

Elektronkové počítače 1947

Příběh interaktivních her začal s hrami typu přistání letadla na elektronkových počítačích.



Firma Atari uvedla hru Pong. Zjednodušený stolní tenis se stal praprotcem všech videoher.

1972 Pong



DynaTAC 1983

Prvním mobilním telefonem byl DynaTAC 8000X od firmy Motorola. Jeho LED displej však ještě neumožňoval hraní her.



Prototyp mobilní hry: Telefon Hagenuk MT-2000 měl v sobě předinstalovanou populární hru Tetris.

1994 Tetris



Had 1997

Had pojíždající tečky byl předinstalován na mobilním telefonu Nokia 6110 a dostal se k uživatelům na celém světě.



Mobilní telefony získaly přístup k internetu díky protokolu Wireless Application Protocol. Prvním mobilem s WAP byla Nokia 7110.

1999 WAP

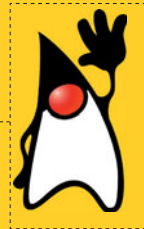


Start-upy 2000

Trh s mobilními hrami ožívá. V roce 1999 byla založena firma Gameloft, o rok později firma Jamdat.

Objevují se první mobily s podporou Javy. Akční hry už nejsou závislé na platformě.

2002 Java



N-GAGE 2003

Nokia se pokouší vytvořit novou mobilní herní platformu a kombinuje herní konzoli a mobilní telefon.

Otevřením obchodu App Store pro iPhone a další zařízení firma Apple totálně změnila trh.

2007 App Store



Angry Birds 2009

Hráč vystřeluje ptáky a ničí prasátka. Zní to sice bláznivě, ale tahle hra brzy získala obrovskou popularitu.



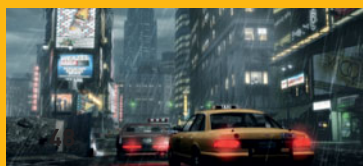
Firma Sony reaguje na růst smartphonů prostřednictvím PlayStation mobile. Certifikované smartphony mohou využít její herní platformu.

2012 PlayStation



Cloud 2015

Díky LTE mohou hi-endové hry běžet z oblaku. Hmatatelné dotykové displeje zlepšují ovládání.



Kapesní KONZOLE

Všechno začalo kdysi dávno „hadem“ na mobilu. I v současné době jsou však mobilní hry velmi populární, a to hlavně díky stále výkonnějším smartphonům. To má ale ničivé následky pro staré dobré herní konzole.

PETER SEIFFERT

Had „pojídající“ tečky na displeji mobilu změnil revolučním způsobem pohled na mobilní zábavu – mnoho lidí si hru spustilo při čekání na autobus nebo při dlouhé cestě vlakem. Tato zábava, kterou Nokia představila v roce 1997 na svém telefonu 6110, sice nebyla žádnou superhrou, přesto byla vysoce návyková. Hráč řídil po displeji hada (černou čárku), který pojídal rozházené „pixely“. Čím více se nakrmil, tím byl delší a obtížněji se ovládal. Pokud hráč s hadem naboural do stěny nebo do části hada, nastalo nevyhnutelné „Game over“. Snake je dnes už klasikou a tuto hru si zahrálo již přes 400 milionů lidí. Maximální počet bodů v první úrovni je 312. Nokia přitom tuhle hru nevyvinula – had už se objevil na prvních počítačích, a dokonce i na kalkulačkách. Ani Nokia 6110 nebyla prvním mobilním telefonem s hrami (Snake, Memory, Logic) – tím byl patrně dánský mobil Hagenuk MT-2000 z roku 1994, na kterém bylo možné spustit hru Tetris. Když Taneli Armanto programoval pro Nokii 6110 hru Snake, dal do pohybu vývoj, který zásadně změnil herní trh.

Byl to ale teprve začátek cesty mobilních her a obchodních modelů. Vyvstala totiž otázka, jak se hra dostane k uživateli, když není nainstalována v telefonu, a jak se na tom dají vydělat peníze. Prvním krokem k milionovému trhu bylo zavedení protokolu Wireless Application Protocols (WAP), který vznikl koncem devadesátých let. S WAP se uživatelé mobilních telefonů poprvé dostali na internet, nebo přesněji protokol WAP umožnil připojení telefonů k serverům a přenos dat. Nokia 7110 se stala nejen prvním telefonem s hrou Snake II, ale také prvním telefonem s WAP prohlížečem. WAP také umožňoval hraní multiplayerových her a koncem tisíciletí se mobilní hry staly další „velkou věcí“ na internetu. Mobilní hry na mobilním telefonu v té době sice jistě zpestřily čas při čekání na autobus, rozhodně však ještě nemohly konkurovat hrám pro osobní počítače nebo herní konzole.

Jak vypadala situace na trhu s mobilní zábavou kolem roku 2000, to dobře demonstruje dokumentární film Riot on! (najdete na YouTube), který popisuje procesy kolem finské mediální společnosti Riot Entertainment. Ta se zaměřila mimo jiné na mobilní hry přes SMS, avšak přes investice ve výši 20 milionů eur z fondu rizikového kapitálu od firemních gigantů jako Nokia, News Corporation a Carlyle Group do dvou let zkrachovala. Ze začátku se jí dařilo hlavně mediálně, měla smlouvy s mnoha operátory, prodávala placené obrázky a plány měla skutečně velké – například vyvíjet interaktivní hry pro fanoušky Pána prstenů. Množství peněz ale

utrutila za saunu a rekonstrukci kancelářských prostor. Po jejím pádu i další firmy řešily otázku, jak na mobilních hrách vydělat.

Jako důležité se poté ukázalo vydání Java 2 Micro Edition. Pomocí tohoto programovacího jazyka se podařilo pixely na mobilních telefonech rozpohybovat. Už nešlo jen o jednoduché hry typu hada, ale o akční nebo závodní hry. A zatímco trh pomalu dobývaly mobilní telefony s barevným displejem, Nokia zkusila něco úplně nového: u svých modelů série „N“ zkombovala mobilní telefon a herní konzoli. Toto zařízení však totálně propadlo – pro volání to byla moc drahá technologie. Ani firma Tiger Telematics, která zkusila něco podobného s konzolí Gozmondo, neuspěla. Naposledy vyzkoušela podobný duální koncept firma Sony s Xperii play. Bylo však čím dál tím jasnější, že mobilní hry mají v sobě potenciál, a tak se do jejich vývoje pustil na přelomu století i herní gigant Electronic Arts. Mobilní telefony, WAP a Java vybudovaly ekosystém, stále to ale nebylo ono. Za této situace vstoupil na scénu Apple.

Až App store Applu přinesl úspěch

Ještě lepším tahem Applu než uvedení iPhone v roce 2007 bylo otevření prvního App store o rok později. Najednou se zde objevila centrální jednotná platforma, na které mohly desetitisíce vývojářů nabízet své hry a další programy. Uživatelé si je pak mohli stahovat a zkusit stejně snadno, jako stahovali písničky na iPod. Po Applu následovala na téměř stejném principu platforma Android. Výsledkem bylo to, že například hra Angry Birds si v minulém roce stáhlo přes 648 milionů uživatelů. Takové tituly, jejichž stažení se počítá v milionech, jsou pak atraktivní pro reklamní trh a také přinesly boom v merchandisingu. Není pak divu, že firma Rovio, tvůrce slavných Angry Birds, vykázala v roce 2011 zisk před zdaněním 48 milionů eur. Patnáct let po „hadovi“ se tedy trh s hrami pro mobilní telefony stal pro vývojáře lukrativním a v tomto oboru se počítá s miliardovými obraty. Přesto se hře Snake podařilo zanechat hluboký dojem. Tahle jednoduchá hra je totiž velmi populární i mezi uživateli chytrých telefonů. Vývojáři mají ale samozřejmě větší ambice a sny: v příštích letech by měl rozdíl mezi smartphonem a mobilní herní konzolí úplně zmizet. Herní guru Warren Spector (autor titulů Ultima, Wing Commander, Deus Ex) předpokládá, že budoucnost spočívá v propojení více systémů. Herní gigant Sony, který vyrábí i smartphony, tak možná správně zareaguje uvedením PlayStation mobile, tedy spojení mobilní herní konzole a smartphonu. 