

Videoherní historie 1-3

Videoherní historie 1 (1952-1983)

Ačkoliv se to může na první pohled zdát neuvěřitelné, videohry jsou tady s námi už déle než šest desítek let, tudíž delší dobu, než si řada lidí myslí. Připravili jsme si proto pro vás třídílný seriál, který se bude právě historií videoher zabývat. Během naší cesty zmapujeme postupně celý vývoj od počátků až do dnešní doby, přičemž se podíváme na úplné počátky, ale i na to, co všechno se muselo stát, aby se videoherní stal jedním z nejrychleji rostoucích průmyslů na světě, který generuje zisky v řádech miliard dolarů. Nebudeme to ale zbytečně protahovat a pustíme se do toho, protože toho máme před sebou víc než dost. Tudíž je nejvyšší čas si zapůjčit stroj času třeba od Julea Verna nebo poprosit doktora Emetta Brownea o jeho DeLorean a pořádně se připoutat. Začínáme.

Přestože pro videohry je zlomový rok 1972, který je považován za počátek komerčních videoher, my se nejdříve vrátíme ještě o dvacet let dál, a to až do počátků padesátých let, protože právě tam, v této můžeme říci prehistorii videoher, se zrodilo něco, co dost možná můžeme považovat za první hru vůbec. Tou bylo Oxo z roku 1952. Jednoduchá puzzle hra na bázi piškvorek, kterou vytvořil britský profesor Sandy Douglas jakožto součást své disertační práce na univerzitě v Cambridge. Veřejnosti však přístupná nebyla. Samozřejmě existují další dohady, o tom, která hra vlastně byla tou první, protože stát u zrodu něčeho tak velkého jako je celý herní průmysl, by chtěl asi každý. Proto se nabízí také Tennis for Two od Williama Higinbothama z roku 1958. Když už nic jiného, tato hra je patrně vůbec tou první, jež měla sloužit čistě k zábavě a mnozí ji z toho důvodu považují za naprosté číslo jedna v historii. Mimochodem, víte co mají společného videohry a atomová bomba? Ne? Světě div se, u vývoje obou stál stejný člověk, a sice již zmíněný William Higinbotham. Tak už to ale v životě bývá, že mozek jednoho génia mnohdy poslouží dobré i špatné věci.

Další hrou, kterou počítáme mezi průkopníky, pak je Spacewar z roku 1962. Ten vytvořili studenti ze slavného MIT pod vedením Steva Russela. Spacewar neboli Vesmírná válka byla v podstatě prvním multiplayerem, jelikož šlo o duel mezi dvěma hráči, přičemž každý z nich ovládal svou kosmickou loď za pomoci jakési vestavěné dřevěné ovládací skříňky. Dodejme ještě, že hra byla inspirována příběhy amerického sci-fi autora Edwarda Elmera Smithe. Už v této době si někteří lidé začali pomalu uvědomovat komerční potenciál videoher, nicméně problém byl v tom, že dosud mohly běžet pouze na hardwaru, který stál stovky tisíc dolarů. Přestože už vznikaly zejména pod rukama vědců a studentů další hry na bázi puzzle, karet, logiky i deskových her, finanční nedostupnost běžné veřejnosti způsobila, že až do konce šedesátých let zůstaly tyto hry v podstatě uvězněny za zdmi jednotlivých laboratoří.

Zlom přišel až v sedmdesátých letech díky významnému snížení nákladů na výpočetní techniku, protože se již daly zakoupit minipočítače, které stály méně než deset tisíc dolarů. To bylo sice stále hodně peněz pro běžné domácnosti, ale z pohledu herního průmyslu již bylo možné uvažovat o investici do herního zařízení, které by umožňovalo vydělávat peníze vkládáním mincí. Tímto způsobem vlastně vznikly klasické arkádové automaty. Pojí se s tím také jedna zajímavá historka, ale k ní se dostaneme až později. Důležité a patrně nejdůležitější jméno pro videohry sedmdesátých let je pak Ralph Baer. Baer je často označován za otce videoher, přičemž myšlenku, že by televizní obrazovka mohla sloužit k interaktivním hrám, nosil v hlavě již od počátku padesátých let, tedy v době, kdy pracoval pro společnost Loral. Ta však jeho nápad smetla ze stolu a nechala ho na dlouhou dobu usnout. Nicméně Baer se nehodlal tak snadno vzdát a byl ochoten si na svou šanci počkat. Nakonec ji dostal až o patnáct let později, a to díky svému zaměstnavateli, firmě Sanders Associates. Ta mu konečně dala prostor, aby se svému nápadu naplno věnoval. Už o rok později, tudíž v roce 1967, dosáhl prvního dílčího úspěchu, když společně s dalšími vývojáři vynalezl prototyp multiplayerového víceprogramového systému videoher, který šel přehrát v televizi. Tomuto zařízení se říkalo také The Brown Box a stalo se později základem vůbec první komerční herní konzole Magnavox Odyssey, která spatřila světlo světa v roce 1972. Odyssey bylo velice jednoduché zařízení vyrobené z tranzistorů, rezistorů a kondenzátorů. Nemělo zvuk a grafika byla natolik jednoduchá, že se k ní musely přidávat barevné šablony, které se lepily přímo na obrazovku. Stejně tak nemělo čip a chyběla také paměťová jednotka. Nic z toho ale nezabránilo tomu, že se během roku prodalo více než sto tisíc kusů, což představovalo obrovský úspěch. Obzvlášť, když cenovka jedné konzole ukazovala na sto dolarů. Zajímavé je, že k příslušenství patřily také herní kostky, žetony a karty, ostatně vše, co známe z klasických deskových her. Důležité ale je, že jednou z her, které jste si mohli na této konzoli zahrát, byl i ping-pong. A tím se vlastně dostáváme k již načaté historce o arkádových automatech. Ve stejný rok jako se objevil Magnavox Odyssey, byla totiž Nolanem Bushnellem a Tedem

Dabneym založena slavná firma Atari. Jako řada jiných začínajících firem, i oni začali tak, že si pronajali malou dílnu v Silicon Valley. Bushnell, který mimochodem rok předtím vytvořil Computer space, hru, která díky své složitosti neměla takový úspěch, na jednom veletrhu vyzkoušel již zmíněný ping-pong na Magnavoxu. Rychle pochopil, proč je právě ping-pong tak populární a tušil, že ho také dokáže vylepšit, tudíž si zavolal na pomoc Allana Alcorna. Společně pak vytvořili Pong, jednoduchou tenisovou 2D hru určenou pro dva hráče. Aby ji otestovali, zapůjčili ji do jednoho z místních podniků, a to s krabicí, kam padaly peníze od lidí, kteří hru budou hrát. Hned druhý den jim bylo do telefonu řečeno, že je stroj rozbitý. Nebyl, akorát krabice s penězi již byla plná. Důsledkem toho pak bylo nejen to, že si Atari téměř okamžitě sehnali větší prostory, kde začali vyrábět až sto strojů denně, ale i to, že tolik populární Pong přepracovali do verze pro domácnosti, která už obsahovala mikročip. Tato verze byla možná ještě úspěšnější, když už na Vánoce 1975 bylo prodáno 150 tisíc kusů, každý za sto dolarů. Atari se tak stala dominantním hráčem pro toto období, které také nazýváme první generací konzolí. O rok později Bushnell Atari prodává společnosti Warner Communications za zhruba třicet milionů dolarů, přestože z firmy definitivně odchází až v roce 1979. Pod novým vedením se Atari poté stává ve své době nejrychleji rostoucí firmou ve Spojených státech.

Druhou generaci konzolí odstartovala v roce 1977 Atari VCS, jejíž název se posléze změnil na Atari 2600. Proдалo se jí miliony kusů. Důležité je, že už používala cartridge. Tedy výměnné moduly s hrami, přičemž také nabízela už o něco větší rozpětí barev. Ve stejné době pak vznikla pro Atari také konkurence ve formě konzole Intellivision od Mattela. Ano, toho Mattela, se kterým máme možná spíše spojené panenky Barbie. Nicméně tato gigantická firma toho má pod sebou mnohem více, například autíčka Hot Wheels a Matchbox, nebo se podílí také na World Wrestling Entertainment, takovém tom zvláštním sportu, kde se bojovníci mezi sebou mlátí v ringu hlava nehlava čímkoliv, co mají po ruce a z něhož vzešla třeba jedna z největších hvězd současného Hollywoodu, Dwayne The Rock Johnson. Opravdu široké spektrum podnikání. Dále vznikla třeba také konzole ColeCovision. Tak jako tak, počítačový průmysl zažíval obrovský boom a hry samozřejmě nebyly pozadu. Obzvláště, když se v roce 1978 objevila arkáda Space Invaders od japonské firmy Taito. Ta víceméně předznamenala vstup japonských videoher na americký trh a také zahájila v Americe zlatý věk herních automatů. Arkádové herny jsou ostatně dodnes synonymem sedmdesátých a osmdesátých let pro řadu lidí, kteří v té době vyrůstali. V určitou dobu rostly jako houby po dešti a těžko byste našli nějaké větší nákupní centrum v Americe, kde by taková herna nebyla. Pro zajímavost, původně s takovým konceptem přišel již na sklonku šedesátých let Jules Millman ve státě Illinois, který provozoval místo, kde rodiče mohli v klidu zanechat své ratolesti během nakupování v dalších obchodech. V podniku byl naprostý zákaz kouřit, jíst i pít, což z něj dělalo naprosto bezpečné prostředí, které se posléze stalo inspirací pro arkádové herny, jak je známe. Jak to vypadalo v praxi, se můžete podívat v řadě různých filmů a seriálů, které tuto dobu skvěle popisují. Třeba v druhé sérii Stranger Things je několik takových scén. A když už jsme u těch filmů, nemůžeme nezmínit Spielbergův Ready Player One z roku 2018, který je doslova přeplněný různými odkazy na videoherní historii. Nyní se ale vraťme tam, kde jsme skončili.

Konec sedmdesátých a počátek osmdesátých let přinesl celou řadu důležitých milníků ve vývoji videoher. Kupříkladu byl v Americe představen do té doby ryze japonský Pac-Man, který je považován za vůbec nejúspěšnější arkádu všech dob, nebo taky Donkey Kong, kterého pro změnu stvořilo nově založené Nintendo. Mimochodem jeho autorem je Šigeru Miyamoto, jenž posléze dal světu i takové legendy jako jsou Mario Bros či The Legend of Zelda. Stranou nezůstal ani Microsoft, když představil první Flight simulátor.

Všechno se zdálo až moc krásné, tudíž byla jen otázka času, kdy se něco musí pokazit. A to se také stalo. Herní průmysl sice zažíval úspěch, ale zdaleka ne vše bylo tak idylické. Třeba Warneri začali dělat chyby, díky nimž byl Bushnell nucen odejít. Jiné to nebylo ani u Atari jako takového. Když si čtyři jeho tvůrci nepřipadali řádně doceněni, rozhodli se pro odchod. Tímto způsobem vznikl Activision, což byl první vývojář her pro třetí strany, který záhy vydal Pitfall, tudíž vůbec první plošinovku. Ale hlavně ho většina z nás má spojeného s legendární sérií Call of Duty, která je tu s námi dodnes. Activision de facto také spustil lavinu a rychle tak vznikala další nezávislá studia. To se muselo nějakým způsobem projevit, avšak nestalo se to hned. Hry se dále prodávaly ve velkém, a to až do doby, kdy řada firem začala vytvářet nekvalitní hry, přičemž z tohoto pohledu je nejvíce neblaze proslulý E.T. mimozemšťan od Atari, který je mnohými považován za nejhorší hru v historii. Co na tom, že jenom autorská práva k tomuto titulu stála nějakých pětadvacet milionů dolarů. Sem patří také ta slavná historika o tom, jak se Atari rozhodlo zbavit svých her kdesi na skládce v Novém Mexiku, přičemž ještě dnes se tam objevují hledači pokladů, kteří pátrají třeba po nedokončené verzi Pac-Mana, který se tam někde pod tunami odpadků údajně nachází. Nemusíme dodávat, že dnes by měl obrovskou cenu.

Akcce Atari šly strmě dolů, což vyvrcholilo tím, že se Warner firmy zbavila. Odesla to pak i celá řada dalších firem, které vyráběly počítače a hry. To ve výsledku znamenalo snížení zisků z her a klesající důvěru zákazníků. Rok 1983 je považován v rámci historie videoher za v podstatě kritický, jelikož došlo k velkému zhroutilí. Kromě už zmíněných faktorů došlo k přesycení trhu s konzolemi i hrami a celý průmysl se tak ocitl na okraji propasti, kde balancoval několik dalších let, než se objevil japonský samuraj Nintendo, aby zachránil situaci. O tom ale až příště.

Videoherní historie 2 (1985-1994)

Vítáme vás u druhého dílu našeho krátkého seriálu o vývoji historie videoher. Minule jsme se podívali na prvních zhruba třicet let vývoje, přičemž jsme se dostali od prvních her až do nechvalně proslulého roku 1983, kdy si herní průmysl takřka sáhl na své dno. Dnes se podíváme o kousek dále. Nejdříve si ale musíme říct, že videohernímu průmyslu se podařilo svou stabilitu obnovit v roce 1985, a to díky nové konzoli, která si již předtím podmanila japonský trh a teď se chystala dobít také ten americký. Nemluvíme teď o ničem jiném než o Famicom neboli Family Computer od japonské společnosti Nintendo. Nicméně označení pro Ameriku bylo poněkud jiné, a sice Nintendo Entertainment System. Hojně se pak využívala zkratka NES, a tu si vypůjčíme i my. Především díky této konzoli se podařilo znovu nastartovat pomalu umírající herní průmysl. A jak to dokázala? V první řadě tím, že se jednalo už o osmibitové konzole, které přirozeně nabízely lepší grafiku, barvy i zvuk a hlavně pak také neporovnatelně lepší hratelnost než její předchůdci. Výrazně pak k úspěchu přispěla také hra, kterou jste si na ní mohli zahrát, což nebylo nic menšího než Super Mario Bros. Všichni je známe, Mario a Luigi, dva bratři instalatéri, kteří ve svém dobrodružství vysvobozují princeznu. Autorem této hry je již minule zmíněný Šigaru Miyamoto. Pamatujete? Z jeho dílny pochází třeba i slavný Donkey Kong, kde se mimochodem Mario také objevil, přestože se ještě nejmenoval Mario, nýbrž Jumpman. Důvodem, proč Nintendo na několik let naprosto dominovalo videoherní scéně, byla i jejich komerční strategie. Po zkušenostech, které potkaly třeba v minulosti Atari, se totiž rozhodli jít trochu jinou cestou. A nutno podotknout, že chytřejší. I když je také pravda, že už se měli z čeho poučit. V první řadě se Nintendo snažilo do každé své cartridge s oficiální licenci i konzole nainstalovat elektrický obvod, a to tak, aby se hra nespustila v případě, pakliže by čip nenašel stejný ekvivalent také na hře. Díky tomu si pak mohli prosadit jasná pravidla a především si pojistit svůj vývojářský tým, který musel podepsat smlouvu, kde se zavazoval k výhradní práci pro Nintendo. Nehrozilo tudíž, že by se opakovalo něco podobného jako v případě Atari a Activisionu. Tím pádem si hry mohly zachovávat vysokou kvalitu, která se promítla třeba v dalším důležitém titulu, a to The Legend of Zelda, s kterým přišel opět Šigaru Miyamoto. V této době se objevili třeba ale také Mega Man, Final Fantasy, Double Dragon nebo Punchout od dalších vývojářů, jelikož onehdy zažívaly úspěchy se svými hrami i jiné japonské firmy, přičemž většina z nich je do dnešních dnů pro většinu hráčů notoricky známá. Konami, Sega, Capcom, ale třeba i SNK, Irem či už zaniklé Jaleco. Jejich arkádám se velice dařilo na všech frontách. Třeba Konami vydalo hry jako Frogger nebo Contra, Sega pak Altered Beast, závodní hru Out Run, ale hlavně také Golden Axe. Obzvlášť na něj řada z nás s láskou vzpomíná, protože jsme u něj strávili kvanta hodin, přestože většina z nás spíše na počítačích s operačním systémem DOS, než právě na konzoli, ale to vůbec nevdává. Ve zkratce tady šlo o to, že jste se ocitli v kůži trpaslíka, barbara nebo amazonky v jakémsi fantasy světě a vaším úkolem bylo co asi? Pozabíjet všechny nepřátele za pomoci zbraní nebo kouzel a získat zpět ztracený magický emblém Golden Axe, přičemž každá postava měla k dispozici své vlastní jedinečné schopnosti. Hru jste si mohli zahrát také v kooperaci ve dvou, a to bylo teprve něco. Golden Axe dodnes platí za jednu z těch vůbec největších legend v rámci arkádových her a velice snadno dokáže vyvolat nostalgii v každém, kdo ji v mládí hrál.

To by bylo asi všechno k tomu, jak japonské konzole a hry pomohly americkému videohernímu průmyslu vstát z popela. Poté, co tedy byla mise ve Spojených státech splněna, zaměřilo se Nintendo na další z velkých trhů, a který? Tušíte správně, dalším cílem byla Evropa. NES se na evropském trhu ukázala poprvé v roce 1987, přičemž zde musela o svou pozici bojovat jednak s šestnáctibitovými počítači jako Atari ST nebo Commodore Amiga, ale hlavně s Master Systemem. Master System byla konzole od Segy, která se poprvé objevila v roce 1985 v Japonsku, a tak trochu poté napodobila cestu Nintendo. Nejdříve se prosadila na domácím poli, aby se poté přes Ameriku pokusila dobýt také Evropu. Přestože byla konzole patrně o něco výkonnější než NES, u uživatelů za ní zaostávala, přestože nabízela hry jako Hang On nebo Alex Kidd in Miracle World. V této souvislosti se sluší také poznamenat, že se na scéně objevil Richard Branson. Známý britský miliardář, podnikatel a zakladatel firmy Virgin, totiž koupil Mastertronic. Firmu, která měla licenci na výrobu Master systému v Británii, díky čemuž se ho posléze po Evropě prodaly milionů kusů. Tím vlastně začalo něco, co dnes označujeme za první konzolovou válku nebo první válku konzolí, chcete-li. Přestože ještě nepropukla na plné obrátky, první bitvy už se odehrávaly. Rivalita

mezi Nintendem a Segou poté přinesla technologické závody, ve kterých se obě firmy vzájemně předháněly, díky čemuž mohl videoherní průmysl nadále růst, přičemž se střídaly také v tom, kdo měl právě navrch. Jednou to byla Sega, podruhé Nintendo a tak stále dokola.

V roce 1988 Sega představila svou slavnou konzoli Sega mega drive, známou také pod označením Genesis. Byla to už šestnáctibitová konzole čtvrté generace a v jistou chvíli neměla konkurenci. Sega se tak alespoň na okamžik dostala před Nintendo. Nicméně bojovala s tím, že hry, které jste si na ní mohly zahrát, měly poměrně krátkou životnost, což uživatelé kvitovali tím, že se houfně vraceli k NES. Přestože byla už o generaci starší, její hry zůstávaly stále velice populární a hodně oblíbené.

Rok 1989 poté přinesl jeden z těch dost možná nejdůležitějších milníků v historii videoherního průmyslu, a sice první kapesní konzoli. Slavný Gameboy zaznamenal obrovský úspěch, což přineslo především to, že je populární dodnes. Původní pouze osmibitovou verzi nahradily postupně barevný Gameboy Color, Nintendo DS a Nintendo 3DS. Důvod, proč se Gameboyi už od počátku tak dařilo, můžeme najít také v jedné z nejkoničtějších her vůbec. Tou je Tetris, jednoduchá skládačka, nicméně s geniálním konceptem, kterou vymyslel ruský počítačový inženýr Alexej Pažitnov, který posléze svého času vyvíjel hry také pro Microsoft. U Pažitnova se ostatně můžeme na chvíli zastavit, protože jeho příběh je více než zajímavý. Začneme tím, že tehdy osmadvacetiletý Alexej naprogramoval původní Tetris v roce 1984, a to jakožto pracovník moskevské akademie věd. Osmdesátá léta? Moskva? Sovětský svaz? To zavání problémem. Jelikož ho vytvořil na půdě zmíněného institutu, veškerá práva, licence i peníze si nárokoval stát. Přestože Tetrisu se do dnešního dne po světě prodalo více než sedmdesát milionů fyzických kopií a dalších minimálně sto milionů digitálně pro mobilní zařízení, neměl z nich zpočátku jeho autor vůbec nic. Smutná realita. Nicméně Tetris dal Pažitnovi alespoň světovou proslulost, a tak se po pádu Sovětského svazu mohl konečně vydat do Ameriky, kde začal pracovat nejprve u společnosti Bulet-Proof, aby se poté přesunul k Microsoftu. Svůj Tetris získal zpět až v roce 1996 a založil poté společnost s příznačným názvem Tetris Company, která vytváří nové hry dodnes. Mimochodem, zajímavé také je, proč se rozhodl z Microsoftu odejít, jelikož tím důvodem byla jejich konzole. Ano, Xbox. Věčného milovníka logických her totiž právě moc nenaplňovala práce na akčních peckách, které Microsoft vnímal při cestě za úspěchem jako zásadní. Přestože se do firmy posléze ještě vrátil kvůli vývoji logické hry Hexic pro Xbox360, usoudil, že práce ve velké korporaci již pro něj není a začal se věnovat vlastním projektům. Přece jenom se tak nakonec dočkal svého happyendu. Nebyl to ale jenom Pažitnov, kdo bojoval o hru se Sovětským svazem, ale o Tetris se rozhořela bitva i mezi dvěma giganty. Protože než se objevil na Gameboyi, o práva na něj se přetahovalo s Nintendem Atari. Neúspěšně. Dost možná by právě Tetris pomohl odvrátit úpadek Atari, ale to už se nikdy nedozvíme. Místo toho pomohl Nintendo k dalšímu obrovskému úspěchu. Toho si samozřejmě nemohla nevšimnout také Sega, která kontrovala vydáním své kapesní konzole, která nesla název Game Gear. Protivníkem Tetrisu pak měla být hra Columns na podobné bázi. Přestože Game Gear byl barevný a nabízel také možnost sledování na televizi, prohrál bitvu s Gameboyem na celé čáře. To vzájemnost nevráživost opět posílilo.

Nyní už se nacházíme na přelomu osmdesátých a devadesátých let, tudíž v době, která přinesla výrazný rozvoj počítačové grafiky. Toto odvětví se stalo velice populárním, přičemž v čele bychom našli vývojářské firmy jako Sierra Online a hlavně LucasArts. Společnost George Lucase, kulovního otce Star Wars, vydala hry jako Loom, Monkey Island, Indiana Jones and The last Crusade nebo Maniac Mansion, která je zajímavá především proto, že jako první využila engine SCUMM. A proč o tom mluvíme? Jedná se totiž o něco mezi programovacím jazykem a herním enginem. Script Creation Utility for Maniac Mansion hlavně vývojářům umožnil vytvářet předměty, lokace či datové soubory i na dalších platformách. Používal se poté i při vývoji dalších her.

Vraťme se ale k souboji Segy a Nintenda. Zdálo by se, že teď by mohli být oba giganti relativně spokojení, jelikož si víceméně rozdělili trh. Sega vládla, i když s určitými obtížemi, domácím konzolám, zatímco Nintendo těm kapesním. Jenomže dva králové si nikdy nerozdělí říši dobrovolně, vždy si půjdou po krku. A tak Sega přemýšlela, jak se osamostatnit v čele pelotonu a přijít s něčím novým. Kvůli tomu si také najala ředitele Mattelu, Toma Kalinskeho, který jim v tom měl pomoci. Kalinske byl velice zručný obchodník, kterému se výborně dařilo při prodeji Barbie a dokázal velice šikovně vytvářet marketingové strategie, což dokázal také u Segy. Hned po nástupu do funkce totiž prosadil snížení ceny Mega Drive, a hlavně se zasadil o to, že Sega musí vytvořit adekvátní konkurenci pro konkurenčního Maria. Tím se stal nakonec Sonic, slavný modrý ježek tak výrazně pomohl převážet misky zase na stranu Segy a vytrhnout tak nadvládu z rukou Nintenda na americkém i evropském trhu.

Nintendo tudíž v tuto chvíli ztrácelo a muselo udělat něco, co by je vrátilo na výsluní. Proto vytvořilo šestnácti bitovou herní konzoli Super Famicom, nástupce NES, která už v roce 1990 zaznamenala v Japonsku obrovský úspěch, když se prvních tři sta tisíc konzol prodalo zhruba během několika málo

hodin. Technicky převyšovala Mega Drive, a to už proto, že pracovala s Mode 7, který přinesl do her novou perspektivu jako zvedání kamery či otáčení rovin. O rok později se konzole objevila také v Evropě a Americe pod názvem Super Nintendo nebo také Super NES. Mezi hry, které jste si zde mohli zahrát, patřily také F-Zero, Super Ghouls'n Ghosts, Super Castlevania IV., The Legend of Zelda: A Link to the Past, ale hlavně Super Mario Kart a Street Fighter 2. Nintendo tak znovu přebíralo uživatele od Segy, která se bránila tak, že ke své Mega Drive vydávala přídatné moduly jako Mega CD a Sega 32 X, kterým však zlomila vaz hlavně jejich vysoká cena. To se odrazilo i na celkové image značky, která začala pomalu upadat. Avšak Sega přišla také s jednou naprosto kultovní sérií, kterou není nic menšího než Mortal Kombat. V té době rivalita obou firem nemohla být větší a v podstatě tak měli hráči na výběr Nintendo nebo Segy. Neexistovala žádná střední cesta. Ona válka ostatně v mnohém připomíná jednu scénu ve v Česku velice oblíbené trilogii Slunce Seno. A když vy inženýrku, tak my? To budete koukat! Však to znáte. Nintendo mělo Mario, Sega Sonica, Nintendo mělo Street Fightera, Sega Mortal Kombat. Právě s těmito dvěma tituly pak také spojujeme počátek filmových adaptací na základě videoherních předloh. První Street Fighter s Jeanem-Claudem van Dammem v hlavní roli se objevil v roce 1994, aby se už o rok později na plátna kin dostal také Mortal Kombat. Film natolik přitroublý, až je vlastně docela dobrý, ne-li výborný. Mimochodem poté vznikl ještě i druhý díl a třeba také seriál Mortal Kombat Legacy. Obě značky jsou dosud co se týče kinematografie stále živé, přičemž není těžké si domyslet, která z nich se těší většímu zájmu. Třetím do party prvních zfilmovaných videoher pak byl film natočený na motivy Mario, a sice Super Mario Bros, který se objevil už v roce 1993.

V polovině devadesátých let se hry rozvíjely opravdu rychlým tempem, což bylo dáno zejména příchodem 3D technologie, jež výrazně zvyšovala technickou vyspělost jednotlivých titulů. Na scéně se poté objevily dvě absolutní klasiky, a to Wolfenstein 3D a Doom 3D, které společně utvářely žánr stříleček z pohledu první osoby, který se stal postupem času nesmírně populárním a stále jím je. Nintendo tehdy pokračovalo v testování vlastních limitů a i nadále kralovalo hernímu průmyslu. Tak se stalo, že se objevil nový Donkey Kong od společnosti Rareware, který v grafice používal 3D aspekty, což umožňovala technika Advanced Computer Modelling. Podobný princip pak používala také hra Killer Instinct.

Nintendo bylo na vrcholu, ale výrazně podcenilo situaci, když ignorovalo nově přichozí trendy s kompaktním diskem v čele, které se nezadržitelně blížily. Ani houževnatá Sega se stále nehodlala vzdát a kula pikle, jak se opět dostat před svého úhlavního rivala. Jenomže všichni notoricky známé to mnohdy omílané pořekadlo, že když se dva perou, třetí se směje. Málodky to sedí tak přesně, jako v případě Segy a Nintenda, protože kdesi vpovzdálí už na svou šanci čekala další konzole, která měla vše změnit. Do hry vstoupila Sony a její Playstation. Ale o tom zase až příště.

Videoherní historie 3 (1994-2020)

Vítáme vás u třetího, a tudíž posledního dílu našeho seriálu o historii videoher. Postupně jsme si během našeho putování prošli již prvními čtyřmi desítkami let, a tak před sebou máme ještě necelé tři dekády, během kterých se toho stalo mnoho zajímavého. Takže neztrácejme čas a pojďme na to. Minule jsme si povídali hlavně o zuřivé válce mezi Segou a Nintendem nebo o tom, jak každý z nich chvilku tahal pilku. Skončili jsme pak u Sony a jejího Playstationu, který se právě chystal vstoupit do hry, takže tam nyní navážeme.

Pro Sony a Playstation je významné jedno datum, třetího prosince 1994. Právě v tento den totiž vstoupil na japonský trh, přičemž už o pár měsíců později se představil také v Evropě a Spojených státech. Jak se to může z dnešního pohledu zdát přinejmenším úsměvné, na Playstation se zpočátku všichni dívali značně skepticky. Nečekalo se od něj nic moc světoborného a obzvláště tisk na něm nenechával nit suchou. Bylo jim třeba neustále předkládáno, že v konkurenci Segy a Nintenda nemají žádnou šanci obstát. Už proto, že jim k tomu chybí dostatečné zkušenosti. Jak již dnes víme, tato předpověď byla v rámci videoherní historie dost možná tou vůbec nejhorší, když právě podceňovaný Playstation nakonec změnil celý herní průmysl. Ale v jedné věci pravdu měla. Sony nemělo v podstatě žádné zkušenosti, ale zato je dokázala nahradit něčím možná ještě důležitějším, mělo vizi. Ta třeba zahrnovala to, že se obklopili celou řadou nezávislých vývojářů, díky nimž poté mohly nabídnout opravdu širokou nabídku videoher. Nenutili je ani podepisovat exkluzivní smlouvy a nechávali jim tak prostor bez toho, že by se musely vázat k nějaké konkrétní firmě, třebaže takové smlouvy nebyly z pohledu Sony na první pohled až tak výhodné. Když k tomu přidali ale i vstřícné vývojářské prostředí, firmy jako Konami, Namco nebo Capcom se pustily do práce. Sony se ale chtělo nějakým způsobem pojistit a přestože mělo vícero svých vývojářů, chtělo mít při boji s konkurencí i svůj vlastní tým. Oslovili proto britskou společnost Psychognis a navázali s ní spolupráci, což přineslo do té doby zajímavou novinku, a to, že na místo Japonska, nové herní úspěchy přinášela také Británie.

K vzestupu Playstationu pomohl také přechod na 3D hry, který se začal pomalu stávat standardem. Také tehdy začínala zlatá éra polygonových sítí, která přinesla řadu skvělých her pro pátou generaci konzolí. Polygonové sítě nabídly větší možnosti v práci s grafikou a uplatnily se v prostorových animacích a vizualizacích. Své místo si tak našly nejen u videoher, ale také třeba u filmu. Patrně tím nejdůležitějším, proč se Playstationu už od počátku tak moc dařilo, byl ale fakt, že hned od svého spuštění využíval kompaktní disk, přestože nebyl první, kdo CD-Rom využíval.

Když si Sega povšimla, jak velkých úspěchů Playstation v Japonsku dosáhl, rychle pochopila, že musí honem rychle něco udělat, jinak jí bude vážně hrozit, že se kromě Nintendo, bude dívat na záda také Sony, a tak připravila konzoli Saturn. Ta měla být původně vcelku jednoduchou třicetidvoubitovou konzolí, která však měla používat rovněž kompaktní disky. Nicméně Playstation sliboval na tehdejší poměry extrémně rychlý 3D procesor, což vystrašilo Segu, která se rozhodla zariskovat. Do Saturnu přidala druhý procesor, který sice výrazně zvýšil rychlost konzole, ale hlavně i cenu, která byla v porovnání s Playstationem o sto dolarů vyšší. Nehledě na to, že ani chod konzole nebyl právě ideální. Tato kombinace tak v konečném důsledku pod Segou podřezala větev. Přesto se jim podařilo to, o co se tímto krokem snažili, třebaže to moc nemohlo. Objevíli se totiž v roce 1995 na americkém trhu o celých pět měsíců dříve než konkurence. Playstation to nicméně moc netrápilo, zatímco se Sega snažila vybudovat vcelku nepodstatný náskok, Sony, ta firma bez zkušeností, se věnovala marketingu a reklamě. Natolik si byli svým produktem jistí, že nebylo důvod panikařit, a to ani ve chvíli, kdy Sega za první den prodala více než sto sedmdesát tisíc kusů své konzole. To jim nicméně zajistila spíše jejich slavná historie a její věrní fanoušci, než dotýčný Saturn. Obrovskou chybu pak Sega udělala, když se rozhodla upustit od svého katalogu her určených pro Mega Drive, který obsahoval řadu oblíbených titulů. To hráči s radostí zrovna nepřivítali, třebaže dostali alespoň skvělý trojdimenzionální Virtua Fighter. To však bylo v porovnání s Playstationem, který nabídl třeba Battle Arena Toshinden 2 a hlavně další legendu, Resident Evil, žalostně málo.

Říkáte si, že už dlouho nebyla řeč o Nintendo? Nebojte, nezapomněli jsme na něj, jen to byli protentokrát oni, kdo vyčkával, zatímco se zbylí dva konkurenti prali o přední místo pod sluncem. Třetí do party pak přihodil svou trochu do mlýna v roce 1996, kdy vypustil na svět svou konzoli Ultra 64, která však byla kvůli potížím s autorským právem posléze přejmenována na Nintendo 64. Třebaže měla konzole slušný technický potenciál a nabízela čtyřiašedesátibitový procesor či hezkou grafiku, kde pixely už nebyly tak patrné, na Playstation to nestačilo. Proč? Nintendo totiž zaspalo dobu a místo na CD-Romy vsadilo na co? Ano, na cartridge. Chvíli to ale fungovalo, obzvlášť, když tolik oceňovaný Šigeru Miyamoto přepracoval nejslavnější postavku Nintendo, Maria, kompletně do 3D. Vznikly tak hry Mario Bros 3D a Super Mario 64, která je dodnes mnohými považována za nejlepší hru všech dob. Další úspěch pak přinesl také Mario Kart 64.

Přestože Nintendo 64 bylo v mnoha ohledech lepší než Playstation, převahu si nezískalo. Namísto toho začala komerční válka. Pro vývojáře bylo daleko výhodnější tvořit hry pro kompaktní disky, třebaže cartridge byly jednodušší a hry se mohly ukládat bez potřeby externí jednotky. CD-Rom naopak nabízel větší možnosti v tom, že umožňoval tvořit hry s větší kapacitou a také, což se ukázalo na budoucna jako velice důležité, přehrávat i audio. Dobrý soundtrack je dnes v podstatě naprostým základem každé úspěšné hry. CD-Romy také zajišťovaly vývojářům více příjmů z licenčních poplatků, což je vždy ten nejpádnejší argument. To ostatně donutilo také Squaresoft, firmu, která vytvořila slavnou sérii Final Fantasy, pláchnout od Nintendo a přejít k Playstationu. Právě Final Fantasy pomohlo Sony k tomu, aby si ještě více upevnilo svou pozici na výsluní, třebaže Nintendo se nevzdávalo a svými hrami jako The Legend of Zelda: Ocarina of Time nebo skvělým Eye 007 ze světa Jamese Bonda, o sobě dávalo náležitě vědět. To však ale i Playstation, který postupně rozšiřoval své portfolio her o notoricky známé tituly jako Gran Turismo nebo Metal Gear Solid. Sony mělo celou řadu vývojářů, kteří jim přinesli spousty exkluzivních titulů, čemuž ani Nintendo nemohlo konkurovat. Koneckonců, exkluzivita je pro Playstation důležitá i v dnešní době. A tak se Nintendo začalo více věnovat tomu, v čem jsou asi nejlepší, tedy svým kapesním konzolím. V roce 1994 vydalo Game Boy Color, který se stal velice úspěšným. Pomohla mu k tomu i zpětná kompatibilita s jeho předchůdcem, přičemž tyto starší hry dostaly barvy, což se ukázalo jako výborný tah.

A jak dopadl Saturn od Segy? Naprostým propadákem. Z boje o první místo se rázem stalo třetí, a to s velkým mankem na dvojici Playstation a Nintendo. Tím, od čeho si Sega slibovala, že je opět vystřelí vzhůru, měla být nová konzole už šesté generace, Dreamcast, se kterou přišli v roce 1999. Jenomže jako o několik let dříve Nintendo zaspalo a vsadilo na cartridge, Dreamcast možná až moc předběhl dobu, protože si pro sebe chtěl uzmout trh s hraním za pomoci internetu. Nápad to byl sice dobrý, ale na online hraní videoherní scéna ještě nebyla připravená. Dreamcast podobně jako předtím Saturn absolutně

propadl, a není se čemu divit, když jen o rok později vyšel Playstation 2, nejprodávanější konzole všech dob, která také jako první používala DVD. Když se poté na obzoru objevil další dravec, Xbox od Microsoftu, následovaný další novinkou od Nintendo, Gamecube, Sega to zabalila a začala se věnovat vývoji softwaru pro třetí strany. Velká trojka se tak rozpadla, nebo spíše trochu pozměnila, jelikož na uvolněné místo se ihned vecpal ambiciózní Xbox.

Rozmezí mezi roky 2005 a 2006 přineslo moderní éru hraní s vysokým rozlišením. Konzole sedmé generace Xbox 360, Sony Playstation 3 a Nintendo Wii se v tomto období přetahovaly o své zákazníky. Obzvláště Xbox se stal velice rychle oblíbenou konzolí, která měla podobné technické parametry jako Playstation 3, načež nabízela také hojně chválený herní ekosystém a hlavně i Kinect. Zařízení, které umožňovalo snímat pohyb a užívat si tak hraní zase trochu jiným způsobem, než doposud. V jistou chvíli se tak Xbox stal nejoblíbenější herní konzolí a trumfl při tom i Playstation, který vůbec poprvé čelil stejně velké konkurenci. Ne, že by nebyl Playstation 3 úspěšný, když se ho prodalo více než osmdesát milionů kusů, ale v porovnání s předchozí generací Playstationu 2, která přesáhla stopadesátimilionovou hranici, to přece jenom bylo podstatně méně. Třebaže trojka jako první konzole pracovala s Blue-ray disky. Abychom nezapomněli, v roce 2005 se Sony také pustilo do segmentu kapesních konzolí, když přišlo se svým PSP. Playstation Portable hráče zaujal, a to natolik, že se všech jeho verzí prodalo po světě odhadem osmdesát milionů. V porovnání s Gameboyem je to sice pouze zlomek, ale na vedlejší produkt vedle hlavní konzole, je to skvělé číslo. Vraťme se ale k domácím konzolím. Na úrovni PS4 a Xboxu se pak drželo Nintendo Wii. Třebaže disponovalo technologicky horšími vlastnostmi než Playstation nebo Xbox, pokořilo oba rivaly v prodeji. K tomu mu pomohlo především jeho velice citlivé ovládání, které umožnilo lepší vzájemnou interakci mezi hráči a hrami a hlavně také dokázalo oslovit daleko větší cílovou skupinu, kam patřili třeba i senioři, což byla dosud v podstatě videohrami nepolíbená část populace. U Nintendo také zůstaneme, protože jejich Wii U Nintendo z roku 2012 bylo konzolí, která spustila osmou, a tudíž současnou generaci konzolí. Nenavázala však na úspěch svého předchůdce, přestože nabízela ovladač s dotykovou obrazovkou, který umožňoval hrát také mimo televizi, nebo také zpětnou kompatibilitu s hrami na předchozí Wii, z pohledu příjmů byla konzole zklamáním. V roce 2017 se pak objevilo ještě Nintendo Switch. Unikátní konzole, která nabízí možnost kombinace televizního i handheldového hraní. Tím v sobě v podstatě spojuje funkci kapesní i domácí konzole v jednom. V současnosti je pak tou vůbec nejprodávanější konzolí. Nintendo uvedlo, že se jí k poslednímu prosinci prodalo přes padesát dva milionů. Přitom k tomu potřebovala polovinu času na trhu než třeba Xbox.

Mario, Zelda nebo třeba také Pokémon prostě stále táhnou.

Další skutečnosti z historie videoher už jsou více než známé, koneckonců už se nacházíme pouze několik let před naší současností, tudíž to vezmeme už velice krátce. V roce 2013 přišly Playstation 4 a Xbox One, přičemž v roce 2016 Sony vydala výkonnější verzi stávající konzole, a to Playstation 4 pro, která jako první nabídla možnost obrazu v rozlišení 4K. To poté následoval i Microsoft, když nabídl svůj Xbox One X o rok později. Playstation 4, Xbox a Nintendo v současné době dominují v prodeji i oblíbenosti videoherních konzolí a tento trend bude patrně v následujících letech pokračovat, protože již na sklonku tohoto roku se dočkáme nových zařízení pro devátou generaci konzolí. Playstation 5 a Xbox Series X jsou již na cestě a miliony hráčů po celém světě jsou zvědaví, nakolik změní dosavadní herní průmysl. Patrně se dočkáme rozšířených možností hraní, které přináší zejména virtuální realita, ale může přijít ještě něco dalšího, třeba i zajímavějšího. Tak jako se můžeme dívat do minulosti, náhled do roků příštích nám prozatím bohužel umožněn není.

A to by bylo k videoherní historii asi všechno.