

Časová osa Chipu: POČÍTAČOVÉ HRY

Od „Pongu“ až k „Wii“: Od her s černobílou grafikou až po dnešní **VIRTUÁLNÍ SVĚTY**, v nichž se ztrácí rozdíly mezi fikcí a realitou.

MANUEL SCHREIBER

Kdyby si jaderný fyzik William Higinbotham v padesátých letech nechal patentovat hru „Tennis for Two“, stal by se opravdu bohatým. Neviděl však žádné praktické využití této hry. Toho se chytila společnost Magnavox, která vyvinula herní konzoli »Odyssey«. Tím začaly dlouhé soudní tahanice, ve kterých se točily i společnosti jako Mattel nebo Nintendo.

Nejstarší hry přitom neslavily velké prodejní úspěchy.

Teprve v sedmdesátých letech se hry jako „Pong“, „Space Invaders“, „Pac-Man“ a „Asteroids“ staly šlágry – především v hernách v zámoří, postupně se však dostaly i do Evropy. Hry jako Pong se dokonce dostaly do televizního vysílání. Televizní hry měly úspěch, sledovaly je milio-

ny diváků. Jak rychle se objevovaly nové hry, tak rychle přicházeli také kritici. Již v polovině sedmdesátých let se objevila hra „Death Race“, ve které hráč ničil své soupeře. Jednalo se vlastně o první násilí ve hrách. To vyvolalo diskusi o problematice násilí ve hrách, která vlastně trvá dodnes. Dnes se diskutuje především o hrách typu Doom, kde jedinec zastřelí

Historie počítačových her



Odyssey
První konzole nabízela pouze černobílé hry, obraz bylo možné „obarvit“ dodávanými fóliemi, které se přichytily na obrazovku



Space Invaders
Tuto střílečku hraje tolik hráčů, že v Japonsku je nedostatek mincí.

King's Quest
Adventura nabízí na tehdejší dobu dokonalou grafiku. Hráč ovládá hlavního hrdinu pomocí klávesnice. Třetí pokračování této hry je ke stažení zdarma připraveno na webu www.hrej.cz.



OXO
Piškvorky byly první známou počítačovou hrou. Běžely na sálovém počítači.

Pong
Atari vyvinulo jednoduchou hru na bázi tenisu. Hra se hrála v hernách a stal se z ní světový hit.

Atari VCS
Úspěšná konzole přenesla hraní her z veřejných heren do obýváků.

Pac-Man
Jednoduchý herní princip a snaha o co nejvyšší skóre vedlo k ohromné popularitě, která trvá dodnes.

Commodore 64 (C64)
Domácí počítač za příznivou cenu vytlačuje herní konzole.

Famicom/NES
Nintendo slaví úspěch se svou herní konzolí. Příčinou úspěchu je plošinovka „Super Mario Bros“.



každého kolem sebe, nebo o taktických hrách typu Counter-Strike.

Na konci 70. let se hry pomalu začaly přesouvat z heren do obývacích pokojů. Velký úspěch zaznamenala firma Atari se svou konzolí „Atari VCS“, vznikly desítky nových firem, které se zabývaly hrami. Recyklovaly se hry známé z heren pro tehdejší konzole. Trh s hrami dramaticky rostl, a to až do roku 1984, kdy se zhroutil. Největší propadák v dějinách počítačových her se připisuje firmě Atari a její hře „E.T. the Extra-Terrestrial“ – hra byla tak špatná, že ji nikdo nekupoval. Firma musela hru stáhnout zpět a byly zničeny všechny její exempláře. Škoda se vyšplhala do milionů dolarů. Společnost to téměř zruinovalo.

Změnu pro propadající se trh představoval nově vznikající domácí počítač. Commodore C64 nestál více než konzole a her nejenže existovalo velké množství, ale snadno se daly kopírovat a rozšiřovat. Nintendo zatím na japonském trhu uvedlo konzoli, která v technických možnos-


tech i herní zábavě přebila všechno ostatní. Konzole se šířila do celého světa, v Americe pod názvem Nintendo, v Japonsku jako Famicom (Nintendo Family Computer), jinde jako NES (Nintendo Entertainment System). Jednalo se o prodejní trhák. Úspěch přinesla především hra „Mario Bros.“, což je dodnes rekordman v počtu prodaných kusů.

V roce 1989 se zajímavou herní platformou začalo stávat i PC. Dostalo totiž zvukovou kartu. PC byla dosud určena pouze k práci a s domácím využitím se nepočítalo. Na počátku devadesátých let se pak objevily první 3D hry, které však potřebovaly výkonné CPU. Grafické karty totiž podporovaly jen 2D. Další oživení přineslo rozšíření CD. Díky velké kapacitě mohly být hry mnohem objemnější.

Hry úspěšnější než film

O rostoucí trh s počítačovými hrami se dělí počítače i konzole. V USA se v roce 2008 prodalo počítačových her za 11,7 miliardy dolarů. Tím dohnal herní

průmysl průmysl filmový. Obzvláště Nintendo přilákalo se svým Wii a DS zcela nové zákazníky. Hry samotné nepřinesou nové nápady, budou se ale zjednodušovat herní principy, jako je například ovládání gesty. Hry již dlouho nejsou zábavou pro jednoho hráče, ale společenským prostředkem třeba pro celou rodinu. Typickým příkladem je hra „Guitar Hero“, ve které hráč místo gamepadu používá hudební nástroje.

V budoucnu budou muset herní společnosti přijít s novými technikami, které zaujmou zákazníky. Hry se budou ovládat myslí, což značně prohloubí zážitek ze hry. Na spadnutí jsou 3D monitory, již dnes jsou k dispozici speciální 3D brýle, které ponoří hráče do virtuální reality. Za pár let však i tyto brýle budou zastaralé a objeví se nové technologie. A hry? Vývoj se bude ubírat dvěma směry: jeden směr budou představovat klasické jednoduché a zábavné „Pongy“, druhý pak velkolepé virtuální světy. 

AUTOR@CHIP.CZ

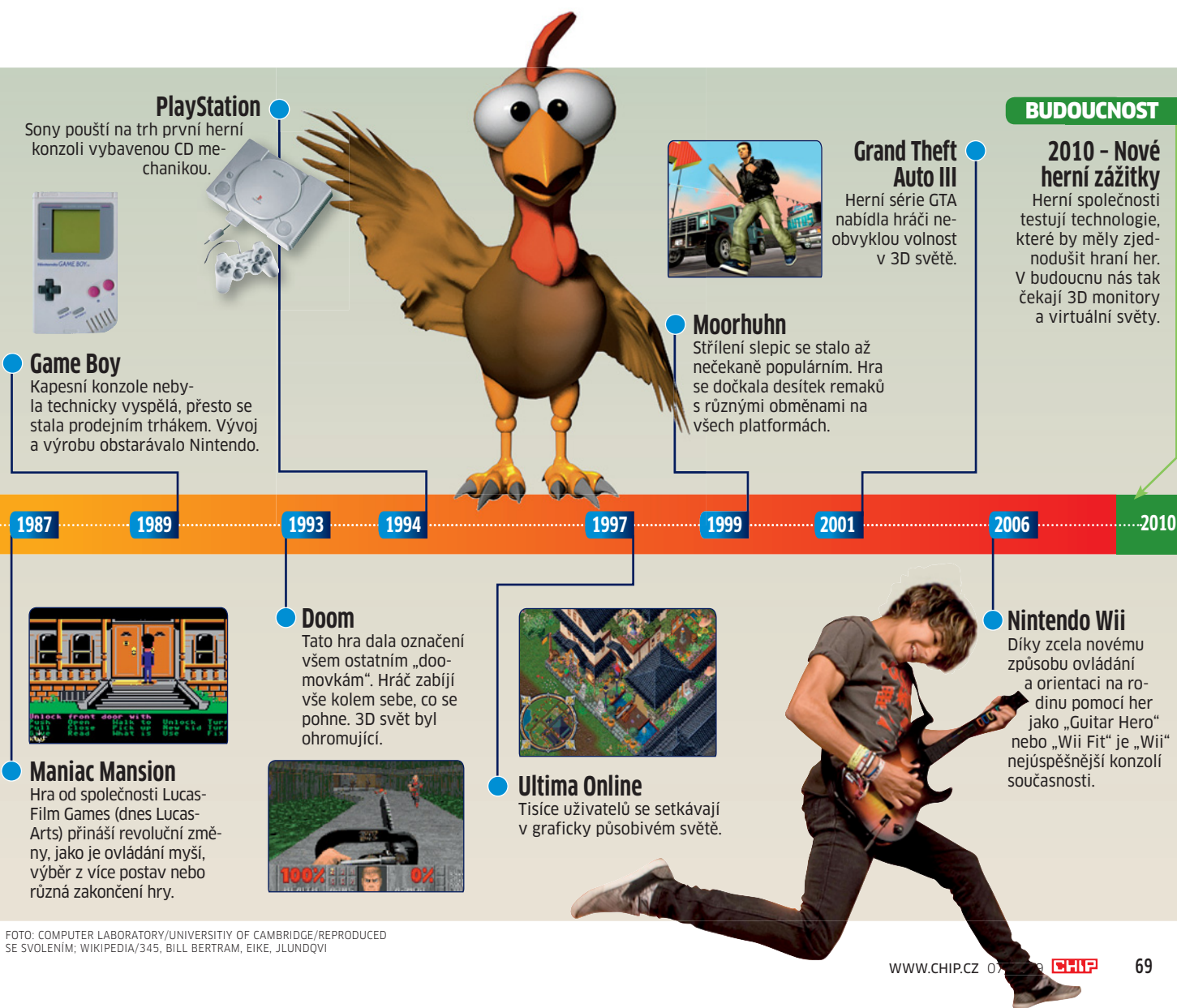


FOTO: COMPUTER LABORATORY/UNIVERSITY OF CAMBRIDGE/REPRODUCED SE SVOLENÍM; WIKIPEDIA/345, BILL BERTRAM, EIKE, JLUŇDOVI