

Znaky a symboly

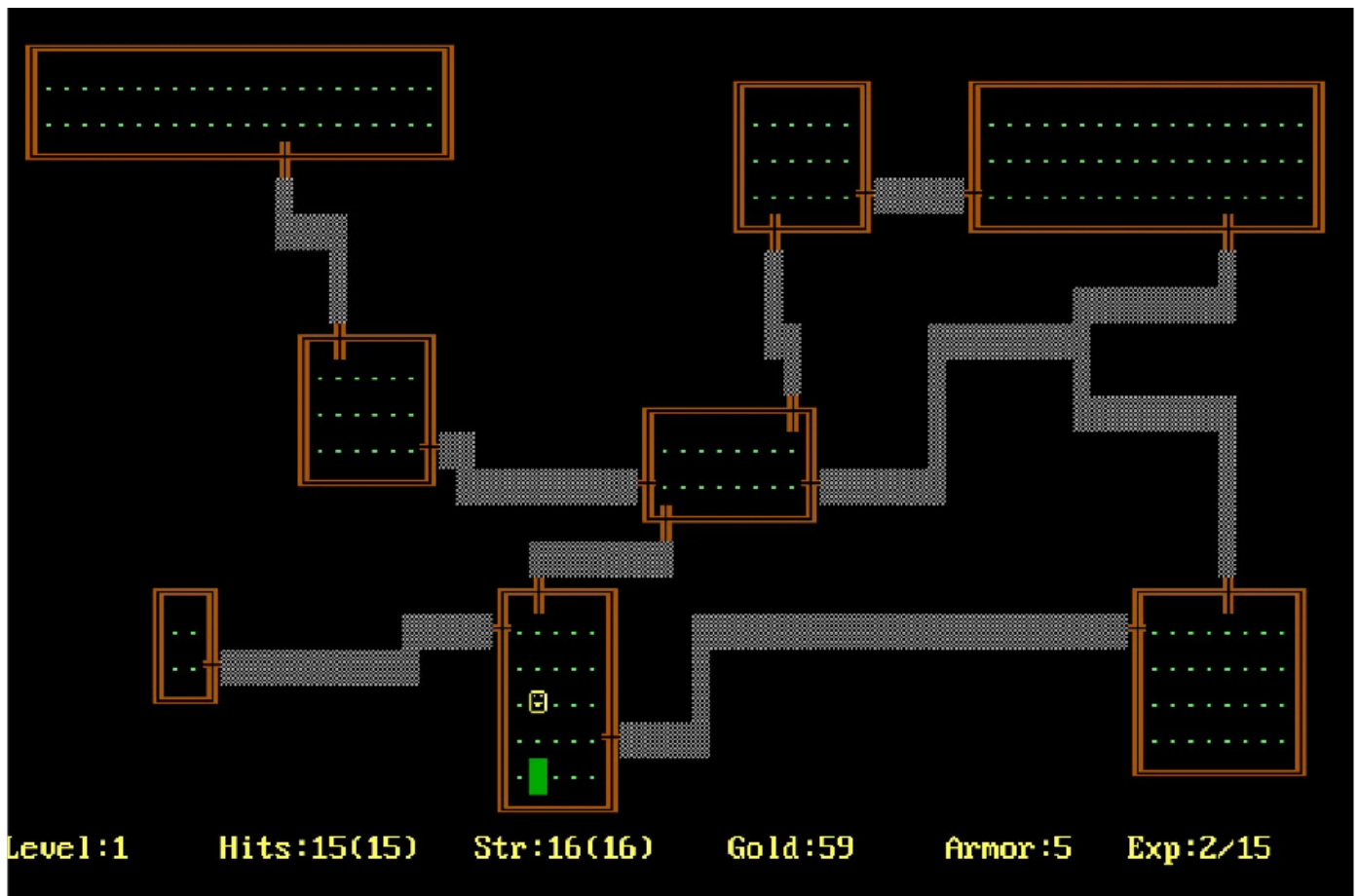
Herná grafika postavená na technológiách manipulácie svetelných lúčov či obrazoviek a jej história je opísaná v predchádzajúcej kapitole. Doteraz sme sa však nevenovali vývoju zobrazovania ďalšieho dôležitého grafického prvku, a to spôsobom zobrazovania textu. Konkrétne ide o spôsob zobrazovania textu prostredníctvom tzv. ďalekopisu, resp. ďalekotlače (z angl. teleprinter), teda písacieho zariadenia (stroja) prispôboseného tak, aby poskytovalo používateľské rozhranie na odosielanie zadaných údajov do počítača a na tlač odpovede, t. j. na tlač výstupov vtedy veľkých sálových počítačov. Aj toto médium sa pomerne rýchlo dostalo do pozornosti tvorcov hier a vzniklo viacero titulov, ktoré bolo možné hrať prostredníctvom tohto vstupno-výstupného zariadenia. Hry v textovej podobe boli jedným z prvých prirodzených spôsobov programovania digitálnych hier, keďže spočiatku väčšina počítačov nedisponovala grafickým rozhraním. Z tohto dôvodu aj po rozšírení obrazoviek ostala tvorba hier s využitím textových znakov jedným zo spôsobov vizualizácie digitálnych hier. Napríklad aj tak, že počítače nedisponovali displejom, ale terminálom, ktorý jednotlivé riadky textu s obsahom hry tlačil na papier. Špeciálne miesto v ich histórii má hra *The Summerian Game* (1964), ktorá text dopĺňala externým zdrojom projektovaných obrazov a hlasového sprievodu. Napriek tomu, že ide o strategickú hru s manažmentom zdrojov, býva považovaná aj za prvú hru s príbehom, ktorá zároveň obsahuje vzdelávacie prvky. Vytvorila ju učiteľka Mabel Addis v spolupráci s Williamom McKayom.

Medzi ďalšie hry fungujúce na princípe terminálov prepojených sieťou patria stratégia *Oregon Trail* (1971), určená študentom na pochopenie problematiky osídľovania Ameriky, prvá hra na hrdinov *Dungeon* (1975) s mechanikami z *Dungeon & Dragons* a tiež nimi ovplyvnená prvá hra s dobrodružným námetom (adventúra) *Colossal Cave Adventure* (1976). Medzi inštitúciami a školami disponujúcimi terminálmi prepojenými sieťou boli tiež populárne hry pre viacerých hráčov pričom najznámejšou je *MUD* (Multi User Dungeon, 1978), ktorá odštartovala samostatný žáner online hrania. Vizuálne zaujímavou bola tiež sci-fi hra *Star Trek* (1971), v ktorej hráči príkazmi ovládali vesmírnu loď USS Enterprise (prezentovanú znakmi -E-) na poli 8 × 8 bodov proti flotile Klingonov (prezentovanú symbolmi *).

Mikropočítače, ktoré boli zmenšenou verziou sálových počítačov, výrazne ovplyvnili spôsob generovania videosignálu precíznou kalkuláciou fixne definovaných bodov na obrazovke a s možnosťou pripravovať vopred grafiku v programe a ukladať ju v dočasnej pamäti spolu s ďalšími výpočtami potrebnými na zobrazovanie zložitejšej grafiky. Prvé osobné počítače vymenili tlačové terminály za obrazovky. Ešte stále však boli optimalizované predovšetkým na zobrazovanie znakov, a preto aj prvé hry na ne boli takmer výhradne textové.

Za prvú komerčne predávanú textovú hru býva považovaná hra *Adventureland* (1978), ktorá bola určená na 8-bitové mikropočítače. Podobne ako v *Colossal Cave Adventure* hráč ovládal postavu textovými príkazmi, ktorých výsledok sa zobrazoval v hornej tretine obrazovky. Text na obrazovke opisoval, čo hráč vidí a kam môže ísť. Tento žáner sa stal vďaka priamočiarosti programovania pomerne rozšíreným aj u amatérskych tvorcov. S istým časovým posunom sa mikropočítače

rozšírili aj v krajinách bývalého východného bloku a niekoľko podobných hier menšieho rozsahu vzniklo aj v Československu. V tomto období už výkon a pamäť domácich počítačov umožňovali aj využitie jednoduchých grafických elementov, pričom text ostal nosnou mechanikou rozprávania príbehu a ovládania postavy.



Obr. 6: Ukážka z hry Rogue využívajúca znakovú sadu pre vytvorenie grafických elementov.

Medzi prvé hry, ktoré zobrazovali pozíciu a pohyb hráča textovými prvkami nad rámec strohých dialógov a štatistík, patrí počítačová hra *Rogue* z roku 1980, ktorá vytvorila nový žáner hier tzv. *rogue-like*. Princíp hry opäť vychádzal zo systémov hier na hrdinov, pričom využíval elementy rozprávania príbehu, vplyvu náhody a pohybu po mape, ktorej vizualizácia bola vytvorená prostredníctvom abecedy a špeciálnych znakov. Ich rozsah sa postupne zväčšil s rozšírením znakového súboru nad rámec písmen a znakov, ktoré poskytovali „stavebné bloky“ na zostavovanie grafických rozhraní, napr. ako okraje tabuliek, výplne, šípky a jednoduché tvary. *Rogue* technicky stále patrí do oblasti textových hier, keďže využíva primárne znaky a symboly, spolu však presahujú textotvornú úroveň a stávajú sa grafickými elementmi.