

Historie herní žurnalistiky

Uvedení tématu

Herní žurnalistika, ať už se jedná o papírové časopisy nebo o internetové magazíny, je součástí progresivně se rozvíjejícího trhu s počítačovými hrami. Přestože je herní gramotnost, podobně jako počítačová gramotnost obecně, u starší populace na nízké úrovni, mládež je daleko vpřed. Jako jediný argument, proč by učitelé neměli hry ignorovat a začít je brát vážně, uvedu fakt, že v posledních letech obrat herního průmyslu překonává průmysl filmový. Budoucnost patří hráčům.

Teoretické zázemí

V tomto směru musím smutně konstatovat, že neherní média se o herní problematiku příliš nezajímají. Samozřejmě vynechám nezbytné spekulace nad souvislostmi s hraním her a masakry na amerických středních školách, či plácnutí do vody (pro herní žurnalistiku však prospěšné a poučné) Radima Holuba v článku Kultura Kriplů (<http://www.reflex.cz/clanek262.html>). Radim Holub později své nejradikálnější názory upřesnil, viz debata na Radiofóru shodou okolností s autorem tohoto domácího úkolu (možno stáhnout na http://www.rozhlas.cz/radionaprani/archiv/?p_dat_from=29.11.2007&p_gt=1&p_po=90&p_kat=-1&p_st=-1&dni=1&p_sort=A).

Vzhledem k tomu, že v „seriózním tisku“ je relevantních informací minimum, opíral jsem se hlavně o články z herních médií. Především o téma Historie herní žurnalistiky, který byl původně publikován v lednu 2004 ve SCORE 120 (je možné jej najít na <http://www.modrak.cz/template.php?action=clanek&id=230>) a na kterém jsem sám spolupracoval. Dále jsem využil internetových magazínů Games Tiscali (games.tiscali.cz), BonusWeb (www.bonusweb.cz) a Doupeř (www.doupe.cz).

Doplňek:

Pokud by se učitel zajímal o vliv her na hráče samotné, doporučuji nejaktuálnější studii doktory Tanyi Byron (www.dfes.gov.uk/byronreview) zpracovanou na žádost britské vlády.

Časový rozsah

Přestože zehráám nad nedostatkem pozornosti, kterou hráčům věnují ostatní média, měl by tento text sloužit skutečně na navození dobré nálady a jako rozjezdové téma, jež by mělo většinu třídy zajímat. Rozsahem se mělo jednat o pět až deset minut.

Pomůcky

Pro tento typ výkladu nenacházím žádné praktické pomůcky, ale v sekci Pracovní materiály najdete odkaz na několik doprovodných materiálů. Pokud by si učitel sehnal jedno z prvních čísel časopisu Excalibur a nechal kolovat, určitě by to čtenáře zaujalo. Jedná se opravdu o klíčovou tiskovinu pro tento segment.

Lekce – úvod

Začít citací z úvodu článku Kultura kriplů: „Zkontrolujte hlaveň vaší brokovnice, v rychlosti poberte něco střeliva a k opasku pevně připněte svůj nůž. Připravte se na nejkrvavější bitvu roku... Střelíte teroristu jednou do hlavy a je tuhej...“, což je pro změnu citace z recenze v herním magazínu.

Zeptat se studentů, odkud si myslí, že je úryvek vyňatý, zaujmout tím jejich pozornost a eventuelně rozpoutat kratší diskuzi.

Lekce – hlavní náplň

Počátky

O počítačích začaly časopisy jako **Elektronika** nebo **Amatérské rádio** psát prakticky současně s jejich vznikem. Záleží ovšem na tom, co si představujeme pod pojmem počítač - šlo tehdy spíše o návody na jejich sestavení z elektronických součástek a později také o mikropočítače, které vznikly v Československu, např. PMD85 nebo IQ151.

Píší se osmdesátá léta a doba přála systému „udělej si sám“. V ABC jsou již dlouhé roky populární vystřihovánky, a protože počítačové programy byly nedostupné zboží, postupně se v časopisech začaly objevovat výpisy programů, které si mohli čtenáři sami přepsat do svého počítače (pokud byl tedy kompatibilní s programovacím jazykem Basic). Výjimkou nebyly ani trojstránkové výpisy změní čísel ve strojovém kódu. Na dnešní dobu neuvěřitelná představa, že by někdo něco podobného otiskl. Zatímco dnes dostanete s časopisem plnou hru i demoverze na CD a máte postaráno o dlouhé hodiny zábavy, tehdy hráči museli nejprve dlouhé hodiny trávit přepisováním výpisů.

Tak spartánské byly začátky herní publicistiky. V té době sice už existoval Sinclair a na něj komerční hry, ty však byly produktem kapitalismu a samozřejmě se tu o nich psalo jen velmi omezeně. A založit si vlastní časopis nebo dokonce vydavatelství? Vyloučené! Sinclair, později ZX Spectrum a další 8-bitové počítače se ovšem utěšeně rozšiřovaly, přestože jejich koupě byla velmi komplikovaná a i v Tuzexu se objevily až teprve pár let před změnou režimu.

Možná vsuvka – debata, co byl Tuzex – jen jako oživení výkladu, s naším tématem Tuzex nemá tolik společného.

Veškeré informace se tehdy získávaly v klubech zastřešovaných Svazarmem a jakákoliv publikace byla velmi obtížná. Přesto několik málo knih a časopisů vyšlo - v roce 1988 (možná to bylo ještě dříve) byly vydány pod záštitou Zenitcentra dvě knihy, **Počítačové hry** od Františka Fuky (věnované výhradně hrám pro ZX Spectrum), na začátku roku 1989 pak v nakladatelství Mladá fronta jednorázový magazín rovněž nazvaný **Počítačové hry**, kde se objevily mj. články jako Nekonečné množství životů na počítačích Atari, Něco pro začínající piráty nebo Jak hrát konverzační hry. Zajímavá éra. Brzy však přišla revoluce a s ní i příslib lepších zítřků. Minimálně pro hry.

Dřevní doba a planoucí Excaliburu

Pro hráče revoluce nastala teprve v roce 1991, kdy hned na počátku ledna vyšlo, v reakci na obrovský úspěch herní přílohy časopisu **PCM**, první číslo **Excaliburu**. Revolucionáři tehdy byli vydavatel Martin Ludvík a šéfredaktor Lukáš Ladra.

První vydání kultovního Excaliburu stálo 18 korun, mělo 32 stran a kromě obálky bylo černobílé a graficky z dnešního pohledu primitivní. Důležité bylo, že tu vůbec nějaký časopis o hrách existoval a hráči hltali každé číslo bez ohledu na to, co měli doma za herní mašinku.

Aby si žáci uvědomili, jak krušné byly začátku, je určitě zajímavé vyprávění prvního šéfredaktora Lukáše Ladry, který pro SCORE zavzpomínal: „Lámalo se u Martina Ludvíka a jeho Atari ST a obrovský problém byl především s obrázky. Ty se fotografovaly a do počítače

převáděly pomocí nekvalitní, složité a drahé litografie.“ Screenshoty byly černobílé doslova a do písmene. Žádné odstíny šedi, pouze černá a bílá - není vůbec divu, že jich bylo v prvních číslech skutečné minimum. Barevná byla pouze obálka.

Lukáš vzpomíná i na tisk časopisu, který provázela dnes už dávno nepředstavitelná anabáze. „Nesmíte zapomínat, že socialistické manýry byly tehdy v lidech i firmách stále pevně zakořeněny. Excalibur mnohdy čekal v tiskárně na vytisknutí i déle než týden a sám jsem je tam několikrát chodil přemlouvat, aby se do toho konečně pustili. A aby toho nebylo dost, vytisknuté časopisy jsem pak ještě pomáhal roznášet do prodejen. Ani PNS nebyla tehdy nejpružnější a o placení to platilo dvojnásob.“

Zhruba po prvním ročníku to šlo s frekvencí vydávání z kopce a výjimkou nebyly ani tříměsíční mezery mezi vydáním jednotlivých čísel. V listopadu 1993, 35 měsíců po jedničce, vyšlo teprve 20. číslo a bylo zároveň posledním číslem, pod kterým byli podepsaní autoři Jan Eisler a Andrej Anastasov, kteří vzápětí Excalibur opustili a spoluzaložili **SCORE**. Excalibur vycházel i nadále, jeho kvalita však byla velmi kolísavá a magazín postrádal dlouhodobou koncepci.

Excalibur byl kultovním časopisem jedné herní generace, ale nebyl zdaleka jediným a do určité míry ani prvním herním časopisem počátku 90. let. Prvenství patří slovenskému magazínu **FIFO** věnovanému zpočátku výhradně počítačům Sinclair a ZX Spectrum. První číslo vyšlo hned začátkem roku 1990, tedy celý rok před Excaliburem, a hrám byla věnovaná celá polovina z 30 stran prvního čísla. FIFO se na trhu udrželo až do roku 1993. Dalším zajímavým počinem byl ryze herní **Bit** (10/1991 až 12/1994), který vycházel rovněž ve slovenštině pod „záštitou“ vlastně vůbec prvního oficiálního distributora her, bratislavské firmy Ultrasoft. Nu a aby byl výčet alespoň trochu kompletní, musíme zmínit i četné časopisy, které se hrám věnovaly více či méně okrajově - sem patří například **Amiga Info** nebo **ZX Magazín**.

Nakladatelství PCP (Popular Computer Publishing) se vedle Excaliburu snažilo prosadit i hráčské noviny **Hráč** (ano, opravdu šlo o noviny - vyšla však všehovšudy dvě čísla), o mnoho let později uvedlo na trh časopis **Joystick** specializovaný výhradně na návody (rovněž pouhá dvě vydání) a také založilo **Level** se záměrem narušit vzrůstající nadvládu SCORE. Level však byl brzy prodán jiným majitelům a tímto můžeme uzavřít dřevní éru herní publicistiky.

Od poloviny 90. let do současnosti

Brzy se na stáncích o přízeň čtenářů začaly přetahovat tři profesionální magazíny – SCORE (vydavatelem je firma Vision, která zároveň hry distribuovala), Level (pod hlavičkou Vogel Publishing, dnes Vogel Burda) a nejpozději vydaný **Gamestar** (licence populárního německého magazínu z portfolia IDG). Tento stav trval několik let beze změny.

Na konci tisíciletí se triumvirát pokusil narušit herní distributor JRC, který začal vydávat licenci velmi úspěšného anglického magazínu **PC Gamer** (americká verze časopisu je nejprodávanějším časopisem o PC hrách na světě). Českého čtenáře ovšem kvalitní časopis, pod jehož články byly podepsaní Angličané, příliš nechytl. Už jenom proto, že za stejnou cenu (150 Kč) dostal u SCORE a Levelu hru zdarma. (Tolik populární filmové „příbaly k časopisům“, které dnes drtí české distributory kinematografie, tu byly už dávno před rokem 2000.)

Další pokus o licencovaný magazín přichází v říjnu roku 2005 z Polska. **CD Action** je na tamním trhu nesmírně úspěšný a svého času prodával dokonce 150.000 výtisků měsíčně. Jeho česká verze ovšem skončila hned po prvním čísle.

Zajímavé překlopení z internetového magazínu do tištěného provádí už koncem roku 2004 vydavatelství Computer Press. Papírové **Doupě** konkuruje cenou (nejdříve 29Kč bez CD či DVD, později 99Kč s přílohou, v době kdy Level a SCORE stojí 199Kč), ale ani tento pokus nemá dlouhého trvání.

Stále jsme ovšem u segmentu „drahých“ magazínů, tuto praxi se pokusilo v roce 2006 prolomit vydavatelství Mediaron s časopise **GameON** (později **PlayON** pro konzole), které stály devět, později devatenáct korun, ale očekávané zisky z prodeje inzerovaných her na mobilní telefony nebyly ani zdaleka taky vysoké a po půlroce byl provoz ukončen.

Od druhé poloviny devadesátých let trhu dominují časopisy věnované převážně (většinou dokonce výhradně) hram na počítače, tedy PC. Nesmíme však zapomínat na tzv. časopisy konzolové. V roce 1998 začal vycházet **Oficiální PlayStation Magazín (OPSM)**. Nesmírně drahý časopis je opět licenci anglického originálu, ale protože v té době o velmi populární konzoli od Sony nic jiného nevychází a součástí je navíc disk s demoverzemi (části her na vyzkoušení), jde skvěle na odbyt i za vysokou cenu dosahující astronomických 300 Kč.

Hegemonii OPSM a později **OPSM 2** (časopis vycházející od roku 2001 věnovaný nové generaci konzolí PlayStation) se snaží narušit **PSM2** (neoficiální, tedy bez přímé podpory Sony), později časopis **Play**, rovněž licencovaný z anglického vydavatelství Future Publishing, které vycházejí bez DVD a tudíž se mohou prodávat za cenu okolo jednoho sta korun. Vedle nich vychází ve stejné redakci (vydavatelství Art Consulting, později Omega Publishing Group, které paralelně vydává časopis SCORE) občasník **TipStation**, kde najdete jen rady, tipy, návody a cheaty.

V květnu 2006 přestává vycházet Gamestar samostatně a stává se přílohou časopisu PC World, který se věnuje převážně PC hardware.

Zdrcujícím letopočtem se pro herní tiskoviny stává rok 2007. V dubnu, přesně po roce existence, končí **XBOX 360**, oficiální magazín s podporou přímo od firmy Microsoft. Brány zavírá i Doupě. Vydavatelství Vogel Burda vyjíždí s projektem *NextLevel* – multiplatformovým magazínem (píše o hrách pro PC, PS2, XBOX 360, ale i handheldových DS nebo PSP), který však také vydrží jen několik čísel. Vogel Burda tentýž rok ruší i OPSM 2 a miniverzi Levelu.

Pro rok 2008 tak zůstávají v podstatě jen dvě stálice SCORE a Level. Kromě něj vycházejí časopisy výhradně pro hry na mobily, které se po boomu v letech 2005 – 2006 zredukovaly na současný jediný titul (květen 2008 – pozn. autora) **MobilHry**. K dostání je rovněž **Frag**, ale ten je spíše kamuflovaným katalogem her pro operátora T-Mobile.

Dodatek TV

U nás byl prvotinou pořad **Špatný vliv**, který už v roce 1994 začala vysílat Nova. Nejednalo se však o domácí produkci, šlo o pořad převzatý z Velké Británie (v originále Bad Influence). Bohužel Nova chtěla zřejmě ušetřit a vysílala rok starou, a tedy neaktuální sérii, a co hůř, pořad byl věnován především konzolám Sega a Nintendo, které u nás byly v té době rozšířeny jen minimálně. Jediný televizní pořad dlouhodobě se věnující převážně hram je na České

televizi vysílaný **Game Page**, jehož počátky spadají ještě do minulého tisíciletí a leckdy je to na jeho designu vidět. (Autor tohoto úkolu se sám se na tvorbě GP podílí.) Začátkem roku se na stanici Óčko objevil pořad **Cheat**, ale záhy skončil.

Zajímavostí jsou pořady produkované redakcemi časopisů pro účely vlastní DVD přílohy jako **Volejte Šéfredaktorovi** nebo **SCORE Live** (oba na přílohách časopisu SCORE), **Level TV** nebo **Doupě TV**.

Dodatek Internetové herní magazíny

Vzhledem k tomu, že hráči jsou v internetové gramotnosti daleko před běžnou populací, nepřekvapí množství dnes už i dlouhá léta fungujících e-magazínů. Asi nejznámějším je BonusWeb, v herní branži je však nejvíce uznávané Games Tiscali. Časopis Level paralelně provozuje svou internetovou stránku **Hrej!** (www.hrej.cz), portál Centrum pak **Hratelně** (hratelne.centrum.cz), svůj herní koutek chystá i televize Nova na www.tn.cz.

Pracovní listy a materiály

K emailu (a teď nevím, jestli jsem zvolil šťastné řešení) je přiložen zazipovaný adresář s nejrůznějšími obálkami starších i současných časopisů.

Shrnutí a testy

Vzhledem k tomu, že se jedná opravdu jen o rozjezdovou látku, přijde mi nevhodné na toto téma vytvářet test.

Jako shrnutí bych uvedl:

Průmysl počítačových a konzolových her je velmi progresivní a růst se očekává i do budoucna.

Hry jsou čím dál méně vnímány jako zábava pro úzkou komunitu podivínů, čemuž přispívají i „rodinné“ konzole jako třeba Wii.

Časopisy píšící o hrách jsou tu s námi již od 80. let, první ryze herní začínají vycházet těsně po revoluci.

Náklady tištěných časopisů, podobně jako ostatní tištěná média, klesají, mnoho časopisů už zaniklo a zájem lidí se pomalu přesouvá na internet.