TELEVIZNÍ TENIS
PRVNÍ ČESKOSLOVENSKÁ HRA V OBCHODECH

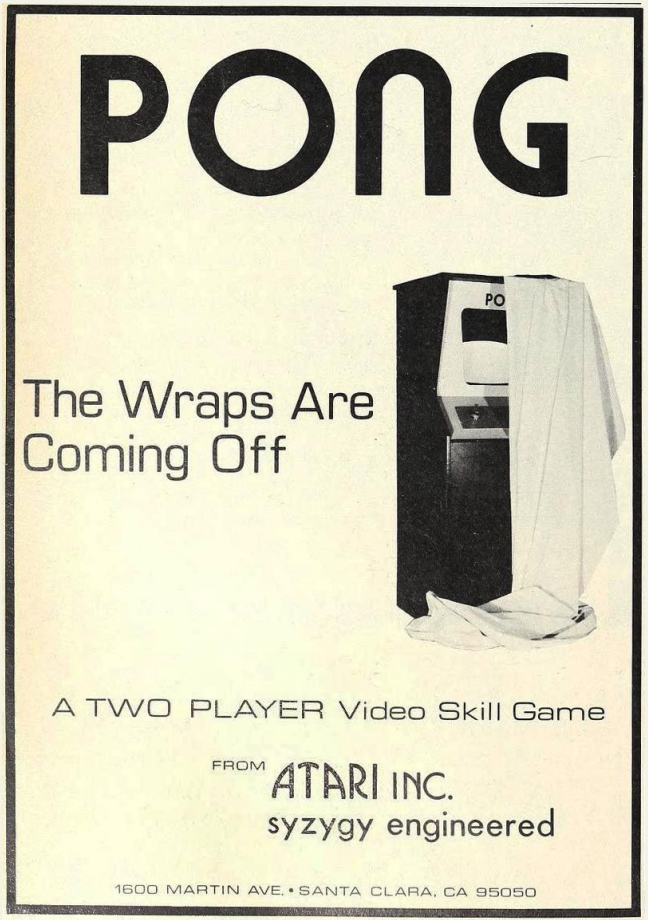
Vojtěch “sCZther” Straka - Herní historie, z.s.

Jiří Bernášek alias BeWeSoft


6 9

O čem bude přednáška?

- Americký zrod televizního tenisu
- Kutilské verze v Evropě
- Příběh československé TV hry
- Technické detaily od Jirky



Magnavox Odyssey (1972)

- Koncepce z roku 1966
- Nápad od Ralpha Baera, konstrukce od Billa Harrisona a Billa Rusche
- První představa domácího herního zařízení
- Vznik u vojenského kontraktora Sanders Associates, snaha dohodnout se na prodeji s jinou firmou -> výrobce televizí Magnavox
- Nejpopulárnější hra je *Table Tennis*



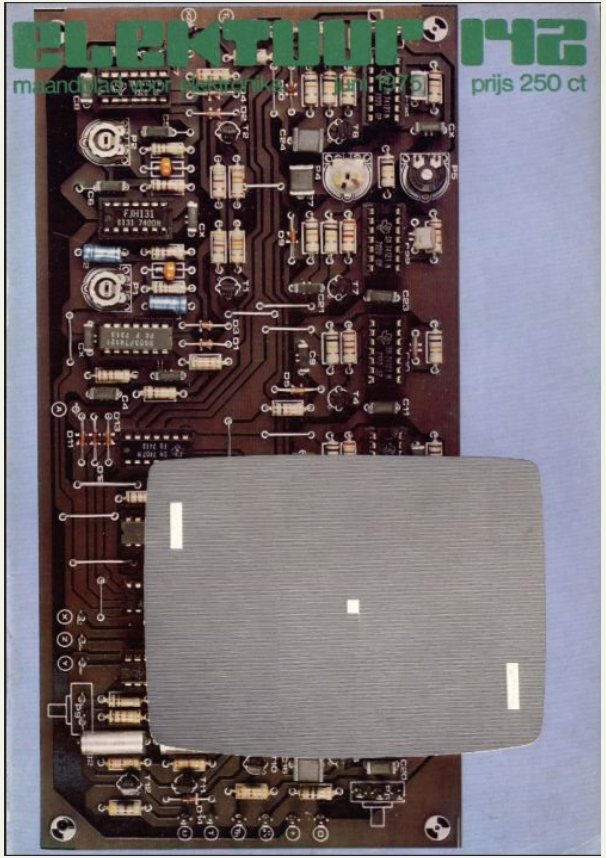
Pong (1972)

- Nově vzniklá firma Atari, už ale vytvořili hru jako Syzygy
- Nápad od Nolana Buschnella, konstrukce od Allana Alcorna
- První úspěšná digitální hra
- Inspirováno veřejným představením Odyssey, kterého se Nolan účastnil a pak zadal podobný koncept jako úkol Allanovi, ten ale hru neviděl
- Mnoho zlepšení - počítání skóre, zrychlování míče, segmentované pálky určující odraz, zjednodušení ovládání



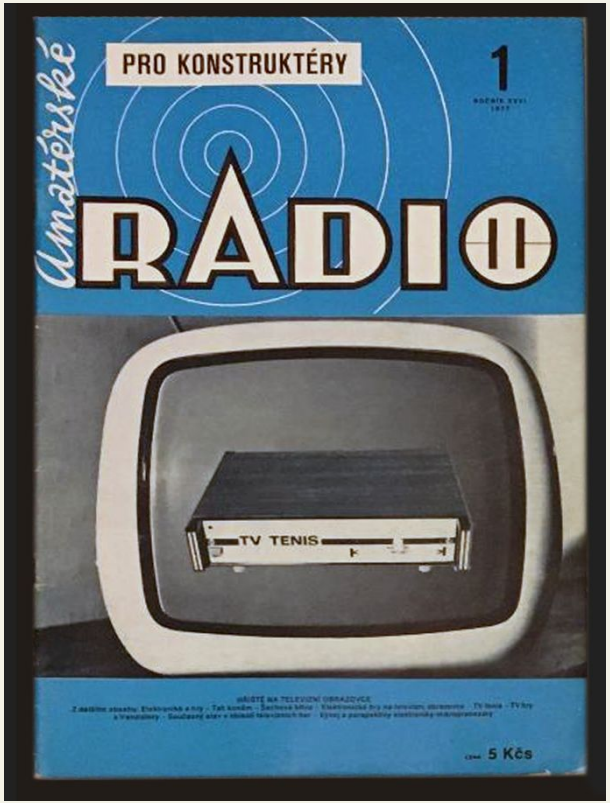
Návody v časopisech (1972-76)

- Kutilové chtěli vyrábět jednoduché hry po domácku
- Sdružené okolo radioamatérských, elektroinženýrských a odborných televizních časopisů
- V Evropě jsou výrazné hlavně Anglie a Německo
- První hra z roku 1973 v časopise Elektuur/Elektor v soutěži od B. Lübckeho - jednoduchý princip ale extrémní úspěch
- Hra rozšířená redakcí časopisu a uveřejněná v několikadílném návodu včetně postupného zveřejňování vylepšení



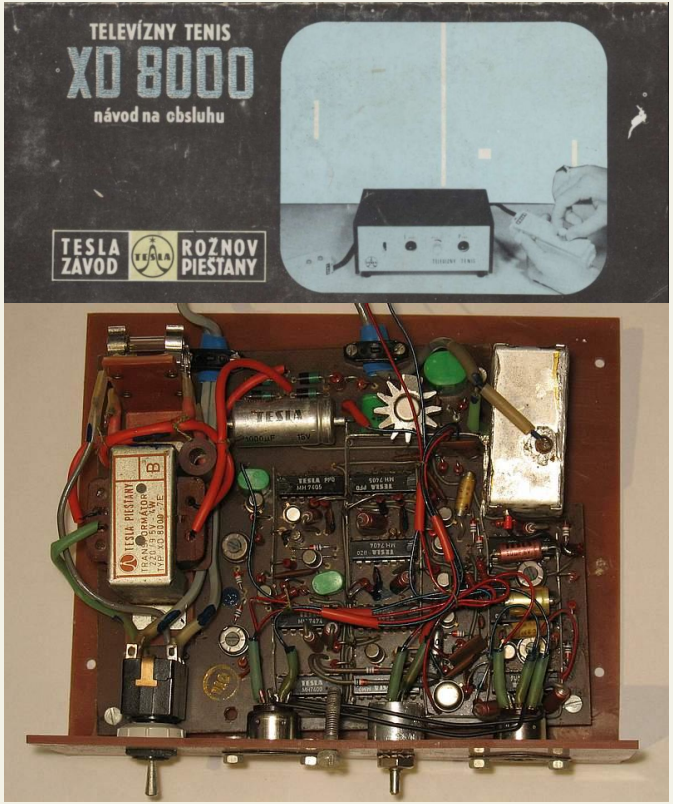
Amatérské rádio řada B 1/1977

- **V každoroční soutěži AR-Tesla konkurs se umísťuje několik modelů her**
- **Vzniká speciální číslo věnované hrám, ve kterém je kromě jiného popis řešení hry od Ladislava Kryšky**
- **Inspirované primárně návody v Elektoru**
- **Číslo je velmi žádané, hry jsou pro kutily zajímavé**
- **V dalších číslech AR je uveřejněný návod na řešení od Vladislava Čackého, který je implementací Odyssey z popisu v německém časopisu Funk-Technik a také vylepšení pro hry ze speciálu**



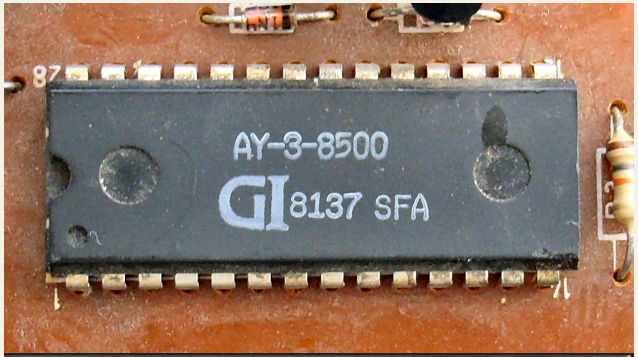
TV hra XD 8000 (1978)

- TV Tenis z AR se šíří, autoři navštíví pražský HiFi klub a pomáhají se sestavováním
- Na Slovensku se v Tesle Piešťany vytváří elektronika pro TV z Tesly Orava, vznikne idea vyrábět televizní tenis z místních součástek
- Skupina pod vedením Jána Hladíka spolupracuje s členy HiFi klubu a tvoří upravenou verzi hry
- Potíže s materiálním zabezpečením, Tesla Piešťany musí hru vyrábět sama, mnoho ručních úprav neelektronických složek
- Zdržení z původní představy prodeje v roce 1977, uveřejnění zhruba polovina roku 1978, vyrobeno pravděpodobně 800 ks, cena 1610 Kčs
- Později upravený model XD 8000A s úspornější výrobou a přidanou funkcí hry o zeď, výroba od konce 1978, cca 1600 ks



AY-3-8500 (1976)

- V zahraničí se technologie posouvá, jednoduchá logika se přesouvá do integrovaných čipů
- Atari a Maganvox vydávají domácí hry na této bázi
- Výrobce čipů General Instrument se rozhodne vytvořit vlastní čip AY-3-8500 “ball & paddle”, pracuje na něm ve Skotsku Duncan Harrower
- Miliony prodaných kusů, první rok dominuje Coleco
- Později 8510/15 pro barvu, 8600 s více variantami, 860x další jednoduché hry
- Mánie opadá a ceny klesají, okolo roku 1978 zájem přestává, přesun k levným výrobcům z Asie





MAS 601/2/3 (1978)

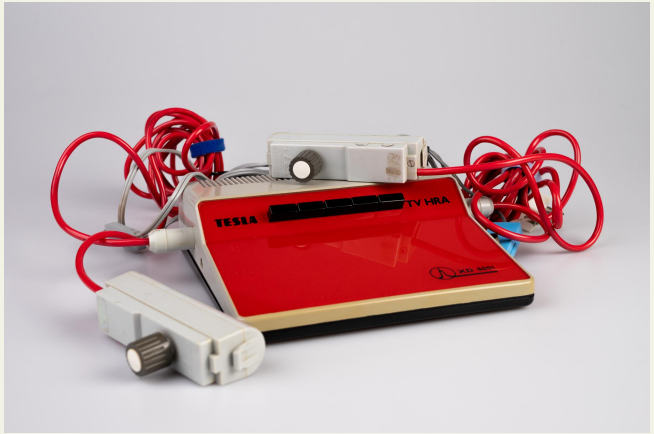
- Tesla Piešťany je jedno z mála míst v Československu, kde jsou schopni tvořit komplexní čipy
- Oddělení vede Vladimír Áč, který tvoří mnoho návrhů (např. pro televizní ovladače)
- Přesné okolnosti vzniku nejasné, ale vzniká projekt na vlastní návrh integrovaného čipu, schůzka v Srpnu 1977 a funkční čipy začátkem 1978, sériová výroba poté 1979
- Světový unikát (Atari, Nintendo / Mitsubishi, National Semiconductor, Texas Instruments, General Instrument, Mostek, Tesla Piešťany)





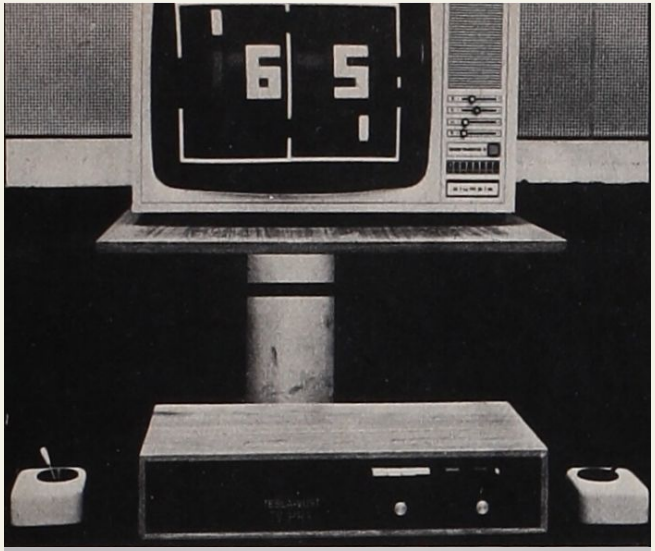
TV hra XD 8001 (1980?)

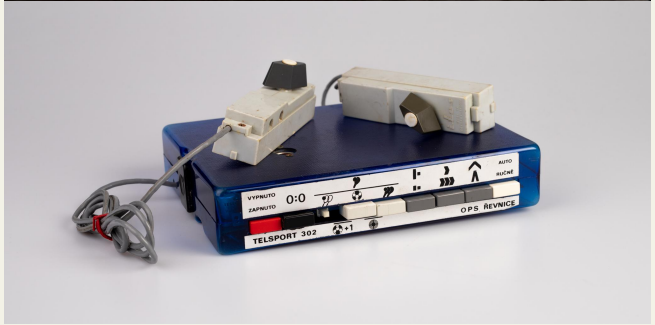
- Hra na bázi čipů MAS 601/2/3 znovu pod vedením Jána Hladíka
- Přestože čipy jsou ve výrobě od ledna 1979, prodeje začaly pravděpodobně až někdy začátkem 1980 a v polovině roku se stále mluví v tisku o hře v budoucím čase
- Stejná cena, nové možnosti - 4 hry, skóre, obdoba západních her
- Součást reklamních kampaní na Vánoce 1980 a 1981, výroba plánovaná na 3000 ks, nejvyšší známé číslo okolo 2300



Ostatní hry

- Prototypy her z Tesly VÚST (1977) - Václav Teska na bázi Magnavox Odyssey a další komplexní hra se skóre a variantami
- Telsport 302 (1979) - Hra na bázi importovaných AY-3-8500 z OPS Řevnice, vedoucí projektu Vladimír Rafaj
- Velké množství amatérské formy, exploze popularity s návody v AR na hry na bázi AY-3-8500, import z Maďarska, inzerce v časopisech, vzácně i jiné čipy (MAS, AY-3-8600,...)





Závěrem

- Televizní tenisy jsou první kapitolou digitálních her u nás
- Navazují na světový vývoj a jsou zajímavou odbočkou která nemá obdoby
- Podařilo se zjistit ohromné množství informací, rozumíme jim dobře z technického hlediska a vím kde se vzaly
- Chybí nám vhled do prostředí v Tesle Piešťany, detaily o Tesle VÚST, HiFi klubu, OPS Řevnice, důvody zaměření na hry
- Rád bych lépe zmapoval amatérskou komunitu
- Tesla Piešťany vytvořila PMI-80, PMD 85 a PC 88 -> přímá návaznost na technologické know-how, přesun k víceúčelové technice
- Budeme rádi za jakékoliv detaily a materiály, hry do sbírky, sériová čísla, fotky apod.