

NICOLÒ MULAS MARCELLO • ALBERTO BERTOLAZZI

HERNÍ REVOLUCE



**HISTORIE VIDEOHER
OD ROKU 1958 DO SOUČASNOSTI**

PŘEDSTAVENÍ TŘI PROFESIONÁLŮ ČESKOSLOVENSKÉ HERNÍ SCÉNY

NICOLÒ MULAS MARCELLO • ALBERTO BERTOLAZZI

HERNÍ REVOLUCE



HISTORIE VIDEOHER
OD ROKU 1958 DO SOUČASNOSTI

slovar



The Gaming Evolution © Nuinui SA 2022

nuinui® è un marchio depositato
e registrato di proprietà di Nuinui SA
Chemin du Tsan du Pèri, 10 - 3971 Chermignon - Svizzera

Direzione editoriale: Federica Romagnoli
Progetto grafico: Elena Tomasino
Coordinamento editoriale: Paolo Bianco
Correzione bozze: Marilde Quaranta
Supporto web: Paolo Bianco

Translation © yours, s. r. o., 2024
Czech edition © Nakladatelství Slovart, s. r. o., Praha 2025

Žádná část této knihy nesmí být dále šířena bez
písemného souhlasu držitelů autorských práv.

Vydalo Nakladatelství Slovart, s. r. o., Oderská 333, Praha 9, info@slovart.cz, v Praze roku 2025
Překlad z anglického jazyka vznikl v agentuře yours, s. r. o., v roce 2024

Redakce Michaela Šmejkalová
Editor Jan Pavel
Sazba Alias Press, s. r. o., Bratislava
Tisk FINIDR, s. r. o., Český Těšín

Cena uvedená na obálce je nezávazným
doporučením pro koncové prodejce.

ISBN 978-80-276-1102-7
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
www.slovart.cz

	Úvod	6
1972–1980	PRVNÍ GENERACE z herny do obývacího pokoje	14
1976–1982	DRUHÁ GENERACE rozkvět a pád videoherního průmyslu	36
1983–1990	TŘETÍ GENERACE 8bitové systémy a Dálný východ	58
1987–1996	ČTVRTÁ GENERACE detailnější a realističtější animace	90
1993–1999	PÁTÁ GENERACE nástup CD-ROM a LAN	116
1998–2005	ŠESTÁ GENERACE polygony, textury a online hry pro více hráčů	138
2004–2012	SEDMÁ GENERACE videohry jako umění	158
2011–2021	OSMÁ GENERACE snímání pohybu a virtuální realita	180
2020–2022	DEVÁTÁ GENERACE představitost se stává skutečností	206
	EVOLUCE HRÁČŮ	228
	fotografie	239



ELECTRO S
01 521 806

VIDEO
BATTLE
CENTRE

THE
SEAGULL
RESTAURANT
CABARET
LICENSED TILL

VIDEO GAME ARCHIVES
SALE OF NEW
OPEN TO THE PUBLIC

GAME
WORLD



SIGNS
66

ED
LE
PRE

GAME
WORLD

VIDEO GAME MACHINES

OPEN
TO THE
PUBLIC

FOR SALE

VIDEO RECORDS
POSTERS

Discover

Grodzinski

Stations

SLD

PŘEDCHOZÍ STRANA Video Battle Centre, jedna z nejslavnějších heren v Londýně, v centru Soho roku 1979.

HISTORIE VIDEOHER: OD OSCILOSKOPU K VIRTUÁLNÍ REALITĚ

Od hry OXO z roku 1952 až po prorocký titul *Plague* z doby před nástupem covidu, se historie videoher neustále točila kolem zážitku z hraní. Snaha o větší intenzitu prožitku – od arkádových skříní až po úplné ponoření pomocí VR headsetů – šla ruku v ruce s rostoucím výpočetním výkonem, který byl nezbytný pro plynulý pohyb a realistické scénérie, s přenositelností (a tedy miniaturizací) konzolí, s vývojem ovladačů s hmatovou odezvou, lepším vyprávěním příběhů a rozvojem online multiplayeru. Každý nový krok a každá inovace, ale někdy i selhání, přinesly hraní do života dalších milionů lidí, vytvořily průmysl v hodnotě miliard dolarů, ale hlavně pomohly utvářet kulturní, společenský a vzdělávací fenomén, který lze v jeho vrcholné podobě označit za osmé umění.

50. A 60. LÉTA: PRVNÍ EXPERIMENTY

Velký třesk začal u videoher s příchodem prvních elektronických počítačů. Obrovské stroje, plné blikajících světél a tlačítek, které zabíraly celé místnosti, inspirovaly kreativitu vědců na univerzitách a ve výzkumných centrech. V roce 1952 v Cambridgi naprogramoval Alexander Douglas v rámci své disertační práce o interakci mezi člověkem a strojem OXO – první elektronickou hru, která se hrála na fosforeskující obrazovce.

Douglas předběhl svou dobu, když umožnil hráčům hrát piškvorky na obřím počítači EDSAC, přičemž příkazy zadávali pomocí otočného telefonního číselníku.

O několik let později, v roce 1958, vytvořil americký fyzik William Higinbotham hru *Tennis for Two*, která je považována za první videohru vytvořenou čistě pro zábavu. Hra běžela na osciloskopu, a pomocí dvou primitivních joysticků mohli hráči simulovat odraz míčku na tenisovém kurtu.

Vrcholící studená válka ovlivnila i vývoj videoher. Závody v dobývání kosmu se staly oblíbeným tématem. Zatímco Jurij Gagarin v roce 1961 uskutečnil první oblet Země, student MIT Steve Russell a několik jeho kolegů využili výkonný počítač PDP-1 na univerzitě k naprogramování hry, která simulovala souboj dvou kosmických lodí – legendární *Spacewar!*

70. LÉTA: PŘÍCHOD ARKÁDOVÝCH HER

V roce 1971 přišel inženýr Nolan Bushnell, inspirován potenciálem hry *Spacewar!*, s počítačovou hrou *Computer Space*, první mincovní videohrou v historii. V roce 1969 vstoupil Neil Armstrong na Měsíc a mladí lidé byli ještě více fascinováni vzdálenými světy. Malá vesmírná loď v arkádové skříně se mohla volně pohybovat v nekonečném vesmíru, řídit se fyzikálními zákony a střílet na nepřátelské lodě.

V následujícím roce Bushnell a jeho partner Ted Dabney založili historickou společnost Atari, čímž zahájili vývoj videoherního průmyslu. V roce 1972 firma vydala *Pong*, první skutečný arkádový hit. Stejně jako v ping-pongu (stolním tenisu) mohli dva hráči vypustit míček do hřiště a snažit se nasbírat body. Ve stejném roce 1972 byla vydána také první domácí konzole: Magnavox Odyssey, kterou vytvořil inženýr Ralph Baer

a která nabízela stolní tenis a některé jeho varianty.

V roce 1977 zahájila éru domácích počítačů společnost Apple, zatímco Atari se s modelem Atari 2600 stalo lídrem na trhu domácích konzolí. Hry byly velmi jednoduché, a to jak grafikou, tak příběhovou strukturou, ale díky vyměnitelným kazetám prodalo Atari 30 milionů konzolí po celém světě. Po Atari začaly videohry pro herny vyvíjet i další společnosti. Například hra *Space Invaders* (1978) od japonské firmy Taito znamenala začátek zlatého věku arkád.

Arkádová centra sehrála zásadní roli v podpoře videoherního průmyslu a stala se útočištěm milionů dětí po celém světě. Kvalita her na konzolích měla ještě daleko k tomu, aby se vyrovnala stejným titulům vyvinutým pro herny. Nebyla to otázka výpočetního výkonu, ale úložného prostoru: arkádová hra mohla být pevně zabudována do mnoha čipů na základní desce velké jako list papíru, zatímco hra pro domácí konzole se musela vejít do malé kazety. To mělo podstatný vliv na kvalitu grafiky, a teprve v pozdějších letech přinesla miniaturizace své ovoce.

80. LÉTA: KRIZE A ZNOVUZROZENÍ

Nekonvenční, pestrá a relativně bezstarostná 80. léta přinesla některé z nejikoničtějších titulů v historii videoher. *Pac-Man* (1980), *Donkey Kong* (1981) a *Tetris* (1984) patřily mezi hry, které přispěly k rozšíření videoher mezi dětmi po celém světě. Rok 1983 však zůstane v paměti jako krizový pro americký trh s videohrami. Mnoha společností, včetně Atari, hrozil bankrot. Trh zaplavilo příliš mnoho nekvalitních titulů, které nesplňovaly očekávání stále náročnějších hráčů.

Mnoho videoher bylo inspirováno filmovými trháky, jako byla saga *Star Wars*, což však nezaručovalo jejich kvalitu. Nejvýraznějším

propadákem byla hra *E.T. The Extra-Terrestrial* (1982), která se zapsala do historie jako jedna z nejhorších videoher všech dob. Neuspokojivá grafika a zmatená hratelnost zklamaly mnoho hráčů, kteří následně požadovali vrácení peněz. Vývoj kazet a adaptace arkádových her pro konzole byly stále uspěchanější a méně kvalitní, což mělo neblahý vliv na celý videoherní průmysl.

Ve stejném roce 1982 byl vydán počítač Commodore 64, který se stal nejprodávanějším počítačem na světě. Úpadek amerického videoherního průmyslu uvolnil místo japonským společnostem a éře 8bitových počítačů. Nintendo Entertainment System (NES) dobyl trh s hrou *Super Mario Bros.* (1985). Kníratý italsko-americký instalatér radikálně změnil pojetí videohry díky inovacím jako horizontální skrolování, možnost zvětšit hlavní hrdiny, posilování schopností a objevování tajných úrovní. Animované sprity – dvojrozměrné objekty pohybující se na pozadí hry – byly lépe definované, což znovu probudilo nadšení dětí pro videohry.

Klíčovou roli v tom, že se miliony mladých lidí začaly utkávat před televizí, sehrála i další inovace: ovladač. Zvláště dobře navržený byl ovladač pro NES. Jeho jednoduchá konstrukce – směrový kříž a dvě tlačítka – zpřesňovala pohyb, zlepšovala ovládání a umožňovala kombinace stisků tlačítek.

Pro lepší pochopení úspěchu hry *Super Mario Bros.* stačí porovnat její prodejní čísla s hitem „We Are The World“ od skupiny USA for Africa (Michael Jackson, Lionel Richie, Stevie Wonder, Bob Dylan, Bruce Springsteen a další), kterého se v roce 1985 prodalo 20 milionů kopií po celém světě. Ve stejném roce se však prodalo neuvěřitelných 40 milionů kazet *Super Mario*.

NÁSLEDUJÍCÍ STRANY Zleva: Power Glove pro Nintendo Famicom, LightGun pro Sega Dreamcast, Light Phaser pro Sega Master System, XG-1 pro Atari XEGS, Zapper pro NES a optická pistole G-Con pro PlayStation 1.





Konec desetiletí přinesl revoluci v oblasti přenosných herních zařízení, a to díky Game Boy (1989), s nímž Nintendo dlouhá léta dominovalo trhu. Společnost Sega se také rozhodla nabídnout světu vlastní konzole, nejprve Master System (1986) a poté Mega Drive (1988), čímž zahájila obchodní válku se svým rivalem, společností Nintendo.

90. LÉTA: TŘETÍ ROZMĚR

Pád Berlínské zdi odstartoval desetiletí plné dramatických změn, jejichž vliv přetrvává dodnes: války v Perském zálivu a na Balkáně, Maastrichtská smlouva (1992) fakticky vedoucí ke vzniku Evropské unie, propuštění Nelsona Mandely a konec apartheidu v Jihoafrické republice. Kulturní fenomény jako Spice Girls, chlapecké kapely, Tamagoči a karaoke dominovaly popkultuře. Výrazné změny nastaly i ve světě videoher. Inovace konzolí přišly v rychlém sledu – od 16bitového Super Nintendo (1990) a Sega Mega Drive (1988) přes 32bitový 3DO (1993) až k mimořádným 64bitovým možnostem.

Rok 1994 přinesl další revoluci: Sony uvedla na trh PlayStation a CD-ROM systém, který znamenal zásadní technologický a grafický pokrok. Ve srovnání s konkurencí, jako bylo *Nintendo 64* (1996), které stále používalo cartridge, byl tento přechod na optická média významným krokem vpřed. Znalí hráči začali mít vyšší očekávání a vývojáři se snažili vytvářet komplexnější 3D hry a složitější scénáře.

V 90. letech se proměnil i vkus dospívajících hráčů, kteří chtěli pronikat do hloubky příběhů a vybírat si vlastní postavy. Vznikaly nové herní žánry. Například střílečky z pohledu první osoby (FPS) se staly fenoménem díky titulu *Wolfenstein 3D* (1992). *Monkey Island* (1990) pro Amigu 500 otevřel cestu grafickým adventurám a *Mortal Kombat* (1992) se svým filmovým realismem

vyvolal první kontroverze ohledně násilí ve videohrách.

Nový žánr, který oslovil nejnáročnější hráče, byla strategie v reálném čase (RTS), inspirovaná deskovými hrami. *Dune II* (1992), založená na románu *Duna* Franka Herberta, se stala první úspěšnou RTS hrou. Hráči v ní vytvářeli armády, získávali zdroje a budovali základny, čímž posilovali své pozice na bojišti. Protivníci měnili strategii v závislosti na rozhodnutích hráče, což přineslo dynamický a realistický herní zážitek.

Devadesátá léta byla tedy obdobím rychlého vývoje videoher. Technologie (hardware i software) i kulturní vnímání videoher se díky rozšíření internetu a měnícímu se vkusu spotřebitelů vyvíjely závratným tempem.

2000–2010: ONLINE HRY PRO VÍCE HRÁČŮ

Světy filmů a videoher se stále více sbližují. Scény ve videohrách se vyrovnají těm na stříbrném plátnu. Na úsvitu videoher ovlivňoval témata her společenský kontext, dnes jsou to videohry, které ovlivňují kulturu, inspirují filmy a vstupují do kolektivní představitosti. V éře 128bitových konzolí je grafika stále realističtější a díky internetu se hráči z celého světa mohou vzájemně vyzývat online. Vznikly digitální distribuční platformy jako Steam (2003) a *World of Warcraft* (2004) se stal nejrozšířenější online hrou na světě s více než pěti miliony předplatitelů.

Dokonce i kolos Microsoft vstoupil do videoherního boje s konzolí Xbox (2001), zatímco společnost Sony potvrdila své prvenství konzolí PlayStation 2 (2000). Společnost Nintendo odpověděla konzolí GameCube (2000), která upustila od cartridge a nahradila je mini-DVD. Sega opustila trh s konzolemi po nízkých prodejích Dreamcastu, své poslední platformy (1999).

V roce 2004 Nintendo znovuobjevilo přenosnou konzoli s Nintendo DS, vybavenou dvěma obrazovkami, z nichž jedna byla dotyková. Hraní o poznání více pohlcovalo a díky umělé inteligenci se videohry staly otevřeným světem, který umožňoval postavám nezávisle reagovat na dění, volně se pohybovat a interagovat s virtuálním prostředím. *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) je příkladem toho, co mohou videohry s otevřeným světem nabídnout. *Assassin's Creed* (2007) zahájil slavnou sérii dobrodružných her, které rekonstruovaly různé historické epochy.

LÉTA 2010: NEZÁVISLÉ VIDEOHRY

Kdo by si pomyslel, že prodeje videoher přesáhnou prodeje filmů a hudby dohromady? Videoherní průmysl se blížil ke 120 miliardám dolarů obratu a jeho produkce byla stále velkolepější. Podíl na trhu však získávaly i nezávislé tituly. Nejslavnější původně nezávislou videohrou je nejspíš *Minecraft* (2009), ale velkého úspěchu dosáhla i hra *Cuphead* (2017), inspirovaná kreslenými filmy z 30. let 20. století.

PlayStation 4 (2013) a Xbox One (2013) si byly výkonnostně natolik podobné, že rozhodovaly exkluzivní hry pro každou platformu. V těchto letech vyšly jedny z nejúchvatnějších her, jaké kdy byly vytvořeny, například *Portal 2* (2011), *The Last of Us* (2013), *Zaklínač 3* (2015), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) – a *Fortnite* (2017), který se stal naprostým fenoménem.

Požadavky na hratelnost a precizně vykreslené scénérie a postavy byly nyní na strmém vzestupu a rivalita mezi vývojáři gradovala. Po prodejním neúspěchu Wii U (2012) se Nintendo pokusilo vylepšit svou představu hybridní konzole s modelem Switch (2017). Přenositelnost se však mezitím stala výsadou chytrých telefonů a mnoho titulů bylo navrženo právě pro tato zařízení. Slavná hra *Angry*

Birds (2009) byla jakousi vstupní branou k hraní pro příležitostné hráče všech věkových kategorií.

LÉTA 2020: HYPERREALISMUS A VIRTUÁLNÍ REALITA

Během pandemie covidu zažily videohry obrovský rozmach. Koncem roku 2020 přišly na trh nové konzole PlayStation 5 a Xbox Series X, které nabídlly velmi podobné technické parametry. Díky rozlišení 4K a moderním grafickým procesorům dosáhly herní světy nevídané úrovně detailů. Věrnost zobrazení prostředí, tváří a pohybů postav se nyní dá označit jako hyperrealistická. Videohry už nemusejí soupeřit s filmy – spíše se jim vyrovnaly. Do her vstupují slavní herci, kteří jim propůjčují své tváře a hlasy. Například Keanu Reeves se stal Johnnym Silverhandem ve hře *Cyberpunk 2077* (2020).

Přítomnost videoher v populární kultuře potvrzují také filmy, jako například *Ježek Sonic* (2020), který přenesl slavnou postavu společnosti Sega na filmové plátno. Společnost Sony věnovala deset let vývoji svého systému PlayStation VR, zatímco Mark Zuckerberg, šéf společnosti Meta, po letech experimentů s Oculus Rift uvedl na trh výkonnější brýle Oculus Quest 2, které hráčům umožňují úplné ponoření do herního světa. Hmatové senzory a další vyvíjené technologie slibují, že přinesou do herního zážitku další revoluci.

Budoucnost videoher se teprve začíná formovat.

NÁSLEDUJÍCÍ STRANY V posledních letech se nové hry plánují podobně jako filmy, s mnohaletým předstihem, který vytváří poptávku po předobjednávkách a bohaté nabídce doplňků a merchandisingu. Na fotografii je propagační obrázek hry *God of War Ragnarök*.





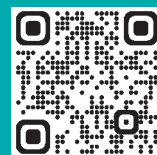
První generace

**z herny do
obývacího
pokoje**

081-27191

Mince mění svět! Revoluce ve videohrách začala v hernách na mince, kde se zvuk padajících mincí mísil s opakující se elektronickou hudbou zakódovanou v několika málo digitálních bitech. První hrou, která byla distribuována ve velkém měřítku, byl *Pong* (1972), ale skutečný boom arkád přišel až ve chvíli, kdy na malých barevných obrazovkách ožily mezigalaktické bitvy. Herny začaly přitahovat miliony dětí a zrodil se koncept e-sportu. Prvním zaznamenaným turnajem byla soutěž ve hře *Spacewar!* na Stanfordově univerzitě v roce 1972.

Společnost Magnavox uvedla na trh první televizní konzoli Odyssey, na což zareagovalo Atari s domácí verzí hry *Pong*. Evoluci her s míčkem představuje *Breakout*, první titul, kde ničíte zed' z kostek a otevíráte cestu hráčům, které mají předčasný, neplánovaný konec. A kdo by mohl zapomenout na *Gran Trak 10*, *Speed Race* a první simulátory řízení? Jsou 70. léta a svět videoher se začíná rychle měnit...





TWENTIETH CENTURY-FOX Presents A LUCASFILM LTD. PRODUCTION **STAR WARS**

Starring **MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER**

PETER CUSHING

and

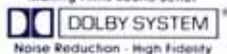
ALEC GUINNESS

Written and Directed by
GEORGE LUCAS

Produced by
GARY KURTZ Music by
JOHN WILLIAMS

STAR WARS

Making Films Sound Better



PANAVISION® PRINTS BY DE LUXE® TECHNICOLOR®

Original Motion Picture Soundtrack on 20th Century Records and Tapes



NOVÝ ZPŮSOB HRANÍ

V baru na konci ulice se hrstka dětí shromáždí kolem podivné skříňky s barevnými vzory. Jeden z nich vhodí minci, pak se stále větším západem tiskne páku a mačká několik tlačítek, jako by bojoval v boxer-ském zápase. Vzduch naplní nové zvuky, méně mechanické než ty z nedalekého pinballového automatu, připomínající výstřely nebo střelbu z děla. Tváře chlapců jsou osvětleny monitorem a jejich pohledy jsou vtaženy do světů ve vesmíru, podobných těm z právě vznikající ságy *Hvězdné války*, která uchvátila miliony lidí po celém světě svou první epizodou *Nová naděje* (1977).

Videohry se začínají šířit a slaví obrovský úspěch. Arkádové automaty, ve Spojených státech známé jako coin-ops,

navždy změnily způsob, jakým si děti hrají. Myšlenka ovládat vesmírné lodě nebo postavičky na obrazovce byla vzrušující novinkou a přinášela jedinečný pocit kontroly, jaký do té doby neexistoval. V Japonsku se začaly objevovat animované filmy o obřích robotech, jako byli Jeeg, Mazinger a Goldrake. Pink Floyd prolomili svým albem *The Wall* hradby společenských konvencí a americký prezident Jimmy Carter uvalil embargo na obilí, což zhoršilo vztahy se Sovětským svazem.

Možná tehdy nikdo nečekal, že se elektronická zábava stane takovou, jakou ji známe dnes. Ale pro mnohé tehdy stačila jedna mince, aby utekli od reality a zažehli novou vášeň.

VLEVO V roce 1977 přišla do kin *Nová naděje*, první epizoda ságy *Star Wars*. Změnila svět filmu i videoher.

ZLATÝ VĚK ARKÁDOVÝCH SKŘÍNÍ

Zpočátku byly arkádové hry velmi fyzické. Většina z nich se hrála ve stoje, a stejně jako u pinballu byly příkazy vydávané stroji často doprovázeny pohyby celého těla. Tyto pohyby sice nemusely nutně zlepšit výkon nebo skóre, ale posílily pocit hráče, že je součástí herního zážitku. V roce 1972 se *Pong* stal první skutečnou arkádovou videohrou prodávanou ve velkém měřítku – bylo vyrobeno 19 000 kusů a distribuovány byly po celém světě. Hra *Pong*, kterou vytvořili vynálezci ze společnosti *Computer Space*, elektronicky zpracovala klasickou hru ping-pong.

Děti 70. let, vyzbrojené spoustou mincí a trpělivostí, se hrnuly do barů a veřejných míst, kde arkádové skříně získávaly stále větší prostor. S každou revolucí v populární kultuře však přichází i kritika. V tomto případě se zaměřila na úroveň zapojení dětí do her. Rodičovské výbory začaly přirovnávat videohry k drogám a obviňovaly je z odvádění pozornosti chlapců od školních povinností. Přesto, když na scénu vtrhne taková převratná novinka, nelze ji ignorovat. Zlatý věk arkád přinesl do heren řadu ikonických titulů.

Kdo by si nevzpomněl na hru *Space Invaders*, kterou v roce 1978 vytvořil Tomohiro Nišikado a kterou distribuovala společnost Taito? Nebo na *Pac-Man* z roku 1980, který vytvořil japonský programátor Tóru Iwatani a jenž přinesl společnosti Bandai Namco obrovský úspěch a zároveň se nesmazatelně zapsal do historie videoher? Pamatujete si na první videohru, kterou jste hráli?

VPRAVO Skříň *Computer Space* se svými zakřivenými liniemi a ovládacím panelem inspirovaným hollywoodskou sci-fi dodnes vyniká.



1972-1980