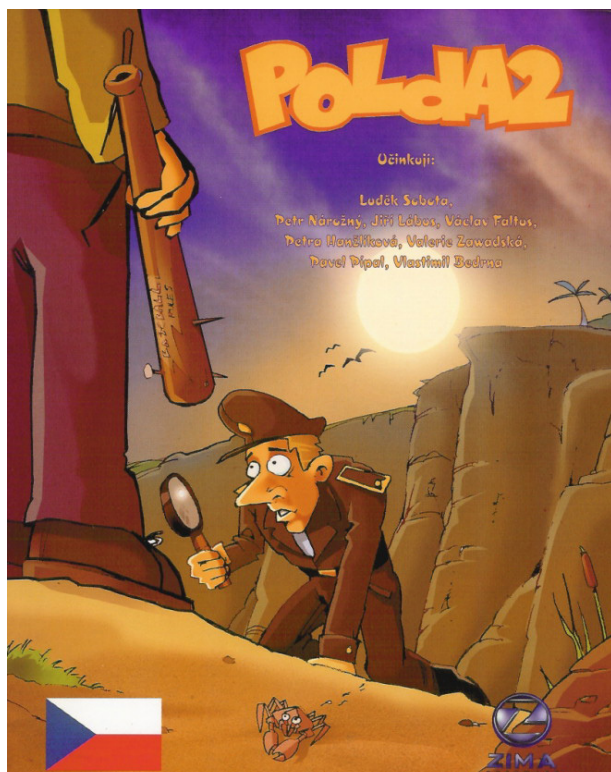


Grafika hry, vytvořená v pixel art stylu s ručně malovanými pozadími a stylizovanými postavami v SVGA rozlišení, odpovídala dobovým standardům a zároveň vytvořila zapamatovatelný vizuální styl. Přebal krabicové verze, vydané v roce 1998 pro MS-DOS a Windows 95/98, pokračoval v černé estetice Zima Software – dominovala mu karikovaná ilustrace Pankrácovy hlavy, která jasně odkazovala na humorný tón hry. *Polda* se v roce 1999 stal nejprodávanější hrou v Česku, což z něj udělalo první velký komerční herní hit.

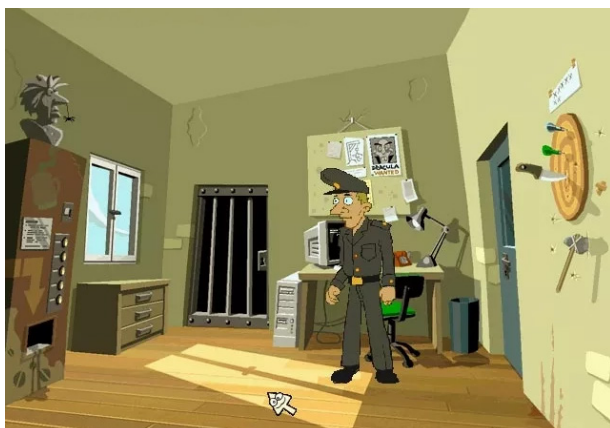
Úspěch prvního dílu však přinesl i komplikace. Zatímco *Sleep Team* hru vytvořil jako svůj debutový projekt, Zima Software převzalo distribuci a později i celou značku, což vedlo k licenčním sporům mezi tvůrci a distributorem. Martin Zima nechtěl nechat úspěch prvního dílu vychladnout, a tak rychle pověřil grafika Karla Matějku a Dana Faltu, aby vytvořili pokračování – *Polda 2* (1999). Tento díl navázal na humor a styl předchůdce, přinesl však technické vylepšení a ještě větší dávku absurdity, čímž si upevnil místo v srdcích fanoušků. Inspirace byla patrná v kultovních adventurách od LucasArts, jako byly *Day of the Tentacle* (1993) nebo *Sam & Max Hit the Road* (1993), zejména v „pokřivené“ stylizaci postav a prostředí. Série *Polda* tak položila základy pro dlouhodobý úspěch Zima Software a ukázala, že české hry mohou být nejen kvalitní, ale i komerčně životaschopné.

Polda 2

Polda 2 již pracuje s přebalem s narativním přístupem a odhaluje jak samotného hrdinu Pankráče tak blížíci se záhadné nebezpečí.



Herní rozhraní se vizuálně proměnilo a působilo mnohem profesionálněji.



Horké léto

Miroslav Mrňa byl nenápadnou, ale docela významnou postavou české herní scény od roku 1994, kdy spoluzaložil pražskou produkci her a hardwaru Games World a o rok později distribuční společnost Space Interactive. Jeho schopnost propojovat talenty se projevila, když se podařilo spojit scénáristu Viktora Bocana s mladoboleslavským týmem Maxon, který již pracoval na komediální adventuře *Horké léto* (1998). Tento projekt, původně ohrožený nedostatkem prostředků a zkušeností, díky Mrňově zásahu dospěl k úspěšnému završení a zrodil se tak jeden z nejpodivuhodnějších a zároveň nejvýraznějších titulů české herní historie. *Horké léto* se ihned prosadilo svou originální vizuální stránkou, která se odrazila jak na přebalu, tak v samotné hře. Jedná se o klasickou point-and-click adventuru ve SVGA rozlišení s digitálními ilustracemi, které se nepletou do uhlazené estetiky, ale spíše provokují svou surovostí. Hlavní hrdina Honza Majer je na přebalu zachycen v detailu s brokovnicí v ruce a jedním mžouravým okem upřeným na hráče – scéna, která připomíná disproporce avantgardních obrazů. Tento bizarní dojem podtrhuje oranžovo-černý digitální efekt v pozadí, žlutý stínovaný titulek ve fontu Impact a rámček, které společně tvoří chaotickou, ale nezapomenutelnou kompozici. Přebal tak ignoruje tradiční harmonii barev i struktury, což jen podtrhuje svérázný tón hry. I přes své estetické „poklesky“ se *Horké léto* stalo jedním z nejprodávanejších titulů roku 1998

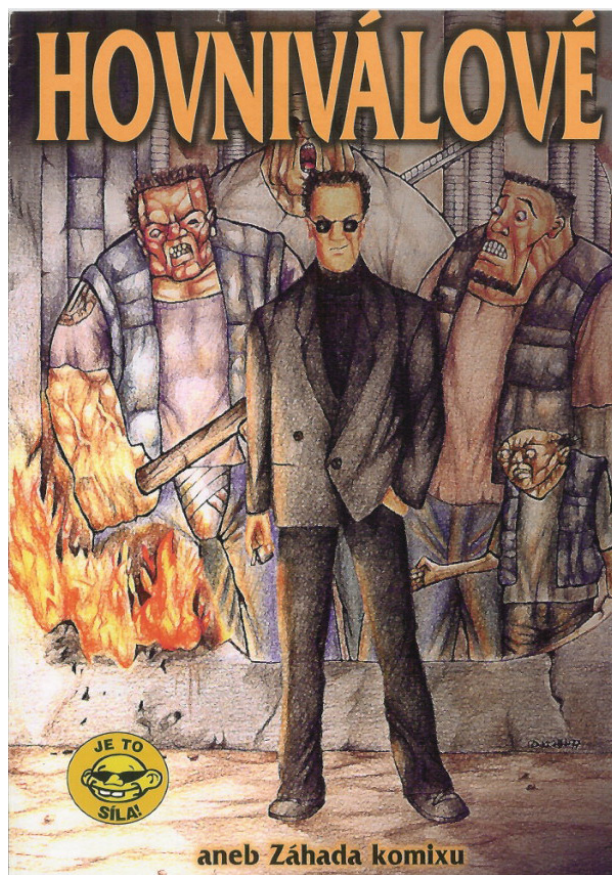
Ani tu není disproporční
 podoba herního přebalu
 výsledkem špatného
 skenování nebo kropování.
 Takto přebal skutečně
 vypadal. Kombinace efektů,
 typografických stylů,
 distorcí a zakřivení
 vytvořilo z *Horkého léta*
 jeden z nejvíce kýchovitých
 přebalů české herní scény
 od Marka Piši.

Specifický přebal
 ale skrýval uvnitř
 i docela specifickou hru
 s tzv. redneck humorem od
 Viktora Bocana.



Vizuálně hra evokovala
 přebal, i když pokrivený
 styl ilustrace se stal
 jakýmsi vizuálním trendem
 v 90. letech napříč všemi
 adventurami.





Zajímavým přebalem je dilo od Karla Hejkala, v té době začínajícího ilustrátora, který se podílel i na vizuální stránce celé hry.



Hra poskytovala poměrně velké množství různých lokací, které se opět tvořili jako samostatné ilustrace a následně se impletovali do hry. Postava hrdinu se do hry dostala procesem rotoskopie.

a dodnes patří mezi kultovní české adventury. Hlavní zásluhu na jeho úspěchu nese scénář Viktora Bocana, plný specifického humoru, který začíná slavným prohlášením: „Jsem obyčejnej kluk. Kluci mi říkají Rambo a holky kreténe. Jinak jsem Majer. Honza Majer.“ Tento text, doplněný výrazným dabingem Zdeňka Izera, který propůjčil svůj stylizovaný hlas hrdinovi i všem postavám. Izerovy zvuky a intonace dodaly hře ještě větší osobitost, což hráče bavil a zároveň fascinoval. Po úspěchu prvního dílu se okamžitě začalo pracovat na pokračování, tentokrát však pod hlavičkou vydavatele JRC, který kompletně přepracoval vizuální koncepci. Tento krok přinesl změny, které ovlivnily další vývoj série, ale první díl zůstává ikonou díky svému originálnímu přístupu a Mrňově předvídavosti, která celý projekt zachránila.

Hovniválové aneb Záhada komixu

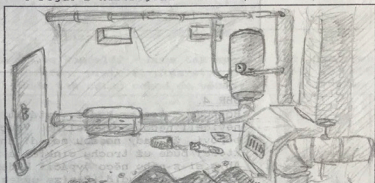
Další zajímavou kapitolou české herní scény je grafická adventura *Hovniválové aneb Záhada komixu* (1998), kterou vyvinulo pražské studio Centauri Production a vydalo JRC Interactive. Hra, jež vizuálně připomíná spíše tituly jako *Mise Quadam* nebo *Gooka* než tehdy populární *Polda*, vsadila na netradiční komiksovou estetiku a příběh plný absurdity. Hlavní hrdina, teenager Jerry, se po projíždce na skateboardu dostane na půdu opuštěného domu, kde najde záhadný komiks. Ten ho úderem pěstnoci vtáhne dovnitř a Jerry se ocitá ve světě čtyř odlišných příběhů, kde musí ztvárnit různé role – od

Scénář s náčrtkami herních prostředí a zachovalý náčrtek pro přebal hry.
Zdroj: Karel Hejkal

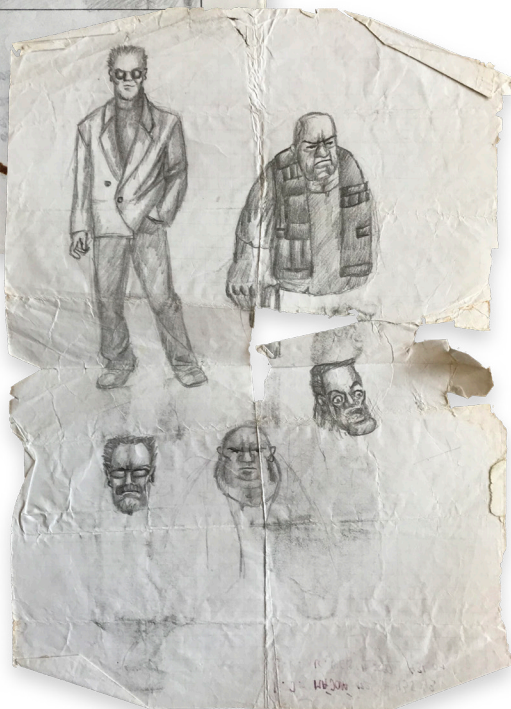
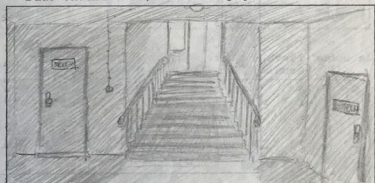
Scénář číslo 2 - DICK TRACY. (Jeho scénář se u nás oběhával od roku 1934 až do roku 1938.)

- Seš Detektiv v hákym amerikym městě.

Začátek - OBR. 1.
očtně se u časovaný bomby, kde budeš muset přestřihnout jeden ze tří drátů (pokaždý to bude jiné) (random)). Bomba bude v kotelně. Bude tam i regál s nástrojema - kleště, kladivo, šroubovák.



OBR. 2.
Bude chodba domu, odkud se půjde dolu do kotelný.



soukromého detektiva McBaina přes plyšového medvídka a hovnívála až po tajného agenta v budoucnosti. Každá z těchto čtyř kapitol přináší jiné prostředí, styl i uživatelské rozhraní, což hře dodává rozmanitost, ale zároveň i jistou nesourodost.

Grafická stránka hry vychází z ručně kreslených ilustrací výtvarníka Karla Hejkal, který se inspiroval komiksovým stylem. Pozadí byla malována pastelkami a následně skenována, což vytváří osobitý, i když technicky nevyrovnaný dojem – viditelné tahy pastelky někteří hráči oceňují pro jejich autenticitu, jiní je kritizují jako nedostatečně propracované. Hlavní postava Jerryho byla do hry vložena pomocí technologie motion capture, což v kombinaci s kreslenými pozadími působí poněkud nesourodě, připomínající například *Gooku*.

Přebal krabicové verze navázal na komiksovou estetiku a inspiroval se trošku přebalem *Dračí historie* – představuje ilustrovanou skupinovou „fotografii“ všech hlavních postav hry, což podtrhuje její tematiku. Autorské studie od ilustrátora Hejkal ukazují, že existovali i návrhy postav a prostředí, které se do hry nedostali. Hratelnost *Hovníválů* odpovídá standardu point-and-click adventur tehdejší doby, avšak s několika háčky. Hráči mají na výběr dvě obtížnosti – snadnou a těžkou, přičemž těžší verze vyžaduje více akcí k vyřešení hádanek a sbírání předmětů v časových limitech.

Největším problémem hry je zastaralé ovládání: hra využívá starší systém příkazů jako „otevřít“, „zatlačit“ nebo „použít“, které už v roce 1998 působily archaicky, zejména ve srovnání s tehdejšími tituly jako *Polda*. K tomu se přidávají neintuitivní hádanky, pixelhunting a nutnost vícekrát klikat na stejná místa, což frustrovalo i zkušené hráče. Hra obsahuje také quick-time eventy a akční pasáže, jako střílení na nepřátele nebo deaktivaci bomby hned v úvodu, které jsou kvůli krátkým časovým limitům a neohrabanému ovládání (například zaměřovač při střelbě je příliš citlivý) spíše obtěžující. Minihry, včetně *Arkanoïdu*, *Quixy* nebo *Flappy*, které hráč musí zvládnout k postupu, obtížnost ještě zvyšují – například požadované skóre 200 000 bodů v *Arkanoïdu* bylo pro většinu hráčů nedosažitelné bez cheatů.

Přes své nedostatky má hra i své světlé momenty. Dabing, ač amatérský, je překvapivě zdařilý – hlas Jerryho zní uvěřitelně jako „obyčejný kluk“, a ostatní postavy mají svou osobitost, což v tehdejších českých hrách nebylo samozřejmostí. Hudební doprovod, zejména garážově-punkové skladby v intru, dodává hře patřičnou atmosféru, i když zbytek soundtracku spíše splývá. Z credits, které odhalují detaily vývoje – například že hra vznikala 13 měsíců na třech počítačích 486 a lokace byly inspirovány Chomutovem a Kláštercem nad Ohří – čiší tvůrčí nadšení, které však do samotné hry přešlo jen částečně.

Hovniválové se snažili přinést něco nového – netradiční námět, komiksovou estetiku a experimentální prvky jako hrané cutscény nebo různé obtížnosti. Přesto hra komerčně neuspěla, může za to i fakt, že ve stejném roce český trh zaplavily úspěšné tituly jako *Horké léto* a *Polda, aneb s poctivostí nejdřív pojdeš*. Většina českých her se i tak potýkala s nízkými prodeji kvůli rozšířenému pirátství a rostoucím nárokům hráčů, kteří už měli srovnání s kvalitními zahraničními adventurami typu *Broken Sword* (1996) nebo *The Dig* (1995). *Hovniválové* se tak zůstali pouze v okrajovém zájmu, a přes svou originalitu a občasné zábavné momenty (zejména kapitola s hovniválou, která je však paradoxně velmi krátká) na ně brzy zapadla pomyslná vrstva prachu. I tak ale zůstávají svědectvím o experimentálním duchu české herní scény, kdy se tvůrci nebáli zkoušet nové nápady, i když ne vždy dopadly podle očekávání.



Poměrně nic neříkající ilustrace kouzelníků a rytíře neodhaluje hráči žánr ani podstatu samotné hry.



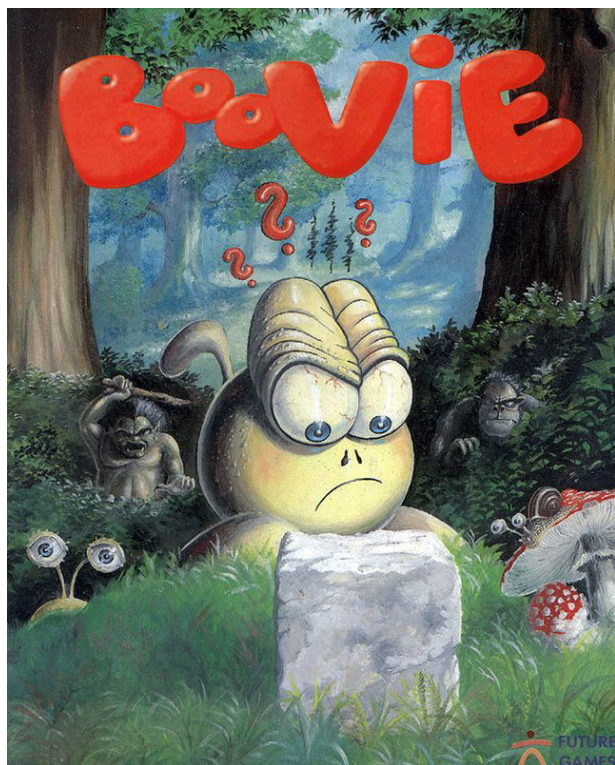
Až z gameplay vidíme, že se jedná o logickou hru, kde hráč ovládá čaroděje a snaží se dostat (pomocí žebříků a různých mechanismů) ke klíči a pustit zajatce a ven. Peter Kubek je označován za grafika hry, ale zda je autorem i přebalové ilustrace už nevíme.

Lurid Land

V období pozdních 90. let se česká herní scéna rozšířila o různorodé žánry, které přinesly nové výzvy i zajímavé momenty. Mezi logickými hrami vynikl titul *Lurid Land* (1997) od studia Illusion Software, distribuovaný Vochozka Trading, s grafikou od Petra Kubeka. Tato hra zaujala svou jednoduchostí a originálními hádankami, i když zůstala spíše v okrajovém zájmu hráčů. Další logickou lahůdkou byla *Boovie* (1998) od Future Games a KVL, inspirovaná japonským *Flappy* z roku 1983. Přebal hry, ilustrovaný scénou s hrdinou Booviim obklopeným nepřáteli v lese, evokoval dobrodružnou atmosféru a připomínal styl svého předchůdce. Z dalších logických titulů vyniklo *Fish Fillets* (1998) od ALTAR Games, které parodovalo populární seriál *Akta X* od Chrise Cartera. Přebal, zdobený ilustrovanými rybími tvářemi připomínajícími Foxe Muldera a Danu Scullyovou, okamžitě naznačoval humorný tón hry a přitahoval pozornost fanoušků seriálu.

Boovie

Fish Fillets

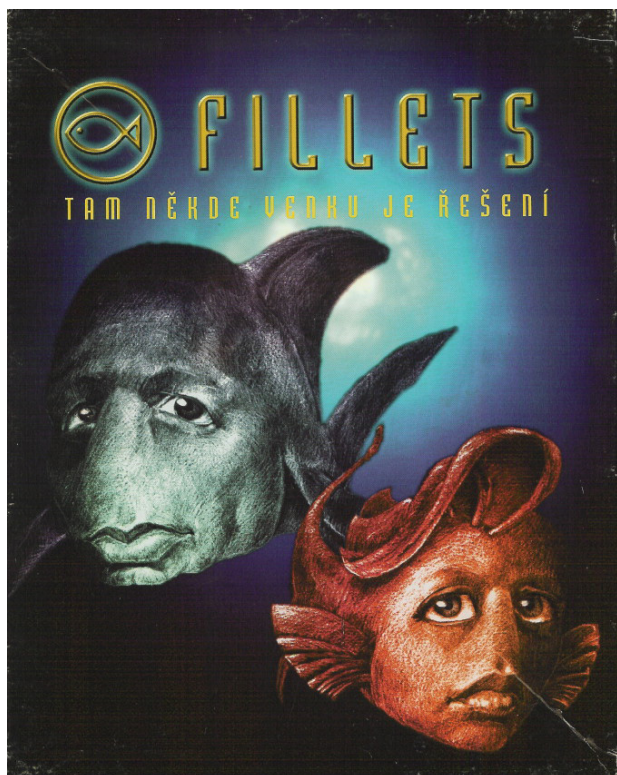


Boovie se může pochválit velice povedenou ilustrací od Marka Pekára, který na přebal vtesnal všechny aspekty herních mechanismu – možná se místy dostáváme k přílišné popisnosti.



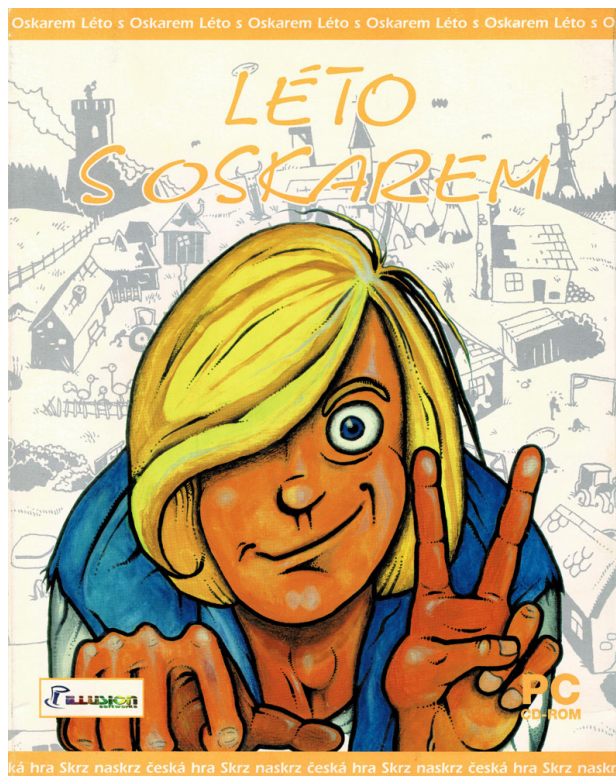
Gameplay opět odhaluje žánr logických her, kde lze identifikovat téměř všechny prvky užité na přebalu hry.

Za přebalem od Tomáše Kučerovského vidět jeho ilustrátorkou zručnost zachytit podobu slavných herců jako reminiscenci na záhadu, která se ve hře řeší.



Gameplay je již o něco méně realistickou kresbou, ale přechází v stylizovanou dětskou ilustraci. *Fish Fillets* je na první pohled logickou hrou, která mimochodem v době vydání odměnila prvního řešitele počítačem.





Léto s Oskarem, podobně jako *Lurid Land*, má přebalovou stylizaci nové společnosti Illusion Software – žluté pásy na horní i dolní hraně formátu a pozadí s jednoduchou šedou ilustrací.

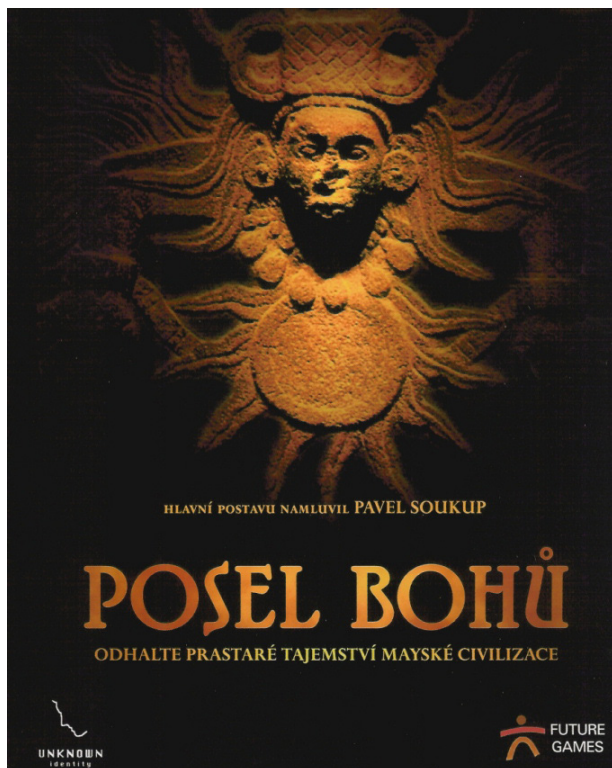
V roce 1997 se rozhodli Petr Vochozka a Jan Kudera založit v Brně herní studio, které pojmenovali Illusion Softworks. První hru, kterou studio vytvořilo, byla logická hříčka *Lurid Land* z roku 1997. Druhou hrou pak byla adventura *Léto s Oskarem*, což byla i poslední hra firmy Vochozka Trading. Poté většina lidí přešla do založeného studia Illusion Softworks.



Hlavním mínusem *Léta s Oskarem* je ručně kreslená grafika na úrovni her tak o pět let starších, jednalo se sice o oneman projekt Pavla Širůčky, ale bohužel v konkurenci neobstál.

Poslední adventurou vydanou pod křídly Vochozka Trading je klasická point-and-click adventura *Léto s Oskarem* z roku 1998. Tato pubertální adventura v kreslené VGA grafice však technologicky i herně zaostávala za tehdejší konkurencí. Hra nevznikala právě lehce, byla několikrát odložena a mnoho předem avizovaných vylepšení do ní nakonec neimplementovalo. Hratelnost byla příliš jednoduchá a technické zpracování nedostačovalo – například animace byly trhané a rozlišení grafiky nízké, což v době, kdy už i starší zahraniční adventury jako *Full Throttle* nebo *Touché: The Adventures of the Fifth Musketeer* (1995) ukazovaly, kam může žánr směřovat, působilo zastarale. Důvodem může být i to, že *Léto s Oskarem* bylo primárně naprogramováno na operační systém DOS, který v té době již nebyl moc využíván.

Přebal hry s ilustrací hlavy hlavního hrdiny Oskara je navíc nevýrazný – i když šlo o hezkou ilustraci, která vyplňuje formát, postrádá dynamiku a nenutí hráče k akci. Na tomto titulu bylo mírně patrné, že se priority Vochozky Trading mění. S rostoucí konkurencí na lokálním trhu, kde se začínaly prosazovat ambicióznější projekty, společnost přehodnotila svou strategii a zaměřila se na vývoj AAA titulů s potenciálem pro export do zahraničí, což odráželo širší trend mezi českými studií toužícími po mezinárodním úspěchu.



Posel bohů je jedním z těch titulů co naplno využili potenciál přebalového designu aby představili atmosféru hry a navnadili hráče. A to nejen v textové části, kde jej k tomu přímo vyzývají, ale také ve vizuální.



Hra i když kreslená pixelingem poskytovala poměrně zajímavé a atraktivní lokace, které hráče ihned vtáhli do narativní složky hry.

V roce 1998 české studio Future Games vydalo hru *Posel bohů*, unikátní adventuru, která kombinovala dobrodružství, logické hádanky a archeologické zkoumání. Hra se stala hitem díky originálnímu příběhu inspirovanému mýty a kulturou středoamerických civilizací, a interaktivnímu zpracování historických témat. V době, kdy český herní průmysl zažíval rozmach, *Posel bohů* vynikl vizuálně atraktivním designem, komplexním příběhem a zábavně-vzdělávací hratelností.

Příběh hráče zavede do světa inspirovaného mayskou civilizací, kde se jako archeolog pouští do odhalování tajemství spojených s mayskými bohy. Hratelnost je založena na klasické point-and-click mechanice, řešení hádanek a interakci s postavami. Hra nabízí otevřený průzkum a hluboký narativ, obohacený o prvky RPG, jako je sbírání a používání předmětů. Přebal hry zaujme fotografií mayské sochy nebo reliéfu s božskou postavou, s charakteristickými estetickými prvky mezoamerické kultury. Design reliéfu a sluneční motivy naznačují, že by se mohlo jednat o zobrazení aztéckého boha Slunce, Tonatiuh.

Čeští vývojáři z Pterodonu a Illusion Softworks zanechali v druhé polovině 90. let výraznou stopu i na zahraniční herní scéně, konkrétně na německých strategických hrách *Colony Wars 2972* a *Akte Europa* (1997).

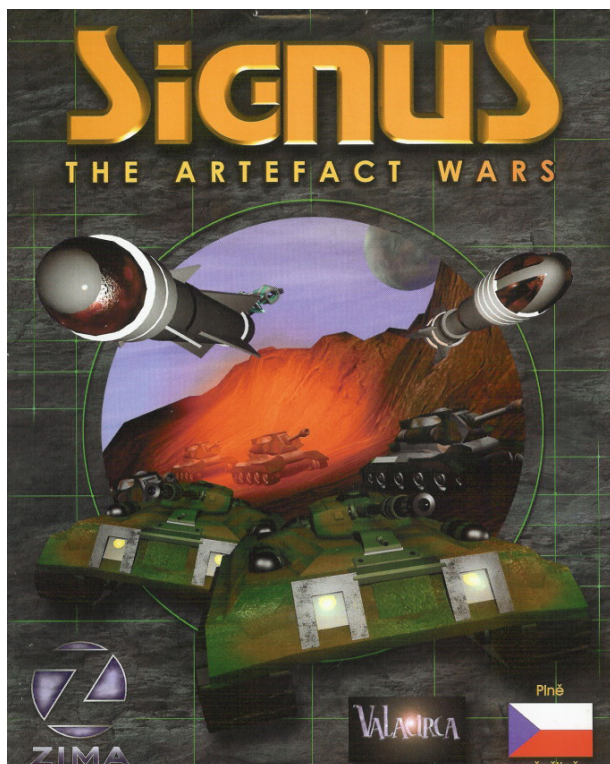
Signus – The Artefact Wars

V tomto období se však dařilo i domácí strategické produkci. Česká strategie *Signus – The Artefact Wars* (1998) od studia Valacirca, distribuovaná společností Zima Software, zaujala přehlednou izometrickou 2D grafikou, bohatými zvukovými efekty a českým dabingem Michala Pavlaty. Její přebal s 3D rendery vojenských objektů a tanků v kruhové kompozici a stylizovaným názvem nápadně připomínal design německé hry *Battle Isle 2200* (1994), což svědčilo o ambicích konkurovat zahraničním titulům.

Husita

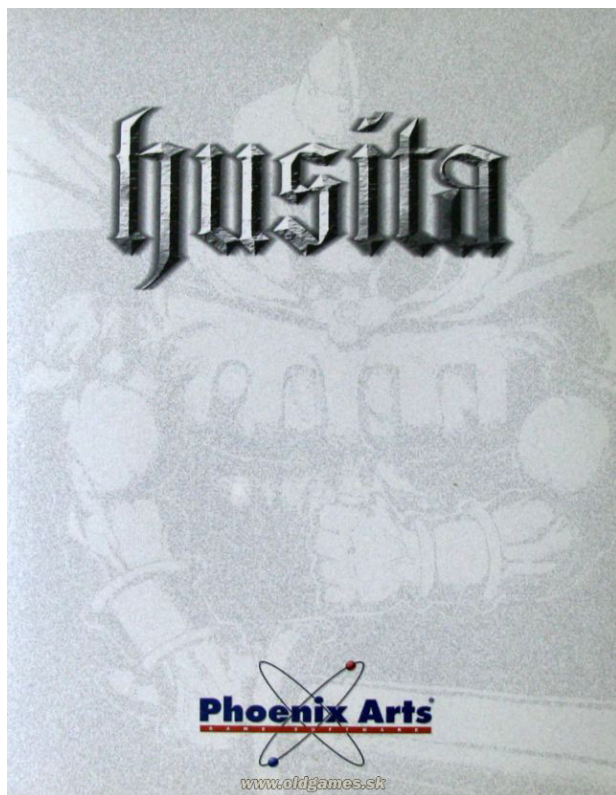
Naopak real-time strategie *Husita* (1998) od Phoenix Arts, tvůrců známých her *Paranoia* a *Paranoia II*, se zjevně inspirovala hrou *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995). Přestože se pyšnila působivým vizuálním a zvukovým zpracováním, kritika ze strany hráčské komunity za absenci příběhové linie ale vedla k rychlému poklesu její popularity.

Přebal svou vizuální stránkou až nápadně připomíná *Mutarium*, který rozváž do světa distribuoval Zima Software. 3D rendering ale teď docela zajímavě doplněný o sbíhající se perspektivu působí dynamičtěji.



Hra navíc plně pracovala s technologií renderingu a pixeling tvořil len HUD (heads-up display) prostor pro hráče.





Titul *Husita* nechává na přebalu dominovat typografii, zatímco ilustrace hustiského rytíře je v uzadí. Autoři jí nechávají vyniknout až na manuálu, který byl součástí balení.

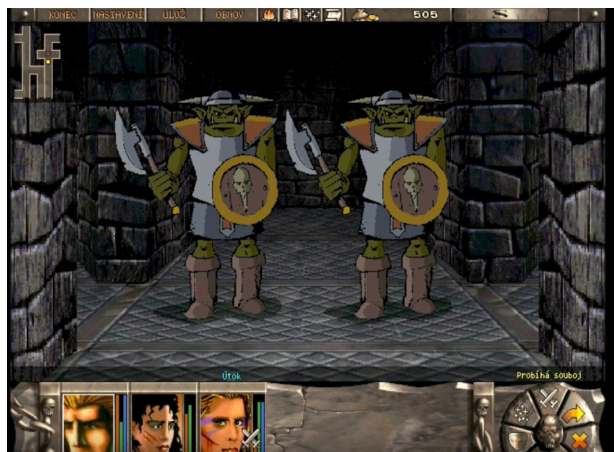


Ve hře pak nalezne hráč izometrickou grafiku v pixelingovém stylu.

Do žánrové pestrosti přispěla i RPG scéna, kde Napoleon Games představilo *Brány Skeldalu* (1998), jedno z nejvýznamnějších RPG české provenience. Hru vytvořil Jindřich Rohlík, známý pod pseudonymem Skeldal, a vydal ji JRC Interactive. *Brány Skeldalu* kombinují 2D a 3D grafiku a představují krokovací dungeon staré školy, který přesto přinesl inovativní prvky, jakým je ku příkladu tahový soubojový systém. Příběh hry se odehrává na magickém ostrově Rovenland, kde pět zlých mágů buduje věž Skeldal, aby otevřelo portál do zakázané dimenze Zohar, čímž narušují rovnováhu světa. Učenec Fregghar obětuje svůj život, aby rituálem Krow-Kane přivolal tři hrdiny, kteří mají mágy zastavit. Hráč začíná s touto trojicí, kterou si může sám vytvořit – vybrat jejich portréty, atributy a jména – a postupně se družina rozrůstá až na šest členů, včetně postav jako zloděj Roland, knihovník Erik, čaroděj Gralt nebo statečný bojovník Wahargem. Hra nabízí otevřený svět, kde si hráč může volit cestu, ale musí být opatrný – některé lokace, jako ledová jeskyně, kde postavy potřebují kožich, aby nepřišly o život, nebo sopka, kde je nutné pít lektvary chladu, jsou extrémně náročné. Souboje jsou tahové, s možností rozdělit družinu na různá polička pro taktické manévry, což přidává hloubku, ale zároveň zvyšuje obtížnost, zejména pokud hráč špatně investuje body do atributů, jako je síla, rychlost nebo kouzelná moc. Hra navíc vyžaduje neustálou péči o postavy – musejí jíst



A naopak ukázkou toho, jak se na přebale dá otisknout umělcova znalost kompozice a dynamizace je přebal od ilustrátora Martina Zhoufa – *Brány Skeldalu*.

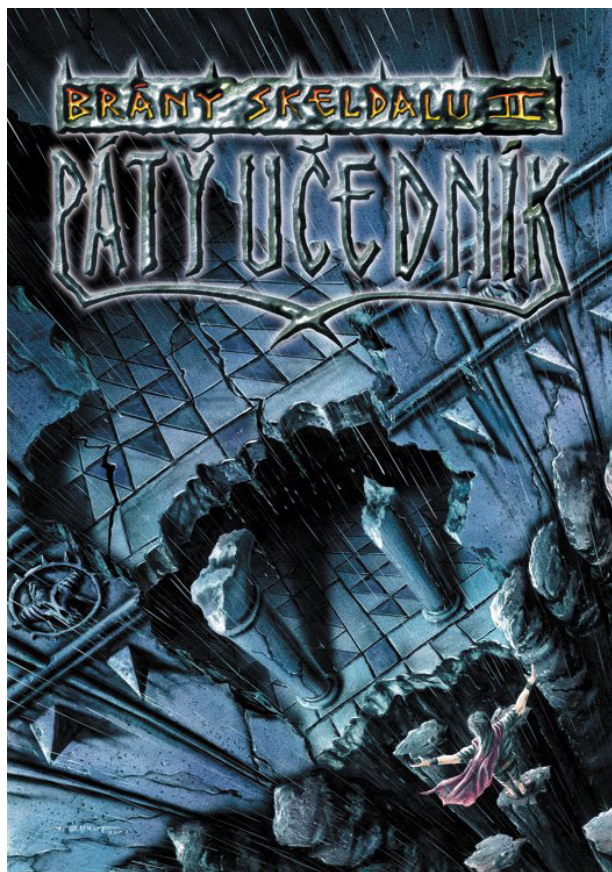


Gameplay kombinuje ilustraci s animací a renderem což vytvořilo poměrně zajímavý vizuál, žánrově se jedná o crawler dungeon.

a pít, jinak hrozí vyčerpání, což v reálném čase může působit spíše otravně, a někteří hráči to přirovnávají k péči o tamagotchi.

Přebal *Bran Skeldalu*, vytvořený předním českým sci-fi a fantasy výtvarníkem Martinem Zhoufem, dokonale odráží atmosféru hry – temné, mystické prostředí s hrdiny stojícími před věží Skeldal, obklopeni magickými symboly, evokuje epické dobrodružství plné nebezpečí. Brány Skeldalu se staly kultovní klasikou, a to nejen díky své hratelnosti, ale i propracovanému fantasy světu, který Jindřich Rohlík rozšířil i do literatury – od roku 2016 vydal čtyřdílnou knižní sérii pod svým jménem Jindřich Rohlík v nakladatelství Straky na vrbě, spolu s vedlejším románem *Země bez zákona*, kde hlavní roli hraje Wahargem. Popularita prvního dílu vedla k vytvoření pokračování *Brány Skeldalu 2: Pátý učedník* (2002), které však kvůli změně žánru sklidilo smíšené reakce fanoušků. I přes vysokou obtížnost a některé otravné mechaniky, jako neustálá potřeba krmit postavy, zůstávají *Brány Skeldalu* jedním z nejvýznamnějších českých RPG, které ukázalo, že i v zemi známé spíše adventurami může vzniknout kvalitní dungeon crawler s mezinárodním potenciálem.

Brány Skeldalu 2: Pátý učedník



V pokračování s názvem *Brány Skeldalu II - Pátý učedník* se na přebal dostává zbýhající perspektiva, která nás vede přímo k hrdinovi. Autorem je opět ilustrátor Martin Zhouf.



Gameplay odhaluje, že se tvůrci odklonili od žánru crawler dungeonu a přiblížili se více RPG adventuře.

V tomto výčtu nutno zmínit i česko-slovenský titul *Ve stínu havrana*, point-and-click adventuru, kterou vyvinulo slovenské studio Rainbow Rhino a v roce 1999 vydala česká společnost Cinemax. Hru napsal Juraj Podroužek, naprogramoval ji Miro Adamus, grafiku vytvořili Ján Adamus a Jano Kuva a hudbu složil Juraj Olejník. Příběh sleduje mnicha Severina, který uteče z kláštera a vydá se hledat svou životní cestu – od lesů přes poklidná městečka a rybářské vesnice až po ostrov lidožroutů, s dabingem Jiřího Lábuse. Původní přebal z roku 1999 ukazoval Severina v mlze s havranem nad hlavou v červenohnědé paletě s gotickým fontem, zatímco verze pro Steam z roku 2017 přinesla modernější design s ostřejšími barvami, aby oslovila současné publikum.

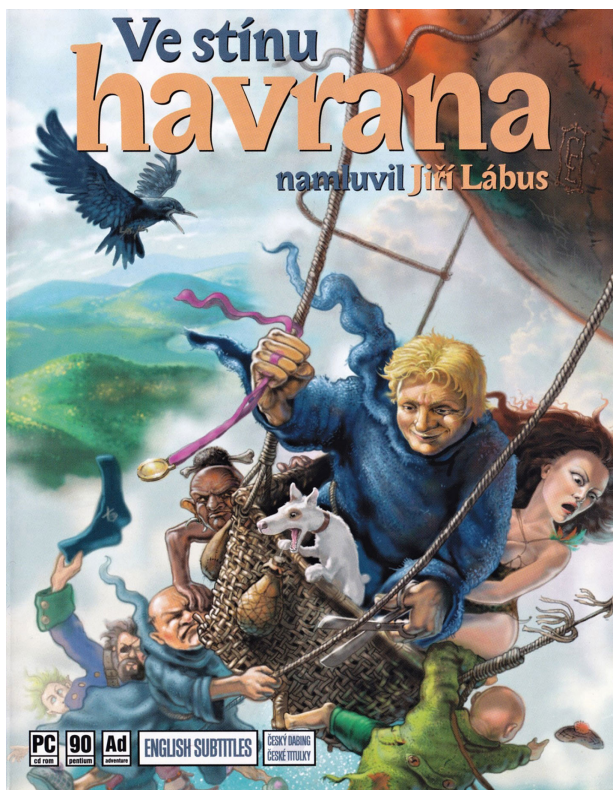


Autorem přebal byl i grafik celé hry – Ján Kuva. Zajímavým prvkem je jakési duální zobrazení té samé postavy – Severina. Přebal byl v reedici vyměněn za dynamičtější a kompozičně propacovanější ilustraci.



Gameplay je ukázka klasické ilustrované adventury – kreslené pozadí olejovkama, které postprodukčně dopravili. Postavy rožanimovaly nejdříve na papíře, potom naskenovaly a pomocí pár filtrů poskládaly a vybarvily.

Autor reedice z roku 2003 zůstal neznámý, ale rozhodně je zde vidět posun k narativnější vizuální strádce přebalu, který na hráče působí aktivněji.



Další adventurou v tomto období je *Polda 3*, česká point-and-click adventura vydaná v roce 2000 týmem Zima Software jako třetí díl série *Polda*. Hru produkoval Martin Zima, výrobním ředitelem byl Radek Smíšek, programoval ji Petr Svoboda, grafiku vytvořil Dan Falta a hudbu složil Roman Džupinka. Vyšla tradičně před Vánocemi, rok po *Polldovi 2*. Dabing zajistili známí herci – Luděk Sobota (opět ztvárnil policistu Pankráče), Sabina Laurinová dostala větší prostor jako agentka Mucová a hlasy doplnili Petr Nárožný, Jiří Lábus, Vlastimil Bedrna, Valérie Zawadská, Petra Hanžlíková, Pavel Pípal, Oldřich Kaiser a Bohdan Tůma. Hra vznikla v době, kdy série už měla věrné fanoušky, a tvůrci ji chtěli oživit – oproti sci-fi laděnému *Polldovi 2* se vrátili k realističtějšímu pojetí. Přidali 60 herních obrazovek, 70 interaktivních postav a nové mezihry, přičemž opustili kritizovaný pixelhunting. Herní lokace tentokrát nejsou malovány pouze ručně s využitím jen několika desítek barev, ale připomínají mi spíše směs ruční kresby a renderingu, ale i tak si stále nemohu dovolit jejich srovnání se světovým standardem. Hra původně nenavazovala na předchozí díly, až dodatek z roku 2024 k *Polldovi 2* vysvětlil Pankráčovu proměnu v soukromého detektiva.

Polda se vrací s třetím dilem nohama na zem a pomocí grafiky Dana Falty získává přebal s akční scénou se zlatým pukem.



Gameplay odhlauje, že vizuální stránka je koherentní s přebalem.



Horké léto 2: Majer se vrací

A do třetice *Horké léto 2: Majer se vrací* (1999) tentokrát od Centauri Production. Tady distributoři z JRC vsadili na profesionálního ilustrátora Jana Štěpánka, jehož kreslený styl dal hře nezaměnitelnou tvář. Do role Majera se hlasem opět dostal nezapomenutelný Zdeněk Izer, kterému v tomto díle sekunduje Miluška Bittnerová. Majer se po kouzlu indiánského šamana dostává do půlky devatenáctého století, do doby Dívčího Západu a jeho úkolem není nic menšího, než hledání posvátného kamene, který ukradl slavný desperát Dingo. Hra si vysloužila dobré recenze, za příběh a vtipné dialogy, i když byla kritizovaná pro mnoho bugů (mizející možnosti dialogů) a pro překombinovanost vizuálního zpracování, které i když bylo profesionálně zpracované – herně nefunovalo tak jak vývojáři čekali. Největším problémem byl samotný engine, na kterém hra běžela. Ten razatně destabilizoval a zpomaloval hru.

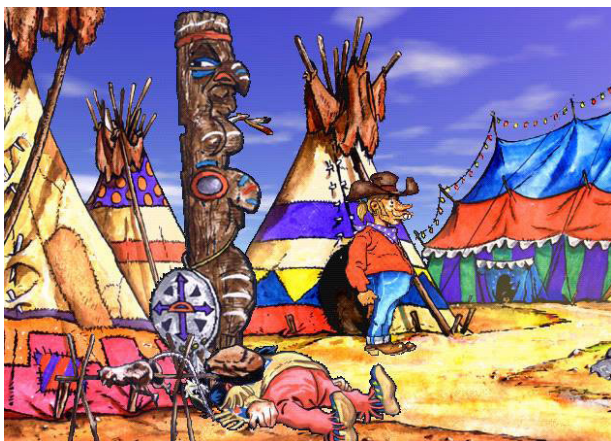
Original War

Original War je mezižánrová hra kombinující prvky RTS a RPG, vyvinutá studiem Altar Interactive (později přejmenovaným na Ultimate Games v lednu 2006, i když značka Altar zůstala zachována) a vydaná v roce 2001 distributorem Virgin Interactive s cílem oslovit mezinárodní trh. Altar Interactive, založený Martinem Klímou, začínal kolem roku 1989 nakladatelskou činností s titulem *Dračí doupě*, než se s vývojáři z Brna – Vladimírem Chvátillem, Tomášem Kučerovským a Radimem Křivánkem – rozrostl o počítačo-

Jan Štěpánek je ilustrátorem časopisů a knih zejména s dobrodružným, sci-fi a fantasy zaměřením. Přispíval ilustracemi a obálkami například do časopisů Rodokaps, Ikarie a Pevnost. Dále vytvořil řadu komiksů především pro časopisy Kometa a ABC. V časopise ABC vytvářel i diorámata. Své zkušenosti zůročil jednak na herním přebalu, kterému kraluje hrdina příběhu.

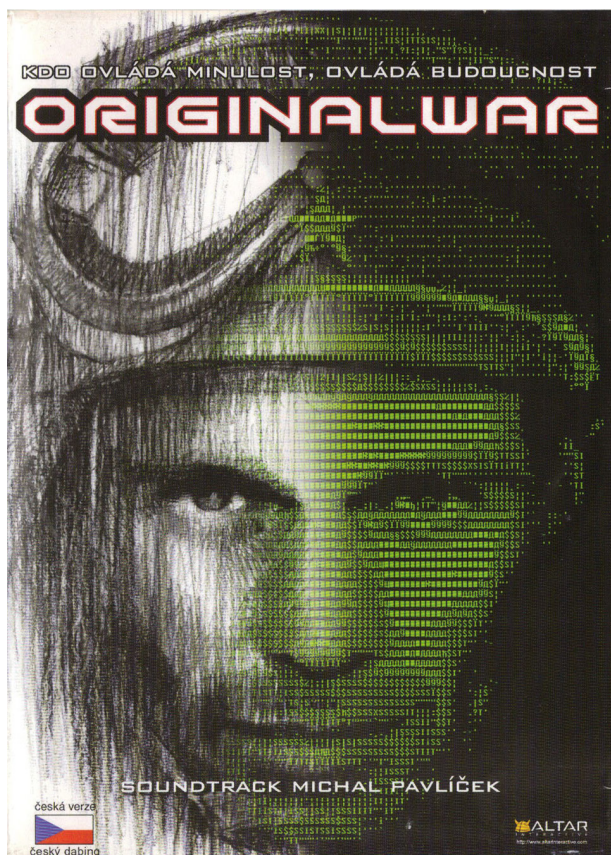


Vizuální stránka se také více opřela o Štěpánkovu ilustraci a tím působila celá hra mnohem profesionálněji.



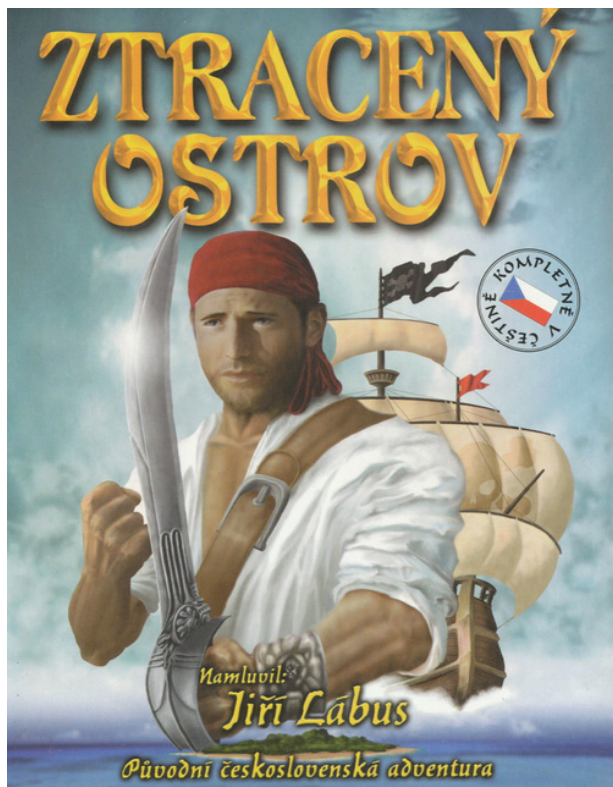
vé hry. Hlavním autorem *Original War* byl Vladimír Chvátil, který na hře pracoval tři roky s financováním od českých investorů. Hra běžela na vlastním enginu Altaru, nabízejícím detailní 3D prostředí a realistický terén – technicky ambiciózní počín pro rok 2001. Příběh, volně inspirovaný románem *Poslední den stvoření* od Wolfganga Jeschkeho (1981), se odehrává v alternativní realitě 21. století, kde lidstvo objevilo cestování časem a bojuje o vzácný sibirit v prehistorii (2000 př. n. l.). Hráč si volí mezi dvěma frakcemi – Američany (USA Global Defense) nebo Rusy (Soviet Coalition) – které cestují zpět v čase, budují základny, sbírají zdroje a čelí sobě navzájem. Hra klade důraz na omezené zdroje, trvalou smrt jednotek a filozofické otázky o vlivu na budoucnost, což podtrhuje citát na přebalu: „Kdo ovládá minulost, ovládá budoucnost“ (inspirovaný Georgem Orwellem). Zajímavostí je neobvyklý přístup k RTS mechanikám – absence neomezeného budování jednotek a nutnost strategického rozhodování, což hru odlišilo od tehdejších titulů jako *StarCraft* nebo *Age of Empires*. Původní přebal z roku 2001, navržený Tomášem Kučerovským, zobrazoval mužskou tvář rozdělenou na černobílou a zelenou polovinu – symbol dvou frakcí – s digitálním ASCII kódem a červeně orámovaným názvem v tučném písmu, odkazujícím na sci-fi a konflikt. Hra získala v Česku kultovní status díky originálnímu příběhu a inovacím, i když globálně zaostala kvůli technickým chybám a slabé propagaci – fanoušci ji dodnes udržují při životě mody.

Ilustrátor Tomáš Kučerovský stál při projektu *Original War* před výzvou pracovat s kresbou a digitální postprodukcí, kterou tehdy neovládal. Skvělý nápad propojit ruční kresbu s ASCII kódem a vytvořit tak portrét vojáka, dokresluje atmosféru samotné hry i možnost duálního příběhu.



Veškeré kresby budov i jednotek mají univerzální podobu a postprodukčně je pak modeláři převáděli do 3D renderových modelů do hry.





Přebal hry působí dobrodružným až romantickým dojmem a je podpořen i stylizovanou typografií.



Herní prostředí opravdu působí v porovnání s tehdejší produkcí zastarane.

Je zajímavé, že jde asi o jednu z prvních her co už vyšla jen v DVD plastové krabici. Bigbox vyšel jen v Polsku, kde je hra dodnes extrémně populární.

Ztracený ostrov

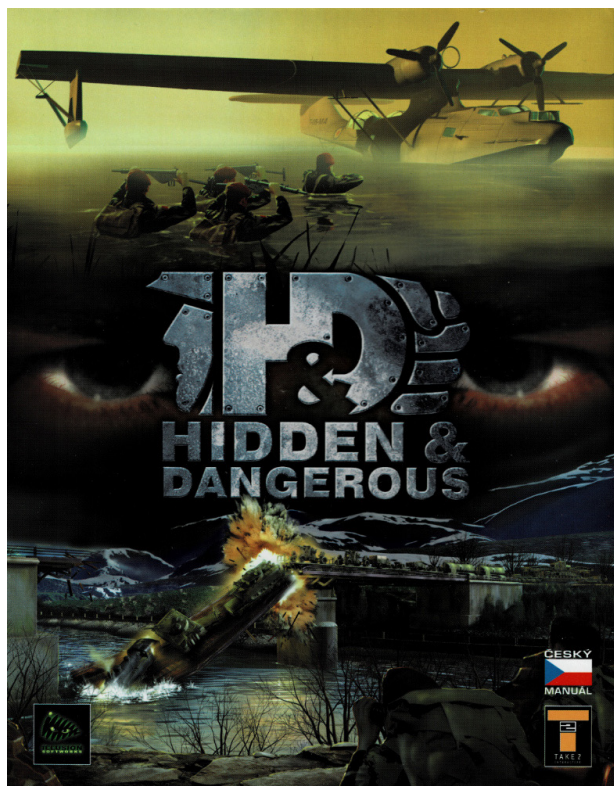
Posledním zmíněným herním počinem do roku 2000 byla pirátská adventura *Ztracený ostrov*, vytvořená studiem Riki Computer Games, které později přešlo do Mayhem Studios. Jak je uvedeno už v manuálu samotné hry: „Režisér vývoje, který byl zároveň i scénáristou, musel od projektu kvůli základní vojenské službě odstoupit. To zapříčinilo, že byl scénář dopisován zbytkem týmu, a fanoušky. To také mělo za následek přechod od parodie k vážnějšímu tonu hry, a též jejímu zkrácení (např. některé věci v inventáři nebyli vůbec použity).“ Recenzenti této hry se často shodují na tom, že vývojáři s tímto titulem zaspali dobu. Grafické zpracování bylo tristní i na rok 2000, kdy na české scéně vycházely vizuálně mnohem zdařilejší tituly. Největší kritika směřovala i k samotné hratelnosti, nebo chybám ve hře. Snad největším plusem celé adventury je dabing Jiřího Lábusa a místy povedené animace.

Profesionalizace a světový úspěch: Z garáže na světovou scénu

Když se podíváme na tendence herního vývoje v České republice po roce 2000, je patrný dynamický rozvoj a transformace tohoto odvětví na regulérní součást kulturního průmyslu. Tento posun přichází v období, kdy Česká republika procházela hlubokými společensko-politickými změnami po sametové revoluci z roku 1989, která otevřela cestu k demokratizaci a integraci do západních struktur, včetně vstupu do Evropské unie v roce 2004. Po desetiletí ekonomické transformace a privatizace, které přinesly nejen růst trhu, ale i výzvy jako nezaměstnanost a nerovnosti, začala česká společnost hledat nové ekonomické příležitosti. Herní průmysl se stal jedním z těchto sektorů, který dokázal využít rostoucí dostupnost technologií a globálního internetu, jež se v této době rapidně rozšiřoval. Výrobní proces herního designu se v této etapě začal profesionalizovat – od amatérských experimentů, často provozovaných v podmínkách omezených technických možností a pirátského trhu 90. let, se přešlo k sofistikovaným produkcím s profesionálními týmy, využívajícími moderní engine a mezinárodní standardy. Podstatným faktorem tohoto vývoje byla expanze do mezinárodní distribuce, která se stala hlavním cílem mnoha českých studií, zejména po vstupu

do EU, kdy se otevřely možnosti spolupráce s evropskými a severoamerickými vydavateli. Tento vývoj byl také hluboce ovlivněn společenským kontextem. Po roce 2000 jsme se ocitli v éře ekonomického oživení, podporovaného přílivem zahraničních investic a rozvojem informačních technologií, což umožnilo vznikat specializovaným studiím. Profesionální přístup k vývoji her byl také reakcí na rostoucí konkurenci zahraničních titulů, které zaplavily trh a na potřebu odpovědět na nové generace hráčů, ovlivněné globalizací a přístupem k konzoli jako PlayStation 2 nebo Xbox.

Na přelomu tisíciletí začala česká herní scéna ukazovat, že má na víc než jen domácí publikum. Některá studia se prosadila díky originálním nápadům a poctivé práci, a položila tak základ pro pověst, kterou si české hry drží dodnes. Skvělým příkladem je Illusion Softworks – studio, co se v roce 1997 zjevilo v Brně díky Petru Vochozkovi a Janu Kuderovi. Vochozka, který už měl za sebou úspěchy s Vochozka Trading, se rozhodl posunout dál. V roce 1997 navázal spoluprací s Kuderou, podnikatelem, jehož fond Cash Reform přinesl potřebné peníze. Společně přeměnili distribuční firmu na vývojářské studio Illusion Softworks, což byl risk, který se vyplatil. Vochozka Trading ještě chvíli přežívala jako distribuční stín, dokud ji v roce 2008 neprodali, ale srdce týmu už bilo jinde – v novém studiu, co se zaměřilo na velké, AAA tituly.



Vizuální prezentace titulu vynikala temnějším tónem, realistickou stylizací a tlumenými barvami, což podtrhovalo napětí a atmosféru válečného konfliktu. Herní přebal *Hidden & Dangerous* tuto estetiku zrcadlil – dominovala mu ilustrace vojáků v akci na pozadí ponuré válečné scény, což jasně komunikovalo žánr i náladu hry a pomohlo ji odlišit na přeplněném mezinárodním trhu.



Hráč ovládá z pohledu třetí osoby čtyřčlenný tým britských Special Air Service (SAS), provádějící důležité sabotážní a záchranné mise během druhé světové války.

Z původní pětice nadšenců se rychle stala pořádná firma, a v roce 1999 přišel jejich debut: *Hidden & Dangerous*.

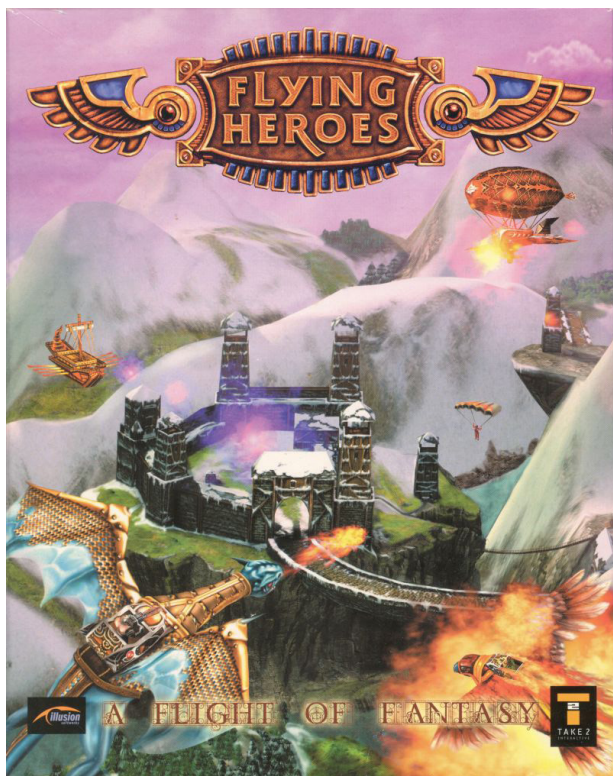
Tahle hra byla průlom – první český titul, co si získal mezinárodní ohlas. Vás, co jste ji hráli, vtáhla do druhé světové války, kde jste ovládali čtyři elitní vojáky SAS na sabotážních misích. Nebyla to jen další střílečka – měla hloubku, realistické zpracování a chytrý týmový systém, co vás nutil plánovat a spolupracovat. Vizuál? Temný, stylizovaný, s tlumenými barvami, co vás chytily za srdce a nepustily – přesně jako ta doba, kdy válka nebyla jen hrdinství, ale i špína a napětí. Přebal to dokonale vystihl: vojáci v akci na pozadí ponuré scény, žádné příkrasy, jen syrová atmosféra. Díky americkému vydavateli Take-Two Interactive se hra dostala do světa a v prvním roce prodala přes 400 tisíc kusů. Najednou o Illusion Softworks věděli všude – od Brna po New York. Bylo jasné, že tohle studio má na globální scéně co říct.

V roce 2000 se Illusion Softworks rozhodli ukázat, že nejsou jen o válce. Spojili se s brněnským týmem Pterodon a vypustili *Flying Heroes* – fantasy letecký simulátor, co byl úplně jiný šálek čaje. Představte si to: místo tanků a pušek jste litali na kouzelných strojích v pohádkovém světě, kde se míchaly souboje s RPG prvky. Vizuálně to bylo pestřejší a živější než *Hidden & Dangerous* – žádné šedé uniformy, ale ba-

revné nebe a kouzla. Přebal šel neobvyklou cestou: místo klasické malované ilustrace vsadili na upravený záběr z gameplaye. V té době, kdy většina her lákala na ručně kreslené obaly, to byl odvážný krok – chtěli ukázat dynamiku a originalitu přímo z obrazovky. Distribuce zase běžela přes Take-Two, což jen potvrzovalo, že si vydavatel na české studio věří. Ale *Flying Heroes* se nepovedlo zopakovat úspěch předchůdce. Prodeje byly slabší, kritici i hráči zůstali vlažní – experiment to byl zajímavý, ale širší publikum si nenašel. Přesto to ukázalo, že Illusion Softworks nechtějí jen opakovat staré hity, ale zkoušet nové cesty.

Po mezinárodním úspěchu *Hidden & Dangerous* se Illusion Softworks rozhodli, že je čas posunout latku ještě výš – a v roce 2002 přivedli na svět *Mafia: The City of Lost Heaven*. Myšlenka na tuhle hru se začala rýsovat už v roce 1998, kdy na ní pracovalo jen pár lidí. Zpočátku to byla malá parta, ale postupně se tým rozrostl na 40 členů. Jedním z hlavních byl Daniel Vávra – scenárista, designér a vizionář, který přinesl příběh inspirovaný filmem *Goodfellas* od Martina Scorseseho. Gangsterka ho lákala, protože na trhu chyběla konkurence – bylo to neotřelé téma, které slibovalo něco nového. Kromě příběhu se podílel i na herním designu a mechanikách, aby vše ladilo s jeho vizí: silný narativ propojený s otevřeným světem.

Z hlediska herního přebalu je to titul, který vynikl netradičním přístupem – místo klasické ilustrace obsahoval upravený záběr přímo z gameplaye, což bylo v té době neobvyklé a odlišilo jej od tehdejších standardů, které spoléhaly spíše na ručně malované obaly. Každopádně se titul nikdy nesetkal s pochopením.



Jedná se o letecké boje, kde se magie utkává s technikou. *Flying Heroes* je real-time letecká bojová hra z pohledu vlastních očí, spojující vysoce technické a klasické fantasy prvky v leteckých gladiátorských soubojích.



Mafia: The City of Lost Heaven

Mafia vás zavede do fiktivního města Lost Heaven 30. let – světa plného prohibice, korupce a elegantních obleků skrývajících zbraně. Hlavní hrdina, taxikář Tommy Angelo, se nechtěně zaplete s podsvětím a jeho cesta z obyčejného chlápka na mafiána je srdcem hry. Nešlo jen o střílení – Illusion Softworks vsadili na příběh, co vás chytne a nepustí, a otevřený svět, kde jste mohli řídit dobová auta, prozkoumávat ulice nebo se jen kochat atmosférou. Aby tohle všechno zvládli, museli vyvinout nový engine – LS3D. Původní technologie z Hidden & Dangerous na takový ambiciózní projekt nestačila, a tak tým strávil dva roky budováním něčeho, co by zvládlo detailní město i realistické animace. LS3D byl zásadní k tomu, aby *Mafia* vypadala a fungovala tak, jak nikdo nečekal. Realismus byl pro studio mantra. Vsadili na motion capture – tehdy ještě ne tak běžnou technologii – a nahrávali skutečné pohyby herců, aby postavy působily živě. Gangsteři střílejíci z Thompsonů, rychlé honičky autem nebo prosté procházky městem – vše dostalo autentičnost, která tehdejší hry odlišovala. Výsledek byl ohromující: kritici chválili příběh, hráči milovali volnost a prodeje přesáhly 2 miliony kusů. *Mafia* tak překonala všechny tehdejší české tituly a stala se fenoménem – nejen doma, ale i ve světě. Přebal hry byl další třešničkou na dortu. Navrhl ho sám Daniel Vávra a šel cestou postprodukce s fotografiemi – gangster s Thompsonem v ruce, za ním silueta města

Jedna z nejvíce reediceovaných českých her Mafia, má v distribuci několik verzí tohoto přebalu. Autorem je Dan Vávra a pracuje efektivně v symbolech i barvách s tematikou mafiánské tematiky – The Godfather nebo Goodfellas.



Hra je vytvořena z pohledu třetí osoby, vizuálně se jednalo o poměrně zajímavou hru s realistickými texturami a prostředím. Herní imerzi napomohl i skvělý narativ hry, který je dodnes považován za jeden z nejlepších herních příběhů.



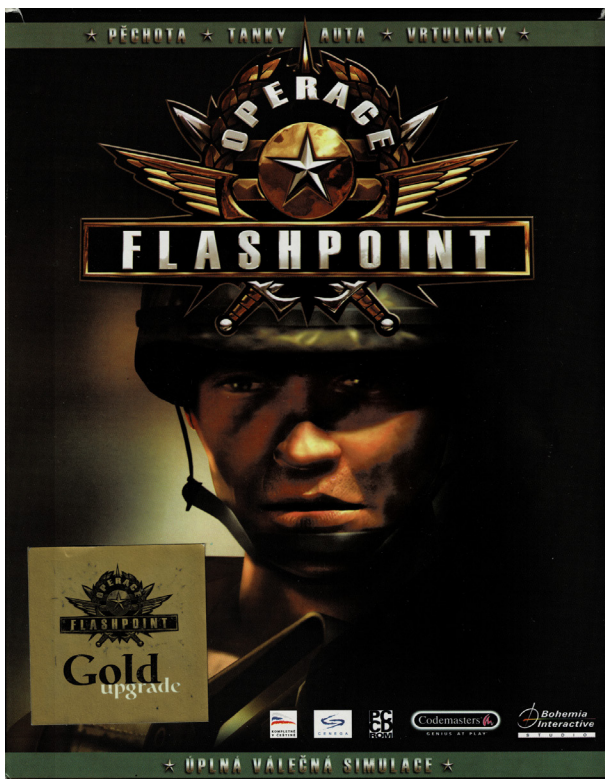
Lost Heaven, vše v červené, černé a bílé paletě. Inspirace plakátem Kmotra od Francis Forda Coppoly byla zjevná a záměrná. „Chtěli jsme, aby už obal říkal, že tohle je kinematografický zážitek,“ řekl Vávra jednou v rozhovoru. A fungovalo to – přebal se stal ikonickým symbolem, který hru odlišil na přeplněném trhu. Když jste ho viděli v obchodě, věděli jste, že vás čeká něco víc než jen střelení. Spolupráce s Take-Two Interactive, která začala už u Hidden & Dangerous, tady vyvrcholila – americký vydavatel dal Mafii globální dosah a pomohl ji prosadit. Vývoj nebyl bez problémů. Tvůrci měli s Mafií ještě větší plány – víc misí, komplexnější svět – ale čas a rozpočet je držely na uzdě. Přesto to, co dokončili, stačilo, aby se hra zapsala do historie. Petr Vochozka, zakladatel studia, jednou vzpomínal, že spolupráce s Take-Two byla osudová: „Přesvědčili nás lidé, ne peníze.“ *Mafia: The City of Lost Heaven* se stala nejen komerčním hitem, ale i kulturním milníkem – důkazem, že české studio může konkurovat světovým gigantům. A ten základ, co tehdy položili, žije v české herní scéně dál.

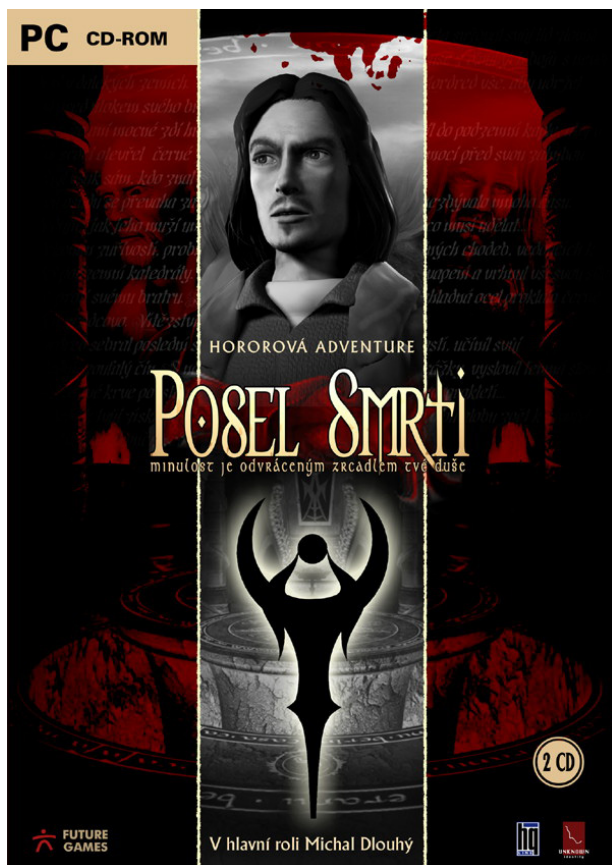
Již v roce 1997 se neoficiálně zrodilo studio Bohemia Interactive Studio, založené Ondřejem a Markem Španěly, které pod finanční podporou Slavomíra Pavlíčka (majitele JRC Interactive a Cenega) začalo pracovat na *Operaci Flashpoint* (2001). Tento titul se později stal průlomovým dílem,

Operace Flashpoint je milníkem v historii českého herního průmyslu. I co se týče užití renderované tváře hlavního hrdiny. Přebalu vévodí stylizované logo, které evokuje tematiku specializovaných bojových jednotek. Tvář hrdinu je tmavém prostředí, kde vynikají stíny na obličej. Nedívá se přímo. Poměrně plocho působí rozhodnutí rozmazat pozadí a prostředí, ve kterém se hrdina nachází.

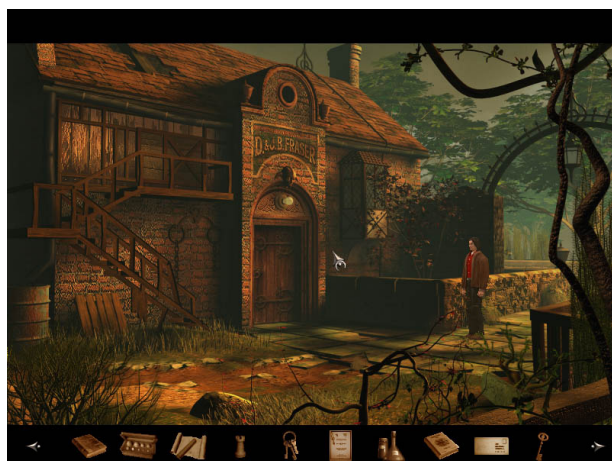
Pokračováním hry *Operace Flashpoint* je hra *ArmA*. (2006). Vydavatelem hry po sporech mezi studií už nebyli Codemasters, kteří drží práva na název původní hry.

Gameplay odhaluje 3D renderované prostředí s realistickými budovami z pohledu první osoby.





Ve třech vertikálních liniích je kompozičně uchopen přebal k titulu Posel smrti, který je zdařilou ukázkou práce s renderingem, kde vizuální forma přebalu reprezentuje samotné herní médium, tak jeho téma i atmosféru.



Hra je klasická adventura s renderovaným prostředím.

které etablovalo český herní průmysl jako globálního hráče a otevřelo dveře mezinárodnímu úspěchu. Recenzent Lukáš Coder jí v dobové recenzi na iDnes.cz udělil rovných 91%. Ne jen že vychválil herní mechaniky, obrovský rozsah hry, autentické reálie, ale také umělou inteligenci spoluhráčů i nepřátel. V závěru recenze tuto hru označuje jako „nejlepší českou hru všech dob“. Ve stejném duchu se vyjádřil Jan Kuneš pro Doupě, který také hru vychválil do nebes hodnocením 9/10. Dovolil si ale skritizovat grafické řešení, které bylo mírně pod průměrem i na tu dobu. Prakticky všichni se ale shodli na jednom – Operation Flashpoint je skvělá hra. Byla totiž vydána jako jedna z mála válečných simulátorů pro hardcore hráče, tzn. že to není klasická střílečka a málokterý hráč přežije, pokud vběhne do nepřátelského území s kulometem a myšlenkou „to zvládnou“. Hra byla vybalancována mezi hratelností a reálným světem.

Po vlně akčních hitů se na české herní scéně začaly prosazovat adventury – a jedním z jejich šampionů se stalo studio Future Games, které v roce 1999 založili v Praze Pavel Čížek a Martin Malík. Ti měli jasný cíl: oživit žánr point-and-click a dát mu český šmrnc. Jejich první počín, *Posel bohů*, vyšel ještě v roce 1998 – first-person adventura, co si našla cestu k téměř pěti tisícům hráčů. Nebyl to žádný globální trhák, ale ukázal, že studio má potenciál. Pak ale přišel rok 2003 a s ním jejich

největší hit: *Posel smrti*, známý v zahraničí jako *The Black Mirror*. Tahle hra se stala legendou a dokázala, že Future Games umí hrát ve velké lize. Vývoj *Posla smrti* začal kolem roku 2001 v malém pětičlenném týmu Unknown Identity pod vedením Jakuba Pokorného – designéra a scenáristy, co měl slabost pro temné příběhy. Jeho příběh o šlechtici Samuelu Gordonovi, který se vrací na rodinné panství Black Mirror, čerpal z klasických hororů – třeba z *Pád domu Usherů* od Edgara Allana Poea. Byla to tradiční point-and-click adventura: řešili jste hádanky, prozkoumávali prostředí, ale všechno bylo zabalené do gotické atmosféry, co vás chytla a nepustila. Detailní 2D pozadí a předrenderované lokace vypadaly moc povedeně, i když animace postav byly trochu kostrbaté. Future Games ale vsadili na příběh a profesionální dabing – v angličtině pro světový trh a v Česku s hvězdami jako Michal Dlouhý, Radoslav Brzobohatý, Květa Fialová nebo Vladimír Čech. Přebal, navržený pro německého vydavatele dtp Entertainment, byl opravdu vydařený: černo-červená hororová kombinace s titulní postavou Samuelem Gordonem a stylizovaným fontem. Vydavatel dtp Entertainment byli tak nadšení z úspěchu, že chtěli pokračování, ale Future Games odmítli a nakonec jim prodali práva na značku „Black Mirror“.

Po těchto komplikacích studio v roce 2007 vydalo *Reprobates* (v zahraničí *Next Life*). Tahle adventura s nádechem tajemna sáze-

la originálním příběhem: Adam Raichl jede z Prahy do Karlových Varů, havaruje a probudí se na neznámém ostrově. Je to sen, halucinace, nebo posmrtný život? Bylo na vás, abyste toto tajemství odhalili. Hra přinesla netradiční 3D renderování. Přebal vsadil na černé pozadí s nejasnou postavou ve světle – měl naznačit záhadu, duchařskou estetiku, ale sans-serif typografie působila spíš sci-fi než mysticky, což trochu mátlo. Bohužel, herní mechaniky, nevyrovnaný příběh a prázdné dialogy hráče neohromily – *Reprobates* tak zůstalo spíš zajímavým pokusem než hitem.

Tale of A Hero

V roce 2008 přišla *Tale of A Hero* – klasická point-and-click adventura v pohádkovém světě. Vizuálně i hratelností připomínala staré pecky jako *The Legend of Kyrandia* od Westwood Studios, *King's Quest* od Sierra nebo hlavně *Dragonsphere* od MPS Labs z 90. let. Příběh byl jednoduchý, postavy nevýrazné a dabing technicky slabý – hra působila nízkonákladově a na trhu moc nezazářila. Přebal, postavený na renderingu, byl prázdný a bez atmosféry – žádné postavy ani náznak příběhu, což jeho šance ještě oslabilo.

Alter Ego

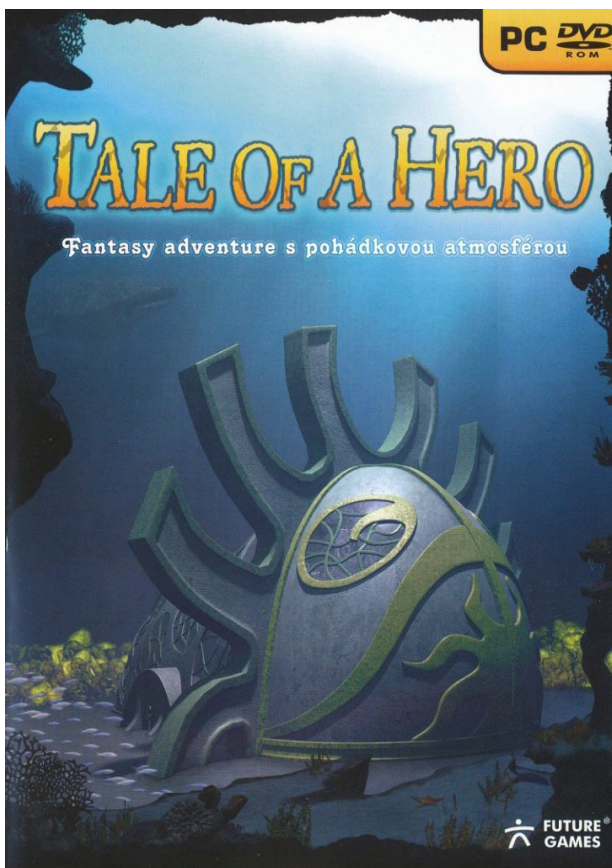
Poslední kapitolou Future Games byl *Alter Ego* z roku 2010 – pokus vrátit adventuře slávu, co ale skončil jako jejich nejslabší kousek. Hra běžela na enginu AGDS4, původně vyvinutém Unknown Identity pro *Posla bohů*. Grafika měla nádherná 2D prostředí, ale 3D animace postav zaostávaly. Hudební složka

byla minimální – ticho, co mělo být děsivé, působilo jen prázdňě, a občasné zvuky atmosféru nevytvořily. Hra byla určena pro německý herní trh s německým a anglickým dabingem a v Česku nikdy nevyšla, což jen podtrhlo její odtržení od domácí scény. I přes působivé herní lokace ji táhly dolů slabé mechaniky a nedotažený příběh – Future Games tak skončili spíš s tichým vzdechem než triumfem.

UFO: Aftermath

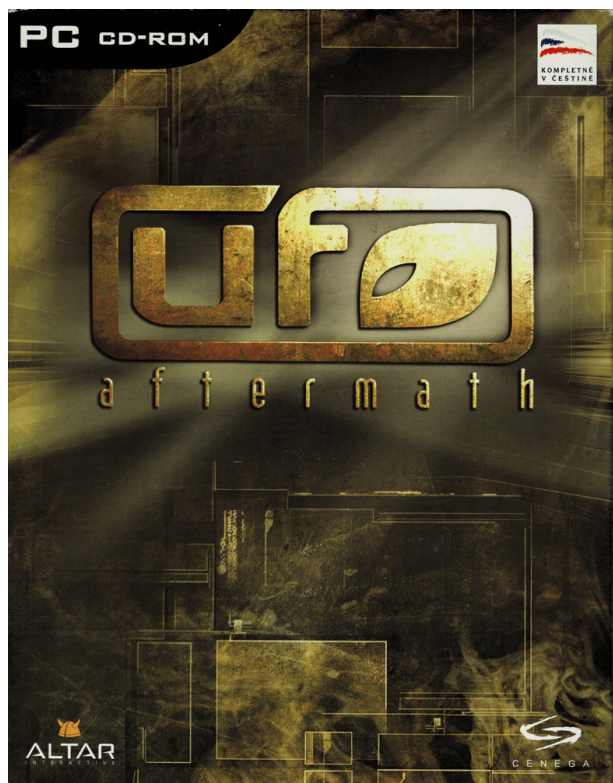
Na české herní scéně se na začátku nového tisíciletí prosadilo i studio ALTAR Interactive, založené už v roce 1997 Radimem Křivánkem, Vladimírem Chvátillem a Martinem Klímou. Ti se v říjnu 2003 blýskli strategií *UFO: Aftermath* – prvním dílem trilogie, která později pokračovala tituly *UFO: Aftershock* (2005) a *UFO: Afterlight* (2007). Hra, distribuovaná Cenegou pro Windows, se stala jedním ze stěžejních počinů rané české scény a navázala na legendární sérii *X-COM*. ALTAR se k projektu dostal převzetím nedokončené hry *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge* od britského Mythos Games, kterou přepracovali do svého vlastního postapokalyptického světa. Vyšla na CD-ROM s označením PEGI 12+ a mířila na PC hráče – v době, kdy počítače v Česku jednoznačně kralovaly hernímu světu. Příběh *UFO: Aftermath* vás vrhne do roku 2004, kde mimozemská invaze zpustoší Zemi a pokryje ji biomasou – podivnou organickou hmotou, co ničí města a mění lidi v groteskní mutanty. Jako velitel Rady Země, organizace přeživších,

Přebal k titulu *Tale of A Hero* je sice z technického hlediska v pořádku, ale jakási absence příběhivosti, nebo akčnosti z něj dělá jen statickou ukázkou toho jak uměle a ploše může renderová technologie působit bez hlubšího konceptu.

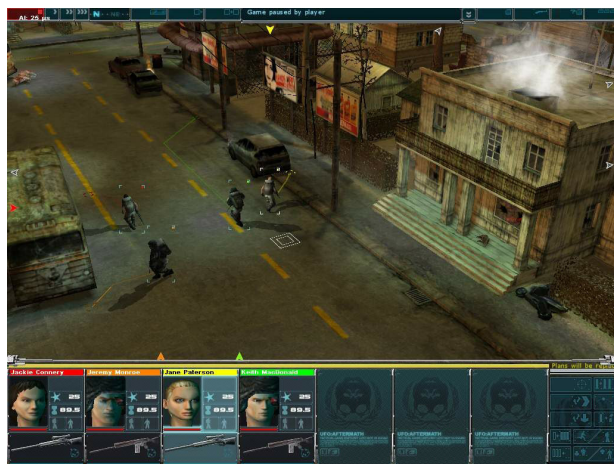


Hra je klasická adventura s renderovaným prostředím.





Zajímavý přístup zvolilo studio Altar, které hned v titulu odhalují mimozemskou tematiku upravením písmene „O“. Jinak autoři užívají krásu neodhaleného a kombinují futuristickou estetiku s dramatickým tónem.



Hra nabízí otevřený svět rozdělený do sektorů, kde hráč může prozkoumávat zničená města, lesy nebo vojenské základny, přičemž balistika, pohyb a AI vojáků reflektují snahu o realismus. Vizualně hra využívá izometrický 3D pohled, což bylo v roce 2003 moderním přístupem k žánru.

bojujete proti vetřelcům a jejich spojencům. Je to sci-fi horor s taktickým nádechem: spravujete základny, zkoumáte technologie, ovládáte teritoria a posíláte malé týmy vojáků do misí, které hrajete v reálném čase s možností pauzy. Hratelnost vychází z *X-COM*, ale *ALTAR* ji trochu zjednodušili – žádný nábor civilistů, jen elitní jednotky, jejichž sílu, obratnost a inteligenci si vylepšujete RPG prvky. Otevřený svět je rozdělený na sektory – zničená města, lesy, vojenské základny – a balistika, pohyb i AI vojáků mají ambici být realistické. Pravda, někteří kritici reptali, že umělá inteligence je předvídatelná a animace trochu kulhají, ale na svou dobu to bylo působivé. Vizually hra sázela na izometrický 3D pohled – v roce 2003 moderní záležitost pro strategii. Prostředí dostalo detailní textury a postavy modely inspirované sci-fi estetikou 90. let. Engine, původně z *Dreamland Chronicles*, *ALTAR* kompletně předělali, aby zvládl dynamické mise a komplexní svět. I tak ale grafika v porovnání s tehdejšími hity typu *Half-Life 2* nebo *Call of Duty* působila průměrně – animace byly omezené a občas se objevily technické chyby. Přesto měla hra svůj šarm: ten pocit, když jste prozkoumávali mlhou zahalenou krajinu a čelili mimozemské hrozbě, byl jedinečný. Přebal *UFO: Aftermath* šel na to chytře – kombinoval futuristickou náladu s dramatem. Logo „UFO“ v zlatě-hnědé barvě s listem, co symbolizoval biomasu, trůnilo uprostřed na pozadí zničené krajiny v šedo-zeleno-



Přebalu dominuje realistická ilustrace – scéna džungle s vojákem v bojové pozici, což okamžitě evokuje prostředí vietnamské války. Dynamická kompozice, kdy je voják v pohybu, naznačuje akci a taktickou povahu hratelnosti.



Na celosvětovém trhu se Vietcong etabloval jako výrazný počín v žánru FPS. Autoři se snažili o realistické ztvárnění prostředí, zbraní i vojenských taktik.

-červených tónech. Mlha, trosky a náznak mimozemské invaze – to vše evokovalo postapokalyptickou atmosféru a jasně odkazovalo na *X-COM*. Nešlo o extravagantní design jako u akčních blockbusterů, ale přebal svou střizlivou koherencí dokonale ladil s hrou a lákal fanoušky strategií. *UFO: Aftermath* si vysloužilo smíšené recenze – někdo chválil taktickou hloubku, jiní kroutili hlavou nad technickými nedostatky. Přesto hra pokryla náklady a otevřela cestu pro další díly trilogie, čímž ALTAR posílil svou pozici doma i ve světě.

Vietcong

Mezi české herní klenoty na počátku 21. století jednoznačně patří *Vietcong* – taktická střílečka z pohledu první osoby (FPS), která spatřila světlo světa v roce 2003. Později se dočkala rozšíření *Vietcong: Fist Alpha* (2004) a konzolové verze *Vietcong: Purple Haze* pro PlayStation 2 a Xbox, což z ní udělalo ambiciózní projekt s širším záběrem. Hra vás vrhne do roku 1967, do srdce vietnamské války, kde jako seržant Steve R. Hawkins, příslušník elitních Zelených baretů, čelíte Vietkongu a severovietnamské armádě v nehostinné džungli Jižního Vietnamu. Nečekejte jen bezhlavé střílení – *Vietcong* je o taktice, realismu a přežití v prostředí, kde každý špatný krok může být váš poslední. Za vývojem stojí české studio Pterodon, které se spojilo s Illusion Softworks (dnes známé jako 2K Czech), a vydání zajistila americká společnost Gathering of Develo-

pers. Pterodon měl před tím zkušenosti jen s titulem *Flying Heroes* – ale *Vietcong* byl jejich skok do úplně jiných vod. Spolupráce s Illusion Softworks, kteří už měli za sebou úspěchy jako *Hidden & Dangerous*, jim dala potřebný impuls a zkušenosti, aby se pustili do taktické FPS. Vývoj nebyl jednoduchý – Pterodon chtěl vytvořit hru, co bude stát na autenticitě a atmosféře vietnamské války, což tehdy nebylo tak běžné téma. Druhoválečné střilečky sice trh zaplavovaly, ale Vietnam byl něco nového, syrového a nezmapovaného. Příběh sleduje Hawkinse a jeho tým specialistů – šest vojáků s různými rolemi, jako ostřelovač, zdravotník nebo specialista na výbuchy. Mise vás provedou řadou úkolů: od průzkumu nepřátelských táborů, přes sabotáže, až po přímé střety s Vietkongem v husté džungli, vesnicích nebo podzemních tunelech. Hratelnost klade důraz na realismus – musíte využívat krytí, plánovat pohyb a dávat pozor na střelivo. Zbraně jsou věrné době: M16, AK-47, granáty M67 nebo třeba brokovnice Remington 870 – vše s autentickým chováním a zvuky. Můžete rozkazovat svému týmu, což přidává taktickou vrstvu – ať už je pošlete do útoku, nebo je necháte držet pozici. Atmosféra je hutná: zvuky džungle, vzdálené výstřely, vietnamské hlasy v mlze – to vše vás vtáhne do chaosu války. Technicky hra běžela na enginu LS3D, který Illusion Softworks vyvinuli pro *Hidden & Dangerous* a později vylepšili pro *Mafii*. Pro *Vietcong* ho Pterodon upravil, aby zvládl hustou

vegetaci, dynamické osvětlení a detailní prostředí – od bambusových chýší po podmačené rýžové pole. Grafika byla na svou dobu solidní, i když neohromující – džungle působila živě díky texturám a mlze, ale modely postav a animace občas pokulhávaly. Hra nabízela kampaň s 20 misemi, které vás provedly příběhem plným napětí, ale i multiplayerový režim – deathmatch, týmové souboje nebo kooperace proti AI. Právě multiplayer si získal oddané fanoušky, kteří v něm trávili hodiny díky napínavým střetům v džungli. Přebal PC verze z roku 2003 je jako pohlednice z Vietnamu. Dominuje mu realistická ilustrace: americký voják s M16 v bojové pozici, obklopený hustou džunglí. Tmavě zelená paleta barev, proťatá červeným a bílým písmem názvu a loga, okamžitě evokuje nebezpečí a napětí války. Kompozice je dynamická – voják je zachycen v pohybu, jako by právě mířil na neviditelného nepřítele, což naznačuje akci i taktickou hloubku. Zadní strana přebalu láká screenshoty z hraní – třeba Hawkinsův tým kráčející mlžnou stezkou – a texty typu „20 dramatických misí“, „realistické zbraně“ nebo „týmová taktika“. Je to stručné, ale účinné – přesně to, co fanoušek military žánru potřebuje slyšet. Přebal jasně cílí na milovníky realismu a odlišuje hru od tehdejších konkurentů.

Vietcong se na trhu prosadil jako výrazný titul, i když jeho komerční úspěch byl rozporuplný. Kritici ho přijali smíšeně –

chválili atmosféru, zvukový design a originalitu prostředí, ale někteří kritizovali technické nedostatky, jako občasné chyby AI nebo optimalizaci. Přesto si hra našla své místo – v Česku je považována za jednu z nejlepších her, což hodně vypovídá o patriotickém nadšení a podpoře domácí scény. Doma bodovala i díky tomu, že přinesla něco jiného než všudypřítomné druhoválečné střílečky. Kultovní status si vydobyla hlavně díky syrové atmosféře a oddaným fanouškům, kteří dodnes vzpomínají na momenty, kdy se plížili džunglí a čekali na přepadení. Rozšíření *Fist Alpha* přidalo sedm nových misí a vylepšení, zatímco *Purple Haze* zkombinovalo původní hru s rozšířením pro konzole – i když s kompromisy v grafice kvůli slabšímu hardwaru.

Po roce 2003 to vypadalo, že český herní průmysl má nakročeno k velkým věcem. Po sérii komerčních úspěchů – ať už to byla *Mafia*, *Vietcong* nebo *Hidden & Dangerous* – se zdálo, že svět leží našim vývojářům u nohou. V zemi se usadila řada plně profesionálních studií, některá dokonce s více aktivními týmy, co pracovaly na různých projektech najednou. K tomu se přidala vlna amatérských uskupení, která dostávala šanci zazářit díky soutěžím jako Becherovka Game – akce, co dávala prostor novým talentům a pomáhala jim překročit práh od nadšeneckých pokusů k něčemu většímu. Situace vypadala slibně – česká scéna bzučela aktivitou a optimismem.

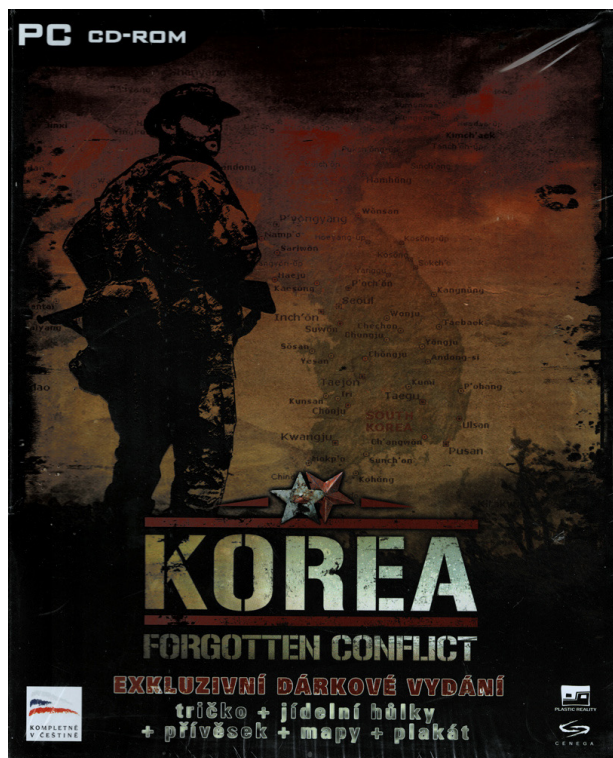
Ale s rozrůstáním přišly i problémy. Více

studií a týmů znamenalo větší kvantitu, ale ne vždy kvalitu. Nezkušenost se začala projevovat – ať už v technických nedostatecích, nebo v tom, že ne všechny hry dokázaly oslovit širší publikum. Od roku 2004 se sice vývoj her profesionalizoval víc než kdy dřív – týmy se učily od zahraničních vzorů, procesy se zefektivňovaly – ale ty velké globální úspěchy z přelomu milénia se už tak často neopakovaly. Bylo to, jako by česká scéna chytila druhý dech, ale ještě hledala správný rytmus.

**LocoCommotion, Korea:
Forgotten Conflict**

Ještě v roce 2003 stihl tým Plastic Reality Technologies, známý díky logické hře *Loco-Commotion*, vypustit strategii *Korea: Forgotten Conflict*. Po nenápadném debutu to byl krok do větší ligy – a ambice byly cítit na každém kroku. Korejská válka jako námět byla ve hrách něčím neobvyklým, osvěžujícím odklonem od druhoválečných klasik. Technicky hra zářila – na poli strategií patřila mezi nejlepší vypadající tituly své doby, s detailními modely a prostředím, co slibovalo pořádný zážitek. Jenže hráči se nenechali zlákat. Korea si své publikum nenašla, a i když Plastic Reality v roce 2006 dokončili ještě akční hru *El Matador*, osud byl podobný. Tahle střílečka s latinskoamerickou tematikou měla dynamiku – rychlé tempo, dramatické přestřelky – ale komerčně propadla. V roce 2006 se tým rozpadl a jeho lidé se rozprchlí do jiných českých studií, hlavně do Illusion Softworks. Bylo to, jako by ambice narazily na tvrdou realitu trhu.

El Matador

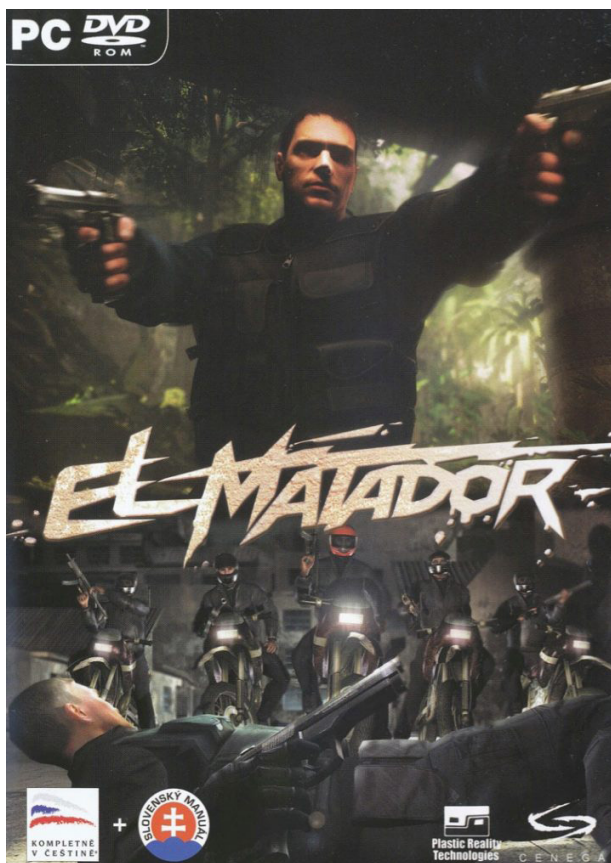


Přebal svojí kompozicí i stylem editace fotografie připomíná hru *Mafia*. Na pozadí je vložena mapa Jižní Korei a v popředí dominuje silueta vojáka.



Vizuálně hra využívá izometrický 3D pohled a umožňuje se tak hráči stát rafinovaným stratégem, který kombinuje univerzální vlastnosti svých postav při řešení překážek.

Na první pohled akční přebal, který užívá rozdělení přebalu na dvě části. Oba zobrazené momenty jsou „in media res“ a vystihnují dynamický charakter hry. I když je užitá technologie renderingu, tak působí postava i celý přebal poměrně realisticky a vthauje hráče do hry.



Hra je vytvořena z pohledu třetí osoby, její vizuální stránka sází na dynamiku akčního thrilleru s realistickým pojetím postav.



Bloodline

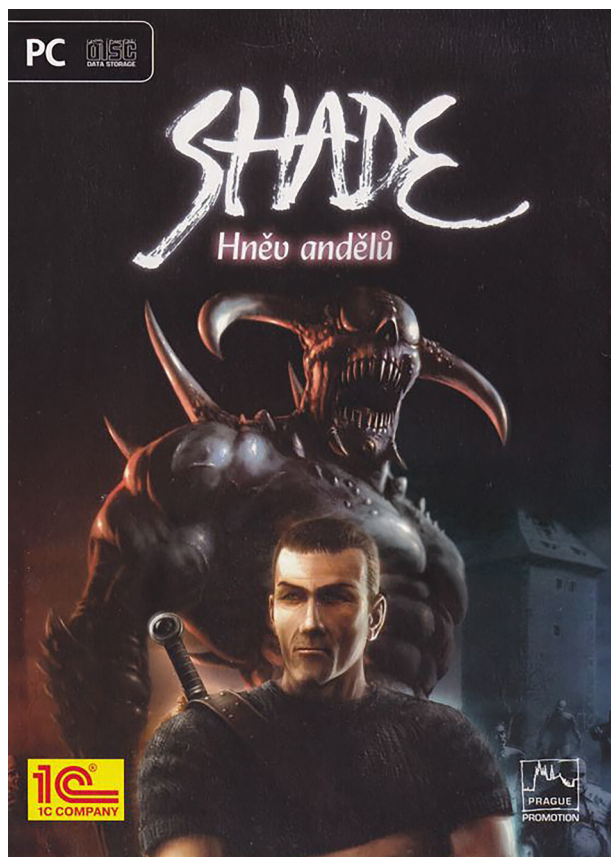
Podobný osud potkal i další týmy, jejichž velké sny se nepotkaly s hráčským zájmem. Rok 2004 přinesl třeba faktický konec Zima Software. Po úspěších s *PolDEM* se ale Zima rozhodla zkusit něco temnějšího: akční hru s prvky adventury a survival hororu *Bloodline*. Projekt začal v roce 2001 pod názvem *Death Tracer* jako kyberpunková akce, ale po zásadní revizi se změnil na *Bloodline*. Tým rozšířil scenárista Jozef Német, což přineslo řád do chaotického vývoje, ale problémy se jen tak nevyřešily. Hra, původně plánovaná na rok 2002, se neustále odkládala – nakonec vyšla až v lednu 2005 (pro novináře už v prosinci 2004). Kritici ale hned varovali: vydání přišlo příliš brzy, bez pořádného beta testování. Technické chyby byly všudypřítomné – od dlouhých načítacích časů po postavy zapadající do textur. Pokus o záplatu byl jen polovičatý, opravil minimum a hráče neuspokojil. Přijetí *Bloodline* bylo vesměs negativní, i když hra měla své světlé momenty. Dabing – hlavně Zdeněk Mahdal v roli hrdiny – sklídl pochvalu, stejně jako hudební doprovod, grafika a příběhové prvky. Ale to nestačilo zachránit zbytek. Vysoké hardwarové nároky neseseděly s mizernou optimalizací, hratelnost trpěla nejasným postupem, nevyváženými souboji a špatně nastavenými zásahovými zónami. Nepřátelé se navíc neustále obnovovali, což frustrovalo, a technické nedostatky – jako časté pády nebo zasekávání – jen doléhaly na zážitek. Zima ještě v roce 2006 stihl vydat *PolDA 5*, ale lokální satira už

Ambiciózní projekt z dílny Zima Software již na přebalu působí rozpačitě. Práce s renderovou grafikou je umělá pro nedostatek stíňování a struktury. Obraz postrádá hloubku i zajímavou kompozici.



Hra žánrově spadá do kategorie akčních her i když jí sami označují za akční/adventura/survival horror. Engine na kterém je postavena vizuální stránka hry je přímo vytvořený Zima Software a je zaměřený spíše na menší vnitřní prostory. Vnější prostory již nejsou tak dobře designované a vykreslovací horizont je velmi malý. Plochost textur je i ve hře problematická.





Přebal hry *Shade* se pomocí ilustrace snaží nastínit poměrně komplikovaný děj i rozsah samotné hry. V pozdější reedici této hry došlo ke změně a hlavní hrdina již drží v ruce zbraň, což působí mnohem aktivnějším dojmem než figura se založenými rukami.



Titul *Shade* si drží pomyslné prvenství jako nejdéle vyvíjená česká hra. Původně se hra měla jmenovat *Nefandus* a mělo jít o isometrickou střílečku podobnou hře *Diablo*. Hra nakonec skončila jako 3D akční adventura z pohledu třetí osoby.

vyčpěla. Pankráčovy vtípy ztratily šťávu a firma se definitivně rozloučila s herní scénou.

Shade: Wrath of Angels

V roce 1998 vzniklo studio Black Element. Už tehdy firma začala pracovat na enginu pro svou hru *Shade: Wrath of Angels* (*Hněv Andělů*), která vyšla až v roce 2004. Titul *Shade* si drží pomyslné prvenství jako nejdéle vyvíjená česká hra (hra *Phonopolis* se v současnosti vyvíjí více než 10 let a měla by vyjít v roce 2026). Původně se měla jmenovat *Nefandus* a být izometrickou střílečkou ve stylu *Diabla*, ale nakonec se z ní stala 3D akční adventura z pohledu třetí osoby – mix boje, hádanek a temné atmosféry. Přebal hry vsadil na temný, dramatický tón, typický pro akční hry s prvky fantasy a hororu. V popředí stojí hlavní hrdina se zkříženými rukama – strnulá póza, co působí pasivně (v pozdější edici ho překreslili s pistolí, aby dodal dynamiku). Za ním se tyčí obří démonická postava s rohy – zlověstná silueta, co má evokovat hrozbu. Barevná paleta mísí temné tóny s dramatickým osvětlením, což je klasický tah pro hry balancující mezi realitou a fantazií. Zajímavostí je, že démon vzešel z metrové sochy od umělce Adolfa Lachmana (v herním světě známému pro svou tvorbu v *Amanita Design* – *Samorost 3*, *Machinarium*), kterou naskenovali přímo do hry – pěkný důkaz snahy o originalitu. Přesto celkový dojem z přebalu zůstává statický – chybí mu jiskra, co by hráče vtáhla do děje.



Estetické ztvárnění přebalu je silně ovlivněno fantasy žánrem, s důrazem na dramatickou, epickou a mýtickou atmosféru. 3D renderování postav, i když technicky omezené, dodává hře moderní vzhled, zatímco gotické prvky podtrhují starobylost a tradici fantasy světa. Právě však technické nedokonalosti a umělost renderování tváří bez emoce na přebalu působí strnulee. Kombinace efektů a stylů tak jen podtrhávají vizuální chaos.



Vizuálně je hra postavena na 2D grafice s 3D prvky (3D herní povrch s výškovými rozdíly), což bylo v roce 2003 neobvyklé pro realtimové strategie, kde dominovala plně 3D grafika. Tento přístup byl zvolen kvůli technickým omezením, ale přinesl jedinečný estetický kontrast – detailní 2D sprite postav a budov na 3D terénu.

Legenda: Poselství trůnu 2

Dalším titulem, kde se projevily omezené možnosti vývoje, je *Legenda: Poselství trůnu 2* (2003) od Fenix Team, vydaná DXT ComputerS. Tahle realtimová strategie s RPG prvky navazovala na freewarovou tahovou strategii *Poselství trůnu* z roku 2000. Vývoj začal téhož roku jako amatérský projekt, co míchal tahový a realtimový styl, ale v roce 2002 se koncept změnil na čistou realtimovou strategii. Plánované vydání na únor 2003, synchronizované s premiérou filmu *Pán prstenů: Dvě věže*, se kvůli technickým potížím posunulo – hra nakonec vyšla 1. prosince 2003 pro PC. *Legenda* byla jedním z prvních profesionálních českých pokusů o komerční RTS s fantasy motivy, inspirovaná Tolkienovým *Pánem prstenů* a Sapkowského *Zaklínačem*. Příběh vás vtáhl do epického boje mezi frakcemi v mýtickém světě – sliboval velkolepost a magii. Vizuálně hra kombinovala 2D grafiku s 3D prvky – detailní sprite postav a budov na 3D terénu s výškovými rozdíly. V roce 2003, kdy realtimové strategie jako *Warcraft III* ukazovaly plně 3D světy, to bylo neobvyklé a trochu zastaralé, ale Fenix Team na to šel z nutnosti – rozpočet a technika nepustily. Přesto tahle kombinace dala hře jedinečný šarm: 2D detaily kontrastovaly s 3D povrchem a evokovaly fantasy estetiku Tolkienova světa. Kompletní český dabing a původní hudba podtrhly epickou atmosféru, ale animace a grafika zůstaly příliš jednoduché – kritici je srovnávali s konkurencí a kroutili hlavou nad nízkým rozpočtem. Přebal



Team Factor šel cestou hyperrealistickosti akčného žánru stříleček a na přebal použil fotografii s efektem rozmazání, které vede oko do téměř neviditelného hledáčku. Přebal působí velice autenticky a tématicky reflektuje akčnost heního žánru.



Hra je z pohledu první osoby a je postavena na realistickém 3D prostoru. Hra byla zamýšlena jako konkurence zahraničnímu *Counter-Strike*.

Legendy sázel na fantasy velkolepost. Temné barvy – černá, fialová, šedá – se proplétaly s žhnoucími červenými a zlatými akcenty, což budilo pocit napětí a magie. 3D renderované postavy měly dodat moderní vzhled, zatímco gotické fonty a rámečky naznačovaly starobylost světa. Inspirace filmovou trilogií *Pána prstenů* (2001–2003) byla jasná – ohnivé prvky, dračí motivy, epická kompozice. Jenže renderované tváře postav působily bez emocí, strnule, a mix stylů spíše vytvořil vizuální chaos než lákavý celek.

Na přelomu milénia se otevřením digitální distribuce her v českém herním průmyslu nedařilo jen velkým jménům – své místo si hledala i menší studia a tvůrci, jako 7FX Ltd., Rake in Grass, PRT, Mindware Studios a PeToM Software. Tahle parta experimentovala s žánry i uměleckými stylizacemi, a i když ne vždy slavili velké úspěchy, přinesli scéně pestrost a odvahu zkoušet nové věci. Například studio 7FX Ltd. vzniklo v roce 2001 jako dceřiná společnost ICT firmy I.C.C.C. a od začátku se zaměřilo na akční tituly. Už v roce 2002 vypustili *Team Factor* – bojový simulátor, co měl ambici vtáhnout hráče do týmových střetů. Jenže očekávání nesplnil, a i když se snažili dál, jejich další projekty – třeba trenážer *Rapid Gunner* nebo nikdy nedokončený *Wasteland Heroes* – zůstaly spíše v polích zapomnění. Poslední kapkou byl simulátor *Loco Mania* – po jeho neúspěchu v roce 2006 studio zhaslo a rozpadlo se. Bylo to

Team Factor

Rapid Gunner

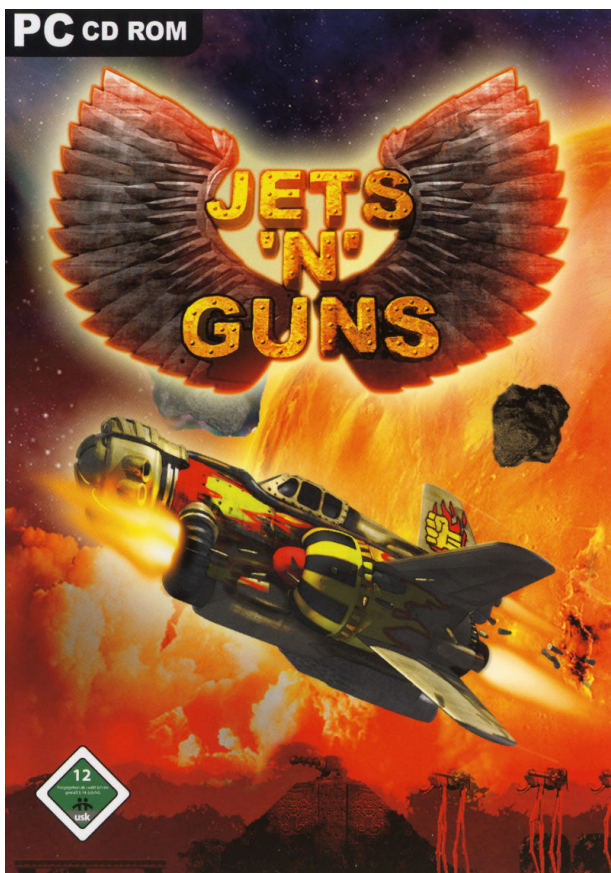
Loco Mania

Jets'n'Guns

rychlé vzplanutí, co ale rychle vyhořelo. Rake in Grass, založené v roce 2000, šlo jinou cestou. Vsadili na menší hry pro různé platformy a našli si svůj koutek na trhu. Jejich *Jets'n'Guns* přineslo frenetickou vesmírnou střílečku s šiléným tempem, *Larva Mortus* zase mísilo akci s hororovou atmosférou a Rampage Knights později ukázalo, že umí i kooperativní chaos v roguelike stylu. Nebyli to giganti, ale jejich tituly měly osobitost a dokázaly si najít své fanoušky – důkaz, že i malé studio může hrát pěkně nahlas. Jako jedno z mála indie studií fungují dodnes a přitom nikdy neopustili to, že dělají v podstatě malé hry. Mindware Studios, které v roce 2001 založil Karel Papík, začalo s velkými sny. Prvním projektem byl *Mindhack* – ambiciózní hybrid MMORPG a FPS, co měl rozjet jejich vlastní engine. Plány se ale změnily, a nakonec z enginu vzešel *Cold War* – stealth akce z roku 2005, co si vysloužila slušný ohlas. Hra vás vrhla do role novináře v sovětském Rusku 80. let, kde jste museli spoléhat na improvizaci a plíže- ní. Úspěch je povzbudil, ale další projekt, *Voodoo Night* – akce s voodoo tématikou – se nikdy nedostal za fázi prototypu a studio po roce 2009 ztichlo. Byli to vizionáři, co ale narazili na limity doby.

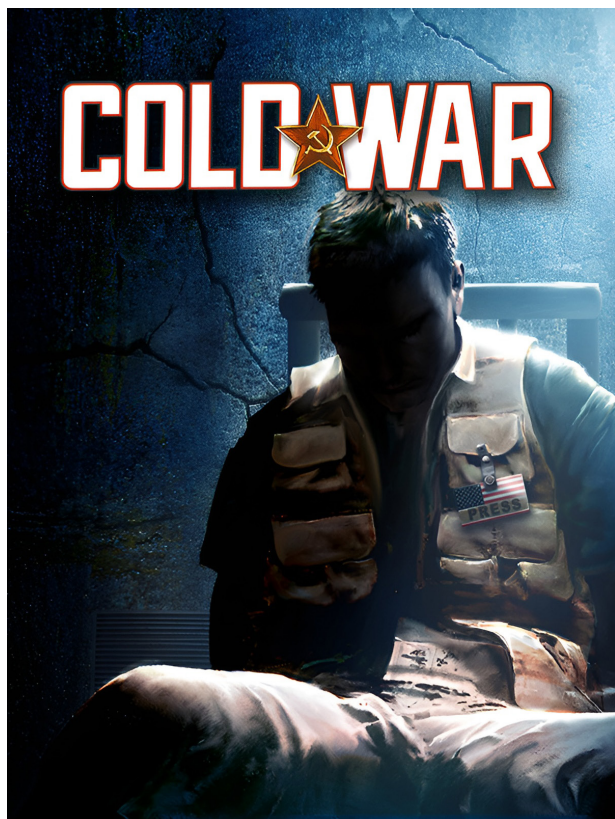
Cold War

Rendrovaná grafika je adekvátní volbou pro titul *Jets'n'Guns*, který vsadil na diagonální kompozici, které dominují plameny.



Gameplay ze hry ukazuje, že jde o ze strany viděnou 2D shoot'em up střilečku.





Přebal nechává tvář hrdiny zahalenou, ale lze číst určité prvky narativní složky hry – tag s vlajkou USA a označením PRESS.



Hra poskytuje minimalistický HUB, herní pohled je z pohledu třetí osoby.

Samorost

Samorost 2

Machinarium

V nezávislém vývoji se na české scéně blýskla Amanita Design – pražské studio Jakuba Dvorského, co v roce 2005 přineslo *Samorost 2*. Tahle surreální adventura, navazující na původní *Samorost* z roku 2003, se šířila hlavně digitálně a okouzila svým minimalistickým přístupem. Ručně kreslená grafika – podivné organické světy plné bizarních tvorů – vás vtáhla do snového dobrodružství, kde jste zachraňovali trpaslíka a jeho psa. Byla to lahůdka pro milovníky neobvyklého, ale skutečný průlom přišel až v roce 2009 s *Machinarium*. Tady se Amanita rozjela naplno – logická adventura o robotovi, co hledá svou přítelkyni v mechanickém městě, spojila krásu s chytrostí. Každá obrazovka byla jako umělecké dílo: rezaté kovové věže, ručně malované detaily, melancholická nálada. Přebal to dokonale zachytil – drobný robot s prosebným pohledem stojí před industriálním městem, co dýchá osamělostí i nadějí. Tahle poetická atmosféra oslovila svět – hra posbírala ceny, včetně Excellence in Visual Art na Independent Games Festival, a prodalo se přes milion kusů. *Machinarium* se stalo jedním z nejznámějších českých herních exportů, symbolem toho, jak nezávislost a kreativita mohou dobýt globální scénu.

Euro Truck Simulator

Další hvězdou nezávislého vývoje bylo SCS Software, které v roce 2008 vypustilo *Euro Truck Simulator*. Tahle hra vzala simulátor kamionů a udělala z něj něco víc než jen niche záležitost. S realistickou fyzikou

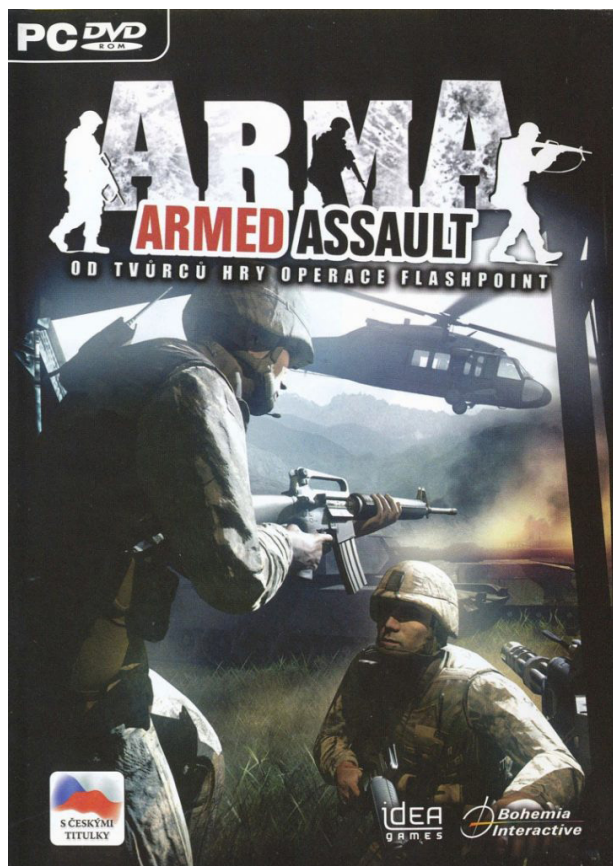
Euro Truck Simulator 2

jízdy, detailními evropskými trasami a možností řídit si vlastní dopravní firmu si našla své publikum – lidi, co chtěli zažít klid silnic i napětí logistiky. Přebal byl přímočarý, ale účinný: mohutný kamion uhání po dálnici, za ním otevřená krajina – jasný signál pro fanoušky simulátorů, že tohle je jejich svět. Hra položila základy úspěšné série a žánr posunula dál. Skutečný boom přišel s *Euro Truck Simulator 2* v roce 2012 – tenhle titul prodal miliony kopií a stal se fenoménem, co spojil hráče po celém světě, od nadšenců po ty, co si chtěli jen tak projet Evropu. SCS ukázalo, že i zdánlivě obyčejná myšlenka může vést k obrovskému úspěchu, když ji podáte s láskou k detailu.

Mezi lety 2005 a 2010 česká herní scéna trochu ztratila dech. Zatímco dříve se zdálo, že domácí studia chrlí jeden hit za druhým, teď jejich produkce klesla na zlomek trhu. Z více než 1 500 her distribuovaných v Česku v té době pocházelo od místních tvůrců jen asi 30 titulů – pouhých 2 % nabídky. Tenhle útlum měl jasné důvody: zahraniční konkurence rostla jako lavina a větší česká studia se začala soustředit na mezinárodní publikum, kde byly větší šance na úspěch. Digitální distribuce – hlavně přes Steam – pomalu nabírala na síle, ale fyzické krabice pořád vládly pultech. Hráči seděli hlavně u Windows PC, následovaných konzolemi PlayStation, Nintendo a Xbox – přesně podle tehdejších technologických trendů a chutí publika.

ArmA: Armed Assault

Přes tenhle pokles se ale několik českých studií dokázalo prosadit – a jedno z nich zářilo obzvlášť jasně. Bohemia Interactive v roce 2006 vypustila *ArmA: Armed Assault* – „duchovního nástupce“ legendárního *Operation Flashpoint*. Tahle realistická vojenská simulace vsadila opět na taktickou hratelnost a otevřený svět, kde jste museli přemýšlet, nejen mačkat spoušť. Fanoušci žánru byli nadšení – a přebal hry to jen podtrhl. Vojáci v bojové pohotovosti na pozadí drsné krajiny jasně říkali: „Tady nejde o zábavu, tady jde o vážnou simulaci.“ Bylo to přesně to, co hardcore hráči hledali. Od OF vývojáři zlepšili grafiku, umělou inteligenci a také vylepšen populární multiplayer.



Přebal k hře ukazuje jak užití renderu může posloužit k navození vhodné atmosféry. Akční výjev zpoza vojáka se zbarní nás vtahuje přímo do konfliktu i samotné hry.



Hra samotná je zase o něco bližší k simulaci vojenské reality a nechává hráče ovládnout hru z pohledu první osoby.

Skutečný zlom ale přišel v roce 2009 s *ArmA II*. Hra vás zavelela do fiktivní post-sovětské země Černarus – obrovského otevřeného světa o rozloze 225 km², kde jste mohli být pěšákem, pilotem nebo velitelem. Mise byly taktické, detailní a tvrdé – žádné hrdinské skákací panáky, ale autentické vojenské operace. Hra běžela na enginu Real Virtuality 3, což umožnilo husté lesy, městské uličky i realistickou balistiku – něco, co ji odlišilo od akčních stříleček té doby. Vizuálně to nebyl žádný blockbuster, ale ta syrovost a propracovanost měly své kouzlo. Přebal, vydaný pro fyzickou distribuci přes IDEA Games a 505 Games, zachytil osamělého vojáka s puškou v mlhavé černaruské krajině. Tlumena zeleno-hnědá paleta evokovala drsnost a vážnost – žádné křiklavé barvy, jen střízlivý design, co cílil přímo na fanoušky simulací. V kontrastu s pestrobarevnými obaly mainstreamových her to bylo osvěžující a podpořilo to image *ArmA II* na globálním trhu. Hra si získala mezinárodní uznání, ale skutečný boom přišel v roce 2012 díky modu *DayZ*. Tenhle survival přidavek od Deana Halla proměnil *ArmA II* v zombie apokalypsu – otevřený svět, kde jste bojovali o přežití mezi nemrtvými a ostatními hráči. *DayZ* se stal fenoménem, přilákal davy nových fanoušků a katapultoval prodeje hry na přibližně 2 miliony kusů do roku 2013. Najednou se o Černarus mluvilo všude – a *ArmA II* překonala většinu českých titulů své éry. Bohemia Interactive tak nejen upevnila svou

pozici lídra v žánru hardcore simulací, ale díky modderské komunitě a fyzickému balení postavila základ pro další rozrůstání série.

Alpha Prime

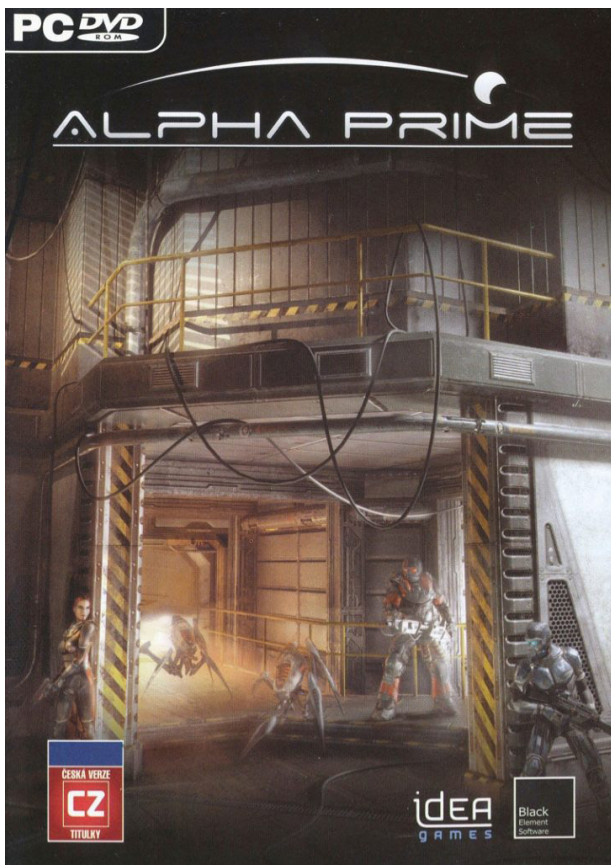
I v době útlumu ukázali, že originalita a kvalita si cestu najdou. Herní distributoři v tomhle období tlačili česká studia do experimentů – chtěli nové žánry, crossover, něco, co vybočí z davu. Jenže tahle honba za originalitou často vedla k tomu, že hry ztrácely konzistenci i jiskru. Black Element v roce 2006 vypustilo *Alpha Prime* – akční sci-fi střílečku zasazenou na asteroidní základnu. Hru vydal americký distributor Meridian4 a slibovala lineární příběh o těžaři v nesnázích, střelbu v nízké gravitaci a solidní grafiku. S dabingem od herců jako Dennis Lawson (ano, ten z *Hvězdných válek*) to vypadalo na slušný hit. Jenže příběh byl předvídatelný a hratelnost nevynikala – nakonec se hra utopila v šedi průměru. Přebal s ozbrojeným hrdinou v kosmickém prostředí jen recykloval klišé amerických blockbusterů – helma, zbraň, hvězdy – ale bez špetky invence, co by hráče chytla za srdce.

Memento Mori

Centaury Production se v roce 2008 pustilo do adventury *Memento Mori*, inspirované sérií *Broken Sword* od Charlesa Cecila. Hra stavěla na dynamice dvojice postav – bývalého padělatele a ruské agentky – co pátraly po ukradených obrazech s mystickým podtextem. Vyšla nejdřív v zahraničí v šesti jazycích –

Distopická budoucnost a boj s roboty, je zřejmě téma titulu Alpha Prime. Sice technická dokonalost jeho provedení je zřejmá, kompozičně obsahuje mnoho vjemů a tedy hráč neví na co se soustředit. V pozdějších reedicích se do popředí této scény dostává výraznější figura hrdiny, v jiných lokalizacích dochází k úplné změně přebalu.

Takto zvolený přebal evokuje strategii, nebo akční hru z horního pohledu jako *Korea: Forgotten Conflict*.



Hra je akční střílečka z pohledu první osoby. Vývojáři se během vývojové fáze rozhodli, že hráč nebude mít možnost volby ve hře ani možnost ovlivnit vzhled hlavní postavy, neboť hra nebyla RPG a obsahovala hráčem kontrolovaná vozidla a přednastavené zbraně. Speciální ohled během vývoje byl brán na realismus a výrazy obličeje u nehratelných postav (NPC).





Ne jen samotná hra, ale i přebal v sobě nese estetiku filmu *The DaVinci Code* (2006) od Rona Howarda. Dvě hlavní postavy renderované grafikou v strnulých pózách, ale v dramatickém svícení. Stínování a textury dodávají obrazu potřebnou hloubku a také postprodukční editace přebalu výrazně dopomohli k výsledné podobě.



3D grafická adventura přinesla příjemný herní zážitek. Příběh má navíc několik různých konců, které záleží na hráčově postupu hrou, čímž přináší prvek znovuhratelnosti, což není u adventur obvyklé.

angličtině, španělštině, ruštině, němčině, francouzštině a italštině – a až o devět měsíců později dorazila domů. Byla to spíš interaktivní film než klasická hra: žádné rozhraní, dynamická kamera zachycující detaily obličejů, technika obrazu v obraze. Postavy ale působily strnule, příběhové animace se valily jedna za druhou a herní prostor vás nijak nevyžal – všechno bylo až příliš hladké. Zajímavá byla nelinearita příběhu, což adventurám moc nesedí, a atmosféra připomínala film *Da Vinciho kód* od Rona Howarda. Přebal to podtrhl – rudé světlo, hlavy hrdinů, nádech tajemna – ale vizuálně spíš evokoval filmový plakát než herní zážitek.

Půl Kila Mletýho

O rok později, v roce 2009, Centauri zkusilo žánrový skok s *Půl Kila Mletýho* (v zahraničí *Pound of Ground*). Tahle akční střilečka z pohledu třetí osoby vás vrhla do kůže Johnnyho Majera (*Horké léto*), co v Snake City vraždí zombie a řídí vylepšitelné superauto – „unikátní tah“, co měl hru odlišit. Vývojáři poszavili hru na černém humoru a nadsázce, ale recenze byly rozpačité – repetitivní hratelnost a technické nedostatky ji napokon u hráčů potopily. Přebal šel na to zostra: explicitní karikatura Johnnyho v červeném autě, kolem krvácející zombie – drsný a výrazný, ale širší publikum neoslovil. Byl to pokus prorazit, co ale zůstal spíš herní kuriózou.

Vývoj herního průmyslu v Česku už nebyl jen o technických skocích a propracovanějších přibězích – zásadně se proměnilo i to, jak hry vypadaly navenek. Herní přebaly přestaly být jen obaly s názvem a popisem a staly se něčím větším: marketingovým nástrojem a estetickým lákadlem, co mělo hráče chytit ještě před prvním kliknutím. Byly to vizitky her, co vás měly dostat do obchodu, a česká scéna se v tomto poměrně rychle učila od světových vzorů. Jak se lokální trh profesionalizoval, přebaly začaly odrážet nejen obsah hry, ale i její duši – a právě tady se ukázalo, že i v designu umíme být originální.

Inquisitor

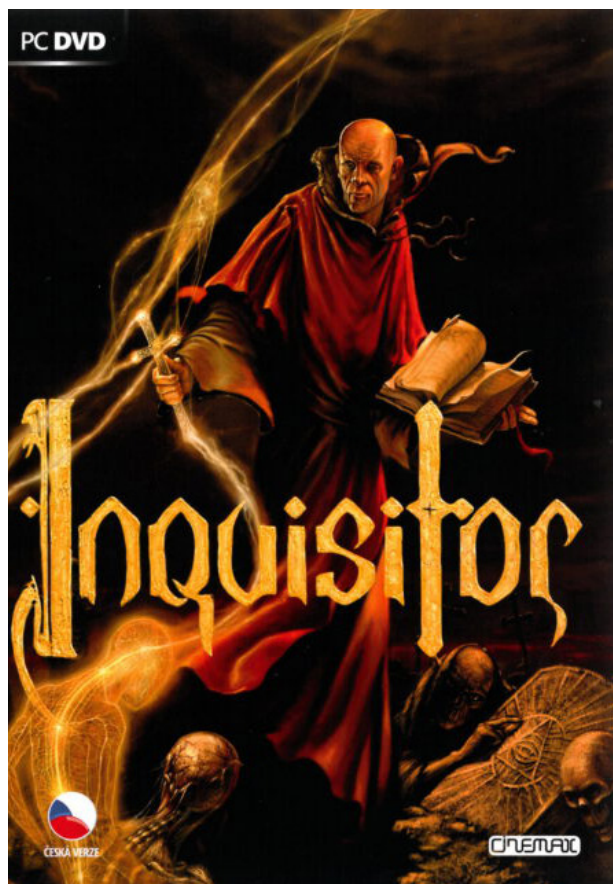
Ve stejném roce studio Cinemax vypustilo ku příkladu hru *Inquisitor* (2009) – temné RPG, které vás vtáhlo do středověkého světa plného inkvizice, démonů a morálních dilemat. Hra, inspirovaná klasikami jako *Diablo* nebo *Baldur's Gate*, si dala za cíl přinést hluboký příběh a poctivou atmosféru – a šla na to ve velkém. Hráli jste za Ulricha z Mohuče, inkvizitora, co putuje říší, odhaluje spiknutí a bojuje s temnotou – ať už šlo o fanatické kulty, démonické bytosti, nebo vlastní svědomí. Svět byl rozlehlý: města s křivolakými uličkami, kláštery zahalené mlhou, podzemí plná kostlivců. Hratelnost míchala izometrický pohled s RPG prvky – sbírali jste zkušenosti, vylepšovali dovednosti (boj, magie, diplomacie) a čelili nepřátelům od banditů po pekelné stvůry. Na rozdíl od akčního *Diabla* ale *Inquisitor*

Výrazná expresivní
a stylizovaná kresba na
přebalu reflektuje jak
žánr hry, tak její obsah.

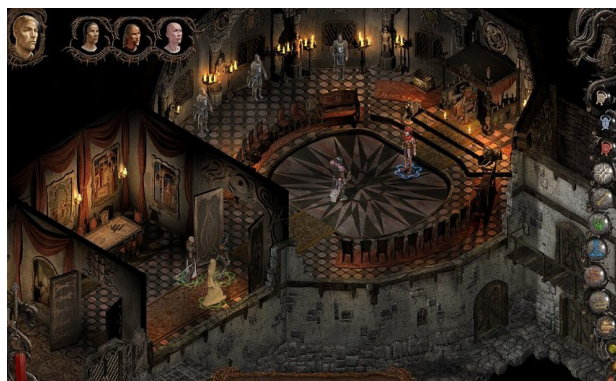


Půl Kila Mletýho je volným
pokračováním adventury
Žhavé léto 3 ½, ale autoři
se tentokrát pokusili
o akci viděnou z pohledu
třetí osoby.





Ukázkovým herním přebalem v českém herním průmyslu je rozhodně *Inquisitor*. Přebal od ilustrátora Erika Codla kombinuje realistické prvky s fantastickými motivy, což odráží jeho precizní umělecký přístup k fantasy žánru. Hru hodnověrně reprezentuje i se sám stává hodnotným dílem.



Hratelnost hry *Inquisitor* kombinuje prvky akční RPG s taktickými prvky a logickými hádankami. Hra je známa svou unikátní herní dobou (více než 200 hodin) a scénář k ní přesáhl 1500 normostran. Narativ hry je zasazen do temného fantasy světa inspirovaného středověkem a inkvizicí, konkrétně v univerzu založeném na románech Jiřího Kulhánka a Miloše Štědroňa (*Dračí historie*).

vsadil na dialogy a volby – přes 700 tisíc slov textu otevřelo rozvětvené konverzace, kde jste mohli vyslýchat, vyjednávat nebo odsuzovat. Rozhodnutí měla váhu – třeba zda popravíte podezřelého, nebo ho necháte žít, což ovlivnilo příběh i vztahy s postavami. Technicky hra běžela na vlastním enginu od Cinemaxu – grafika sázela na 2D prostředí s detailními texturami: kamenné zdi, gotické oblouky, zamlžené lesy. Postavy byly propracované, i když animace občas působily kostrbatě – pohyb nebyl tak plynulý jako u zahraničních hitů. Hudba od Martina Lindy ale dodávala hloubku: temné tóny prolínané církevními motivy, včetně chorálu Ktož jsou boží bojovníci, vás vtáhly do středověké atmosféry. Bojový systém umožňoval kombinovat meč, kuši nebo magii – třeba ohnivě kouzlo proti démonům – ale někteří hráči si stěžovali na nevyváženost a zdlouhavost. Unikátní byla možnost vyslýchat NPC – mohli jste je zastrašit, přesvědčit nebo podrobit mučení, což přidávalo na pocitu moci i morální tíze inkvizitorské role.

Přebal, navržený ilustrátorem Erikem Codlem, je uměleckým kouskem, co spojuje tradiční malířské techniky s digitálními prvky typickými pro fantasy žánr počátku 2000. let. Využívá kompoziční strategii „serpentinní linie“ neboli „contrapposto“, oblíbenou renesančními mistry jako Michelangelo nebo Rafael. Tahle křivka vede oko diváka přes scénu: začíná nahoře energetickými výboji a záhyby inkvizitorovy

kápě, co tvoří oblouk doprava. Pokračuje přes Ulrichovu mírně nakloněnou postavu – levá ruka s křížem a pravá s knihou vytváří diagonální osu, co se ohýbá a vrací doleva. Dole ji dokončují oživlí kostlivci, jejichž pohyb vlevo i vpravo uzavírá organický S-tvar. Tento princip, známý z renesančních fresek (*Poslední soud Michelangela*, *Athénská škola Rafaela*), zde není o harmonii, ale o napětí – podtrhuje boj mezi dobrem a zlem, chaosem a řádem. Inkvizitor v centru křivky je dominantní, zatímco výboje a kostlivci ho rámuji jako podřízený kontext – vizuální hierarchie, co ho staví do středu dění. Detaily – červená kápě, zlaté písmo, plameny – mísí realismus s fantazií, což odráží Codlův precizní styl. Hra je navíc prosycena kulturními odkazy, co ji dělají mnohvrstevnatou.

Soundtrack Martina Lindy čerpá z církevních motivů i českého chorálu Ktož jsou boží bojovníci, což dává středověku lokální půvab. Předmět „boty svatého Baudolina“ odkazuje na Ecův román *Baudolino* (2000), postava kata Mydláře vychází z Jana Mydláře a knihy Josefa Svátka Paměti katovské rodiny Mydlářů (1886–89), pacholek Boblig je inspirován *Kladivem na čarodějnice* Václava Kaplického (1963) a alchymista Kelley připomíná Edwarda Kelleyho z dvora Rudolfa II. Ve třetím aktu pak zápletka s hostinským Batesem a řezníkem Normanem – vraždou ovládanou duchem matky – přímo cituje Hitchcockovo *Psycho* (1960). Nechybí ani humorné eas-

ter eggy – třeba štít pivovaru Gambrinus ve městě Glatzburk. Tyto odkazy – od Eca přes Lovecrafta po českou historii – dává jí *Inquisitorovi* hloubku, co osloví všímavé hráče.

Mafia II

Rok 2007 přinesl i pro Illusion Softworks velkou změnu – studio, které si vydobylo slávu s tituly jako *Mafia*, se dostalo pod křídla amerického giganta Take-Two. O rok později, v roce 2008, noví majitelé přejmenovali firmu na 2K Czech, čímž definitivně ukončili jednu kapitolu české herní historie. Název Illusion Softworks, co evokoval domácí kreativitu a nezávislost, nahradila globální značka – a s tím přišly i turbulence. Právě v té době se na trhu objevil PlayStation 3, a vývojáři rychle zjistili, že jejich rozpracovaný projekt – *Mafia II* – na nové konzoli prostě nefunguje. Hardware PS3 byl proslulý svou složitou architekturou, a hra, původně navržená s PC v mysli, se na něm potýkala s problémy. Tým musel sáhnout po rozsáhlých úpravách – optimalizace, přepisování kódu, zkrátka pořádná dřina, aby to všechno sedělo.

Take-Two se rozhodli nečekat a vzali věci pevně do rukou. Ve studiu provedli změny ve vedení a přeorganizovali celý vývojový proces. Do Brna začali proudit externisté ze zahraničí – zkušení vývojáři, co měli pomoci urychlit dokončení *Mafie II*. Bylo to jako najednou dostat nové spolubydlicí, kteří vám předělají byt – někomu to



Přebal hry je výsledkem toho jak se proměnil herní průmysl. Figurální prvky dominují, pokročilejší rendering a digitální ilustrace tvoří přebal koherentní s hrou samotnou.



Herní svět začíná být realistickejší - práce s texturou, stínování a také animování pohybu postav, textilií nebo i fyzické chování NPC postav je mnohem realističtější. I když samotná hra trpí nedostatkem času na potřebný vývoj.

pomohlo, jinému to zježilo vlasy na hlavě. Přesto se podařilo ještě v roce 2008 připravit první hratelné demo, což bylo světlo na konci tunelu po všech těch převratech. Hra se blížila k vydání, ale atmosféra ve studiu už nebyla, co bývala. Pak přišly odchody, co otřásly základy. V roce 2009, po dokončení své práce na *Mafii II*, opustil 2K Czech Daniel Vávra – hlavní designér, scenárista a duše původní *Mafie*. Jeho odchod byl šok, ale ne konec. O rok později, v roce 2010, krátce po vydání *Mafie II*, se rozhodl odejít i Petr Vochozka – zakladatel Illusion Softworks a dlouholetý ředitel, co studio vedl od jeho počátků v roce 1997. Vochozka nehodlal sedět s rukama v klíně a založil novou firmu, Icarus Games, aby pokračoval ve své herní cestě. *Mafia II* mezitím vyšla a přinesla smíšené reakce – někteří chválili příběh a atmosféru, jiní kroutili hlavou nad osekáním původních ambicí. Ale pro 2K Czech to byl jen začátek konce. V roce 2014 přišel definitivní úder – Take-Two oznámili zavření pražské pobočky 2K Czech. Studio, co kdysi v Brně začínalo jako malý tým plný nadšení, se rozpadlo pod tlakem korporátního světa. Část týmu se přesunula do nové pobočky v Nové Pace, jiní odešli jinam. Bylo to, jako by se zavřela kniha, co začala psát příběh českého herního zázraku – od nezávislosti Illusion Softworks po globální mašinerii 2K.

Tenhle historický výčet českého herního světa končí rokem 2010 – chvílí, kdy se uzavírá takzvaná druhá vlna domácího herního vývoje. Byly to divoké časy, zhruba od přelomu milénia do konce první dekády, plné vzestupů i pádů. Na jednu stranu se tu rodila spousta skvělých her – profesionální tituly od velkých jmen jako Bohemia Interactive nebo Illusion Softworks, ale taky hromada nezávislých projektů od malých týmů, co se prokousávaly scénou díky nadšení a třeba soutěžím jako Becherovka Game. Hry jako *Mafia*, *ArmA*, *Machinarium* nebo *Vietcong* ukázaly, že máme na to konkurovat světu. Jenže komerční úspěch často kulhal – spousta her, ať už *Inquisitor*, *Alpha Prime* nebo *Půl Kila Mletýho*, se nemohla pořádně chytit, a scéna začala pomalu ztrácet šťávu pod nápořem velkých zahraničních titulů. Rok 2010 tak není jen konec desetiletí, ale i takový pomyslný závěr jedné éry.

Ten přechod krásně zrcadlí, co se dělo kolem Bohemia Interactive Studios (BIS). Do roku 2010 se z BIS, které kdysi založili bratři Španělovi, stal pořádný tahoun. Už dlouho spolupracovali s menšími týmy – Altar Games (dřív Altar Interactive, co udělali UFO série), Black Element Software (*Alpha Prime*, *Shade*) a Plastic Reality Technologies (*Korea*, *El Matador*) – a pak to celé posunuli dál. Všechny tyto firmy se sloučily pod značku BIS. I když papírově

ještě existovaly, v praxi se staly součástí jedné velké rodiny. Tohle spojení jakoby symbolicky uzavřelo éru, kdy se česká scéna skládala z desítek různých kousků, a nastartovalo větší sjednocení. BIS mezitím díky *ArmA II* a pozdějšímu *DayZ* mířilo na světové publikum a ukazovalo cestu.

S Bohemkou taky pořád úzce makalo Centauri Production – ti za *Memento Mori* nebo *Půl Kila Mletýho* – ale zůstali sami sebou, s vlastními lidmi. Tenhle mix akvizic a spoluprací ukazuje, jak se česká studia snažila přežít a posunout se dál. A když k tomu přihodíme, že už v roce 2007 koupila Illusion Softworks americká Take-Two Interactive (a o rok později je přejmenovala na 2K Czech), je jasné, že na přelomu dekády se tu měnila pravidla hry. Druhá vlna byla o růstu a experimentech – od adventur jako *Samorost* a *Polda*, přes kamiony v *Euro Truck Simulatoru*, až po temná RPG jako *Inquisitor*. Po roce 2010 ale přišel čas větších ambicí, digitálního trhu a silnějších hráčů.

Takže 2010 není jen datum na papíře této knihy – je to chvíle, kdy se scéna začala lámat do nového směru. Druhá vlna nám nechala spoustu parádních her a ukázala, co v nás je, ale po jejím konci přišla éra, kdy už nestačilo jen tvořit – bylo potřeba se prosadit globálně. Tady tenhle příběh končí, protože co přišlo pak, už je jiná kapitola – a ta si zaslouží vlastní vyprávění.

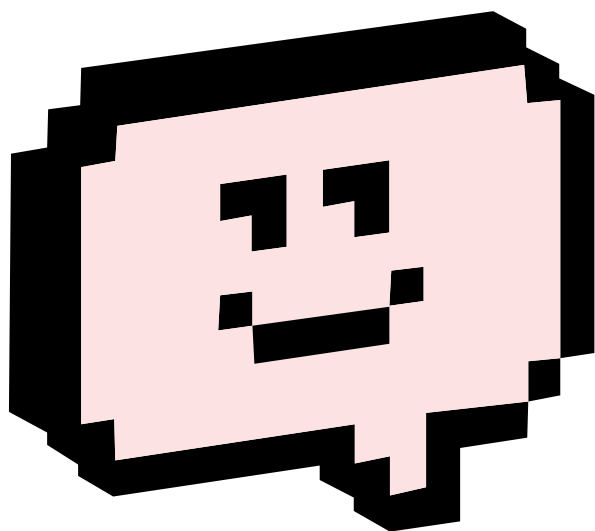
Když jsem se pustila do zkoumání českého herního přebalu a jeho proměn v letech 1989–2010, vstoupila jsem do světa, který byl nejen fascinující, ale i plný mezer. A i když jsem se snažila usilovně pátrat, i přesto musím s pokorou přiznat, že ne všechna fakta jsem dokázala odhalit. Spousta her, jejich přebalů i vzpomínek na ně se rozplynula v čase – ať už v zapomenutých archivech, na disketách, které už nikdo nepřečte, nebo v paměti, která postupně bledne. Historie české herní scény je jako rozbitá mozaika, kde některé dílky chybí, a my jsme se je snažili najít, i když jsme věděli, že na úplný obraz možná nikdy nedosáhneme.

Tato cesta byla poháněna touhou poskládat co nejvíce fragmentů dohromady. Oslovila jsem desítky lidí, prolistovala staré časopisy, prozkoumala sbírky a databáze, abych zachytila alespoň část příběhu, který přebaly vyprávějí. Každý obal, každý rozhovor, každý objevený detail pomohl lépe pochopit, jak se česká herní kultura rodila a vyvíjela. I když jsem na některé otázky nenalezla odpovědi – třeba kdo byl opravdu prvním tvůrcem herního obalu u nás, nebo jak přesně vypadaly některé ztracené tituly z počátku 90. let – jsem nesmírně vděčná za to, kam tahle cesta vedla vlastně. Setkala jsem se s úžasnými lidmi, jejichž vášně pro hry překonávala všechny překážky, a objevila jsem, že přebaly odráželi ne jen hry, ale také dobu, technologii i sny těch, kdo je tvořili.

A právě tady, na rozhraní minulosti a budoucnosti, se nabízí úvaha o tom, jak se svět her – a s ním i jejich přebaly – mění v éře digitální revoluce. Když jsem začínala výzkum, přebaly byly ještě částečně hmatatelným kusem historie: fyzické nosiče s hrami, limitované krabice s ilustracemi nebo steelbooky, co vás lákaly v obchodech. Byly prvním dojmem, mostem mezi hráčem a hrou, a často rozhodovaly o tom, zda si hru vůbec vezmete domů. Ale s příchodem digitální distribuce – platform jako Steam, App Store nebo Google Play – se jejich role rozplývá. Dnes už hry nepotřebují fyzický obal, aby nás oslovily. Stačí ikona na obrazovce, krátké video nebo recenze na internetu. Přebaly se z hmotných artefaktů proměnily v digitální obrázky, které si prohlížíme na monitorech a telefonech, a jejich význam se posunul od uměleckého díla k rychlému marketingovému nástroji.

Tenhle posun ale neznamená konec přebalů – spíš jejich novou kapitolu. Digitální doba přinesla hrám nebývalou dostupnost a rozmanitost, ale zároveň nám bere ten jedinečný pocit, když poprvé držíte krabici v ruce a cítíte vzrušení z objevování. Přebaly se stávají součástí virtuálního světa, kde souťaží o naši pozornost s tisíci dalšími tituly. A přesto v sobě nesou odkaz té staré éry – éry, kdy česká scéna hledala svou identitu, kdy vývojáři a designéři experimentovali s tím, jak hru zabalit a prodat.

Jsem moc ráda, že jsme mohli tuhle cestu podniknout se mnou – nejen kvůli objevům, ale i kvůli lidem, kteří mi na ní pomohli. Vývojáři, sběratelé, historici i hráči mi otevřeli dveře do svého světa a ukázali mi, co hry a jejich přebaly pro ně znamenaly. I když jsem nedokázala najít všechny odpovědi, tenhle výzkum mi připomněl, že příběh české herní scény je živý a pořád se vyvíjí. Možná přebaly v digitální době ztrácejí svou starou podobu, ale jejich duch – kreativita, estetika a schopnost vyprávět příběh – žije dál. Přeji si, aby tato kniha byla inspirací, byla předlohou pro další herní nadšence, kteří budou pokračovat v objevování ve všem, co nám hry a jejich obaly mohou ještě říct a přinést.



Herní přebal jako duše hry

**Herní přebal pro české hry
a jeho proměny v letech 1989–2010**

© Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2025, Zlín

Vydání: první

Počet stran: 188

Náklad: 100 ks

Grafická úprava: Kristína Pupáková

Tisk: Profi-tisk group s.r.o.,

Chválkovická 223/5, 779 00 Olomouc

Místo a rok vydání: Zlín, 2025

ISBN (print) X-XXXX-XX-XXX-XX

ISBN (online) X-XXXX-XX-XXX-XX