

Počítačové hry jako fenomén nových médií

[DIPLOMOVÁ PRÁCE]

Jan Rylich

Ústav informačních studií a knihovnictví FF UK

Studia nových médií

2011

**Počítačové
hry
jako
fenomén
nových
médii**

Vedoucí diplomové práce:

Oponent diplomové práce:

Datum obhajoby:

Hodnocení:

Počítačové hry jako fenomén nových médii

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité informační zdroje, a že práce nebyla použita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne: 18. srpna 2011

Jan Rylich

Počítačové hry jako fenomén nových médii

Identifikační záznam:

RYLICH, Jan: *Počítačové hry jako fenomén nových médií*. Praha, 2011. 112 s. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví, Studia nových médií.

Abstrakt:

Diplomová práce se věnuje vývoji počítačových her, videoher, herního průmyslu a herních technologií a jejich vlivu na naši společnost. Kromě nezbytného historického kontextu a praktického i teoretického rozboru herních žánrů a působení her na hráče, se práce ve svých klíčových kapitolách věnuje významu her a jejich vlivu na různé aspekty našeho života, od ekonomických a demografických hledisek až po vliv na naši kulturu a současné umění. Práce si v neposlední řadě klade za cíl představit a prezentovat počítačové hry a videohry v souvislosti s konceptem neglected media a v kontextu teorie remediace a demonstrovat tak jejich dopad na celou naši společnost.

[autorský abstrakt]

Klíčová slova:

Počítačové hry, videohry, herní průmysl, herní technologie, fenomén, společnost, kultura, umění, vzdělání, ekonomika, počítače, konzole, handheldy, atmosféra, hratelnost, emoce, interaktivita, flow, demoscéna, machinima, serious games, casual games, MMORPG, augmented reality, remediace, neglected media.

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| OBSAH | 5 |
| PŘEDMLUVA | 7 |
| 1. ÚVOD | 10 |
| 2. VÝVOJ POČÍTAČOVÝCH HER | 11 |
| 2.1 Herní prehistorie (50. a 60. léta) | 12 |
| 2.2 Arkády aneb herní automaty (70. a 80. léta) | 14 |
| 2.3 Domácí herní konzole (70. a 80. léta) | 17 |
| 2.4 Příchod osobních počítačů (80. léta) | 20 |
| 2.5 Rozvoj a inovace v 90. letech | 23 |
| 2.6 Současnost | 26 |
| 3. TYPOLOGIE HERNÍCH ŽÁNŘŮ | 28 |
| 3.1 Akční hry | 29 |
| 3.1.1 Příklady významných akčních her | 30 |
| 3.2 Strategie | 31 |
| 3.2.1 Příklady významných strategií | 32 |
| 3.3 Adventury | 33 |
| 3.3.1 Příklady významných adventur | 34 |
| 3.4 RPG | 35 |
| 3.4.1 Příklady významných RPG her | 36 |
| 3.5 Simulátory | 37 |
| 3.5.1 Příklady některých simulátorů | 38 |
| 3.6 Sportovní / závodní hry | 39 |
| 3.6.1 Příklady populárních sportovních her | 40 |
| 3.7 Arkády | 41 |
| 3.7.1 Příklady klasických i moderních arkád | 42 |
| 3.8 Casual Games | 43 |
| 3.8.1 Příklady nejvýznamnějších casual her | 44 |
| 3.9 Ostatní herní žánry | 45 |
| 3.9.1 Příklady her ostatních žánrů | 46 |
| 3.10 Hry a virtuální světy pro více hráčů | 47 |
| 3.10.1 Multiplayer / Hry více hráčů | 48 |
| 3.10.2 MMORPG / Masivní on-line hry | 49 |
| 3.10.3 Virtuální světy | 50 |
| 4. ZÁKLADNÍ PILÍŘE POČÍTAČOVÝCH HER | 51 |
| 4.1 Aktivita hráče a interaktivita hry | 52 |
| 4.1.1 Aktivita versus pasivita | 52 |
| 4.1.2 Teorie flow | 53 |
| 4.2 Hratelnost a atmosféra | 54 |
| 4.3 Příběh a narativita | 55 |
| 4.3.1 Vliv příběhu na atmosféru | 55 |
| 4.3.2 Možnosti vyprávění příběhu | 55 |
| 4.3.3 Příklady silně příběhových her | 57 |
| 4.4 Emoce v počítačových hrách | 58 |

| | | |
|------------|--|------------|
| 4.4.1 | Vliv emocí na atmosféru | 58 |
| 4.4.2 | Emoce v odborné literatuře | 59 |
| 4.4.3 | Příklady atmosferických a emotivních her | 60 |
| 4.4.4 | Srovnávací studie: Doom 3 versus AvP | 62 |
| 5. | POČÍTAČOVÉ HRY A SPOLEČNOST | 63 |
| 5.1 | Hry a herní komunita na okraji zájmu | 64 |
| 5.2 | Demografie a statistické ukazatele | 65 |
| 5.3 | Ekonomika herního průmyslu | 67 |
| 5.3.1 | Příklady nejprodávanějších her | 69 |
| 5.4 | Serious Games | 71 |
| 5.4.1 | Příklady "vážných her" | 71 |
| 5.4.2 | Vzdělávací hry | 72 |
| 5.4.3 | Herní technologie ve zdravotnictví | 73 |
| 5.4.4 | Armádní simulace | 74 |
| 6. | POČÍTAČOVÉ HRY A UMĚNÍ | 75 |
| 6.1 | Jsou počítačové hry umění? | 76 |
| 6.1.1 | Kultura kriplů | 76 |
| 6.1.2 | Srovnání nesrovnatelného | 77 |
| 6.1.3 | Hry jako médium | 78 |
| 6.2 | Koncept remediace | 79 |
| 6.2.1 | Immediace a hypermediace | 80 |
| 6.3 | Demoscéna | 81 |
| 6.3.1 | Vznik a vývoj demoscény | 81 |
| 6.3.2 | Tvorba dem a jejich zásady | 82 |
| 6.3.3 | Příklady dem | 83 |
| 6.3.4 | Závěrem | 84 |
| 6.4 | Machinima | 85 |
| 6.4.1 | Vznik a vývoj machinimy | 85 |
| 6.4.2 | Tvorba machinimy | 86 |
| 6.4.3 | Příklady machinim | 87 |
| 6.4.4 | Závěrem | 88 |
| 6.5 | Další umělecká tvorba | 89 |
| 6.5.1 | Umělecké hry | 89 |
| 6.5.2 | Umělecké herní modifikace | 90 |
| 6.5.3 | Instalace a performance | 91 |
| 7. | NEGATIVNÍ VLIVY | 92 |
| 7.1 | Riziko vzniku závislosti | 93 |
| 7.1.1 | Mediálně známé případy | 94 |
| 7.2 | Vliv na agresivitu | 95 |
| 7.2.1 | Mediálně známé případy | 96 |
| 7.2.2 | Otázka skutečného vlivu | 97 |
| 7.3 | Životospráva & zdravotní problémy | 98 |
| 7.4 | Ostatní negativní vlivy | 100 |
| 8. | POHLED DO BUDOUCNOSTI | 101 |
| 8.1 | Vývoj her a herního průmyslu | 102 |
| 8.2 | Nové trendy a technologie | 103 |
| 8.2.1 | Ubiquitous computing | 103 |
| 8.2.2 | Sociální sítě a casual games | 104 |
| 8.2.3 | Augmented reality | 105 |
| 9. | ZÁVĚR | 107 |
| | LITERATURA & INFORMAČNÍ ZDROJE | 108 |

PŘEDMLUVA

Tématem této diplomové práce jsou počítačové hry, videohry a herní technologie. Jedná se o téma na první pohled poněkud zvláštní, protože počítačové hry u řady lidí často evokují jen pouhou zábavu, nebo dokonce až něco nebezpečného, co média popisují jen v souvislosti s násilím nebo rizikem závislosti. Počítačové hry jsou ale mnohem zajímavější, komplexnější a především významnější, než se může na první pohled zdát.

Práce nese název "**Počítačové hry jako fenomén nových médií**", neboť se nebudu věnovat pouze hrám samotným, ale také jejich vlivu na naši kulturu a společnost. Domnívám se totiž, že počítačové hry ovlivnily a ovlivňují naši společnost do takové míry, že lze hovořit o fenoménu – podobně jako tomu je, dejme tomu, v případě Internetu.

Práce si tedy klade za cíl prozkoumat oblast počítačových her a videoher, popsat jejich historii, definovat jejich vlastnosti, demonstrovat jejich vliv na kulturu, umění, ekonomiku a společnost jako celek, a odpovědět tak na základní otázku a současně i tezi této práce, zdali je označení "fenomén" skutečně oprávněné.

Z obsahového hlediska je práce rozdělena na sedm základních tematických kapitol, doplněných tradiční předmlouvou, úvodem a závěrem. První obsahová kapitola (tj. formálně kapitola číslo dvě) nese název "Vývoj počítačových her" a jejím cílem je představit historii her, herních žánrů, herních technologií a platforem. V rámci této kapitoly se také pokusím ilustrovat vliv herních technologií na rozvoj informační a výpočetní techniky obecně.

V následující kapitole pojmenované "Typologie herních žánrů" představím jednotlivé obsahové i formální druhy her, včetně prezentace historicky významných a relevantních příkladů. Smyslem této pasáže je především zdůraznění variability her a herních mechanismů a alespoň zběžné představení široké palety témat, kterým se hry věnují.

Pro pochopení významu her a jejich silného vlivu na hráče je velmi důležitá kapitola "Základní pilíře počítačových her". Právě tyto hlavní charakteristiky her, jako je interaktivita, hratelnost a atmosféra, totiž umožnily, aby se z her stal celosvětový společenský i ekonomický fenomén. Pozornost zaměřím také na emoce v počítačových hrách, neboť mají bezprostřední vliv na příběh i atmosféru a v konečném důsledku tedy i na naši schopnost "vcítit se" do hry.

Další klíčovou součástí práce je kapitola "Počítačové hry a společnost". Zde se již konkrétně zaměřím na současný stav i celospolečenský vliv herního průmyslu, který se během svého poměrně krátkého vývoje stal dominantní silou multimediálního zábavního průmyslu. S pomocí statistických a demografických ukazatelů se také pokusím vyvrátit některé nejčastější mýty a stereotypy, které se her, hráčů a herního průmyslu týkají.

Samostatnou část jsem se rozhodl věnovat také oblasti umění. Tato pasáž byla původně součástí předchozí kapitoly, protože umění je pochopitelně součástí naší společnosti, ale nakonec jsem se ale rozhodl obě témata oddělit. V první řadě se jedná o otázku, která je poměrně kontroverzní a kterou jsem chtěl tedy zpracovat samostatně. Zároveň se také jedná o trochu odlišnou formu. Zatímco ekonomické aspekty nebo analýza demografie jsou, řekneme, "objektivní" či "vědecké", umělecká sféra je záležitost spíše subjektivní, abstraktní, pocitová. Vzhledem k tomu, že jsem k jednotlivým formám umělecké exprese připojil i ilustrační příklady, kapitola "Počítačové hry a umění" si svoji samostatnost vysloužila i svým rozsahem.

Vzhledem k tomu, že mým cílem je nabídnout ucelenou studii o vlivu a významu her v naší společnosti, nechybí samozřejmě ani kapitola "Negativní vlivy". Zvyšování povědomí o hrách neznamena jejich nekritický obdiv a oprávněná kritika (včetně konkrétních příkladů) má svůj význam. Současně je ale důležité si uvědomit, že své negativní aspekty mají všechna média, všechny technologie, a v podstatě všechny naše činnosti.

Poslední obsahová kapitola pak bude fungovat jako určitý "Pohled do budoucnosti", v rámci kterého se podíváme na pravděpodobný vývoj herního průmyslu a podrobněji si popíšeme některé vybrané trendy. Všechny kapitoly pak budou shrnuty a zpracovány v závěru práce, kde bych rád pohovořil i o možné naší roli v oblasti rozvoje a popularizace her.

Jsem si samozřejmě plně vědom toho, že mnou zvolené téma je velice rozsáhlé. Domnívám se nicméně, že v každém výzkumu a v každé oblasti lidské činnosti je třeba postupovat od obecného ke konkrétnímu, od rámcových přehledů a celkového kontextu, až k detailním analýzám jednotlivých dílčích aspektů.

Skutečnost je bohužel taková, že podobně zaměřená mezioborová přehledová studie počítačových her, jejich vývoje, jejich významu a jejich vlivu na společnost zatím chybí – přinejmenším v českém prostředí. Tato práce by tedy měla sloužit jako pomyslný odrazový můstek pro další práce a navazující výzkum. Širokému tematickému záběru diplomové práce nicméně odpovídá také její rozsah – práce má 112 stran a celkem něco přes 250.000 znaků.

Vzhledem k praktickému zaměření práce se zde také nachází množství obrázků a screenshotů. Většina tohoto obrazového materiálu je nedílnou součástí obsahu; není tedy jen vizuálním doplňkem, ale díky textovým popiskům slouží jako další zdroj informací. Pokud není uvedeno jinak, zdrojem obrázků a ilustrací je Wikipedie, tiskové materiály herních společností a vydavatelů, nebo se jedná o mnou vytvořené snímky. Specifické uvedení zdrojů uvádím pro přehlednost jen v případech, kdy byl obrázek skutečně převzatý z konkrétního zdroje.

Tato diplomová práce je také poměrně unikátní v tom ohledu, že její obsah i struktura vychází především z mých vlastních praktických i teoretických zkušeností s hrami, herními technologiemi a herním průmyslem. Až na výjimky zde proto nejsou přímé citace. Text práce je můj vlastní a z informačních zdrojů přejímám obvykle jen základní údaje, jako roky vydání, statistická data a podobně. Zdroje těchto obecných informací jsou uvedené v závěru práce, zdroje např. konkrétních grafů jsou uvedené přímo v popiscích.

Z výše uvedeného tedy vyplývá, že převážná většina informačních zdrojů uvedených v soupisu literatury sloužila především jako praktické a teoretické pozadí v rámci studia počítačových her, nikoliv jako zdroj konkrétních pasáží a citátů. Soupis zdrojových dokumentů a případné citace jsou nicméně v souladu s normami ISO 690 a ISO 690-2.

Na závěr bych také rád poděkoval vedoucímu práce, Mgr. Romanu Chýlovi, za pomoc s obsahovým i formálním zaměřením tohoto textu. Poděkování si zaslouží také celá komunita pohybující se kolem počítačových her – ať už to jsou jejich autoři a vývojáři, herní novináři, vědci a teoretici, či samotní hráči.

1. ÚVOD

V kontextu nových médií se nové trendy a nové "fenomény" objevují téměř každou chvíli. Zažili jsme kupříkladu rozmach blogování, média i odborníci probírali buzzword "Web 2.0"¹ a aktuálním "fenomémem" jsou například sociální sítě a sdílení. Nicméně pokud nebudeme tímto "fenomenálním slovem" označovat každou jednotlivost či konkrétní trend, dalo by se říci, že skutečné fenomény posledních let byly pouze dva: Internet a počítačové hry².

Internet již není nutné ani představovat. Je to globální informační a komunikační platforma, která významně ovlivnila celý svět. Nejen že Internet prakticky redefinoval pojem komunikace, ale jde ještě dál a přetváří komunikační síť na virtuální sociální prostor, kde jednotliví uživatelé nejen komunikují, ale aktivně participují na tvorbě obsahu. Sdílení informací a znalostí je navíc jen jednou z mnoha fascinujících možností, které Internet nabízí.

Zatímco vliv Internetu na naši společnost je podrobně zkoumán a o jeho významu dnes už málokdo pochybuje, počítačové hry mají situaci mnohem složitější. Již od svého vzniku jsou větší částí populace vnímány jako určitá podřadná zábava pro děti a jsou zlehčovány i ve srovnání s jinými formami zábavy (např. filmy). Pokud se o hrách výjimečně hovoří seriózně, tak většinou jen v souvislosti s jejich škodlivým vlivem. A to je situace, kterou bych rád alespoň částečně změnil, nebo se o to přinejmenším pokusil.

Bylo by pochopitelně bláhové očekávat, že jedna odborná práce tuto situaci výrazně změní; byl bych ale rád, kdyby tento text alespoň podnítil debatu a vedl čtenáře k zamyšlení. Zatímco v zahraničí je vnímání her na mnohem vyšší úrovni, a můžeme setkat s jejich výukou i na vysokých školách, u nás něco podobného zatím zcela chybí. Hlavní důvod spatřuji právě v nízkém povědomí o hrách, protože většina lidí jim zkrátka nepřikládá valný význam. Hry tak můžeme označit jako tzv. "neglected media" – tj. média významná, ale silně opomíjená.

Cílem této práce je tedy podat ucelený přehled týkající se vlivu her na naši společnost. Hry ovlivňují vědu a výzkum, působí na vývoj nových technologií, ovlivňují řadu ekonomických či psycho-sociálních faktorů ve společnosti, a zasahují i do politiky. Nejsou tedy jen zábavou pro několik mladých lidí, ale jedná se o skutečný fenomén, který působí na společnost jako celek.

¹ Tomuto tématu jsem se před časem věnoval například v odborném článku "Buzzword 2.0 – The (R)evolution of the Web"; plný text je dostupný např. z adresy: <http://muji.law.muni.cz/view.php?cisloclanku=2009030004>.

² Označení "počítačové hry" v této práci používám jako obecné a souhrnné označení počítačových her, videoher, herních technologií a dalších forem interaktivní zábavy.

2. VÝVOJ POČÍTAČOVÝCH HER

Historie počítačových her sahá až do 50. let 20. století, kdy se začaly objevovat tzv. "mainframes" (neboli "sálové počítače"), na kterých probíhaly první armádní a vědecké experimenty. Po skončení druhé světové války v roce 1945 nastalo období optimismu, prosperity a technického rozvoje, který se projevoval ve všech oblastech lidského života.

V důsledku tzv. Studené války, která probíhala od 40. až do raných 90. let 20. století, se státy Západního i Východního bloku snažily jednak o vojenskou převahu v případě nukleárního útoku a současně o maximální vědecko-technické úspěchy. Rychlý rozvoj raketové i výpočetní techniky umožnil vesmírné závody, z experimentální armádní sítě ARPANET se zrodil veřejný Internet; a z armádních simulací a systémů raketové obrany vznikly první počítačové hry.

V této souvislosti je vhodné připomenout, že hry jako takové, tedy určité relaxační a volnočasové aktivity, provázejí člověka již od počátku dějin. S "hraním si" se ostatně můžeme setkat i v přírodě obecně – nejčastěji se jedná o interakci zvířat se svými mláďaty, která se tak již od začátku svého vývoje připravují na samostatný život (tedy např. na lov).

U lidí to bylo podobné. Díky svým rozumovým schopnostem ale člověk nezůstal jen u vrozeného chování, ale vymýšlel nové nástroje, objevoval jejich nová využití a s postupem času už hra přestala být jen součástí vývoje nového jedince a přípravou na život v tlupě, ale stala se skutečnou aktivitou pro volný čas. Od sbírání kamenů nebylo daleko k deskovým hrám, od objevu sazí či hlinky byl jen krok k nástěnným malbám, a tak dále.



Přes 5000 let stará egyptská hra Senet



Stolní hra XII scripta z dob Římského impéria



Hra backgammon neboli vrhcáby

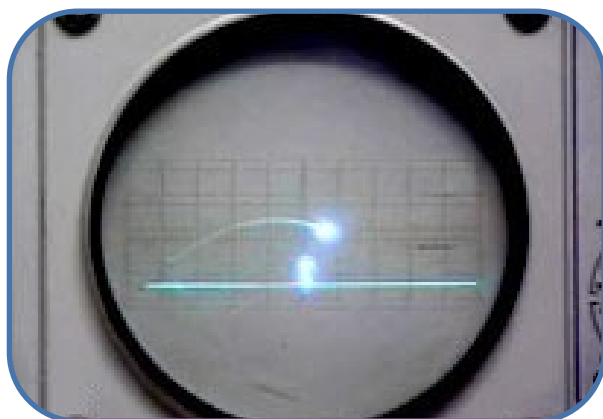
Není tedy divu, že ani moderní technologie nesloužily jen práci, ale přímo vybízely ke kreativním experimentům. A podobně jako si děti ve středověku hrály s dřevěnými klacky na rytíře, vědci v polovině 20. století využívali techniku své doby k modelování války. Ze simulací potenciálního raketového útoku brzy vznikly i simulace tvořené čistě pro zábavu, a hry se tak staly významným nástrojem, díky kterému mohli vědci zkoušet nové postupy.

2.1 HERNÍ PREHISTORIE (50. A 60. LÉTA)

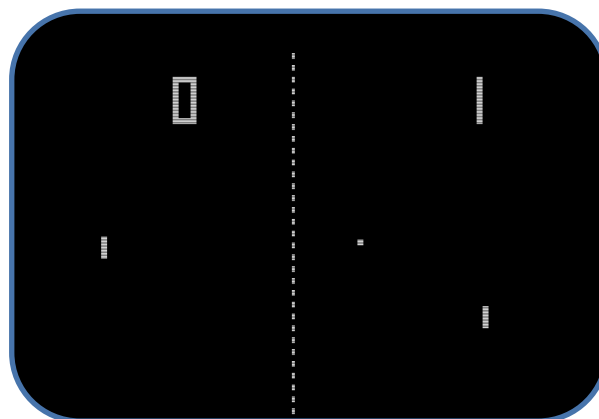
Jak tedy již zaznělo, první herní experimenty se začaly objevovat na přelomu 40. a 50. let 20. století. Z počátku se nejednalo se o žádnou velkou invenci, ale spíše pokusy o převedení známých her (jako např. šachy nebo piškvorky) do počítačů. První šachový program sestavil otec informační vědy a teorie informací Claude Shannon již v září roku 1950³. V roce 1951 byl na britské výstavě "Festival of Britain" představen počítač NIMROD, na kterém bylo možné hrát matematickou strategickou hru NIM. V roce 1952 pak vznikla hra OXO (neboli tic-tac-toe, česky piškvorky) pro počítač EDSAC na University of Cambridge.

Za zmínku také stojí, že ještě několik let před těmito experimenty, v roce 1947, si pánové Thomas T. Goldsmith a Estle Ray Mann požádali o patent na tzv. "Cathode Ray Tube Amusement Device", v češtině tedy "zábavný přístroj tvořený katodovými trubicemi" (což byl dominantní typ zobrazovací techniky v polovině minulého století). Patent byl autorům příznán koncem roku 1948 a jednalo se o simulátor raketového útoku. Reálné sestavení tohoto teoreticky prvního herního zařízení však nebylo potvrzeno.

Významným mezníkem počítačové historie byl rok 1958, kdy vznikla počítačová hra s názvem "Tennis for Two", kterou sestrojil americký fyzik William Higinbotham. Hra používala místo monitoru osciloskop a hráči měli k dispozici dokonce i analogové ovladače. Hra byla financována Ministerstvem energetiky Spojených států a prezentována v Brookhavenské národní laboratoři v rámci každoročního dne otevřených dveří. Jednalo se o první prezentaci počítačové hry širší veřejnosti a "Tennis pro dva" je často označován jako první skutečná hra. Její význam je o to větší, že byla přímou inspirací pro velmi slavnou hru z roku 1972, "Pong".



Zřejmě historicky první hra "Tennis for Two" (1958) na osciloskopu



Populární hra "Pong" byl jednou z nejúspěšnějších her 70. let

³ Informace o programu publikoval v odborném textu "Programming a Computer Game for Ferranti computer".

V tomto historickém období je třeba zmínit také významné projekty na půdě MIT (Massachusetts Institute of Technology), kde od roku 1959 vznikaly experimentální herní programy pro sálový počítač TX-0.

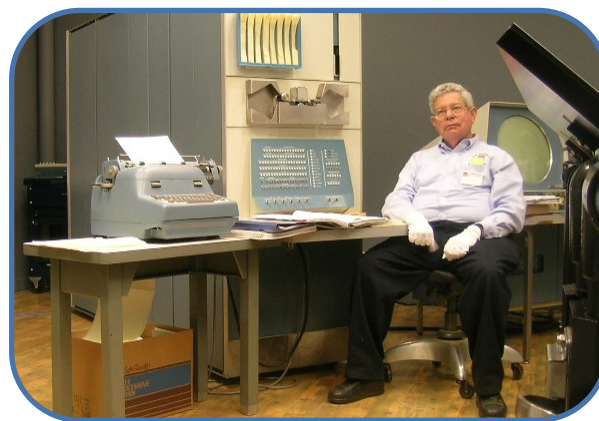
Mezi ty nejzajímavější řadíme "Mouse in the Maze" (Myš v bludišti), ve které hráči nejprve nakreslili světelným perem stěny bludiště a kousky sýra, a myš⁴ řízená počítačem pak bludiště procházela. Druhým projektem byly "Tic-Tac-Toe", tedy staré známé piškvorky, určené pro hru člověka s počítačem – opět ale s využitím světelného pera.

V roce 1961 vznikla v MIT další významná hra, "Spacewar!". Vytvořil ji programátor Steve Russel pro mikropočítač PDP-1 a obecně je považována za první střílečku. Dva hráči v ní ovládali své rakety a cílem bylo sestřelit toho druhého a zároveň se úspěšně a bezpečně pohybovat ve vesmírném prostředí, kde například hrozil pád do gravitačního pole hvězdy.

Program byl ve své době velmi populární, protože dokázal velmi dobře vytižit všechny součásti počítače – brzy se proto rozšířil i do dalších vědeckých laboratoří a používal se v podstatě jako takový neoficiální zátěžový test. Podobně jako "Tennis for Two" se také "Spacewar!" stal inspirací pro řadu dalších her (tj. akčních arkád s vesmírnou tematikou)⁵.



Vesmírná střílečka "Spacewar!" vyvinutá pro mikropočítač PDP-1



Programátor Steve Russel a celkový pohled na systém PDP-1

⁴ Jen pro jistotu zmíním, že grafika v této době ještě víceméně neexistovala a zmiňovanou "myš" tvořil jen světelný bod, který procházel bludištěm a hledal "sýry" – což byly opět jen body.

⁵ Je zajímavé, že oba tyto historicky první typy (tj. sport a střílečka) patří mezi nejoblíbenější herní žánry i dnes.

2.2 ARKÁDY ANEB HERNÍ AUTOMATY (70. A 80. LÉTA)

Vzhledem k tomu, že první experimenty z 50. a 60. let přinášely výsledky a začaly přitahovat pozornost širší veřejnosti, nebylo překvapením, že se brzy objevilo i komerční využití těchto technologií. Vznikly tak tzv. arkády, objemné herní automaty, které fungovaly na mince⁶ a nabízely svým hráčům doposud nepoznanou interaktivní zábavu.

První sériově produkovanou arkádou byla hra "Computer Space" z roku 1971⁷, která vycházela z již zmiňované hry "Spacewar!". Ovládání bylo nicméně pro běžné uživatele poměrně složité a trh zkrátka ještě nebyl na podobné zařízení připravený. Hra tak ve finále nebyla příliš úspěšná, nicméně měla význam pro prvotní zformování trhu.

Autoři hry "Computer space" (Nolan Bushnell a Ted Dabney) každopádně správně odhadli potenciál arkádových her, a hned v roce 1972 spolu založili společnost Atari. Ještě téhož roku také vydali novou automatovou hru, "Pong", která měla na rozdíl od své předchůdkyně mnohem jednodušší ovládání, a člověk mohl začít hrát v podstatě okamžitě.

Reakce trhu byla až nečekaně kladná. Hra se stala naprostým hitem a jen samotné Atari prodalo během dvou let více než 8.000 strojů. Zároveň vznikala celá řada kopií a Pong se dočkal konverze i do dalších systémů, například na nově vznikající platformu domácích konzolí⁸. V roce 1975 vznikla domácí verze hry, "Home Pong", které se prodalo na 150.000 kusů⁹.



Herní automat (tzv. kabinet) s první komerční hrou "Computer Space"



Dobové logo společnosti Atari, jednoho z průkopníků arkádové zábavy



Mimořádně úspěšná domácí herní konzole "Home Pong" prodávaná v řetězci Sears

⁶ Konkrétně na tzv. „čtvrťáky“, tj. mince o hodnotě čtvrt dolaru (25 centů).

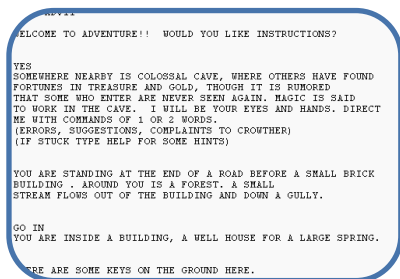
⁷ Ještě o dva měsíce dříve byla vytvořena hra "Galaxy Game", historicky první známá arkáda. Původně byl ale vytvořen jen jediný kabinet určený pro studenty Stanfordské univerzity. Oproti tomu hra "Spacewar!" se už dočkala sériovější výroby a distribuce i mimo brány laboratoří či kampusů.

⁸ První komerčně dostupnou domácí herní konzolí byl systém Odyssey od firmy Magnavox z roku 1972.

⁹ Jen pro zajímavost: konzole "Home Pong" byla vybavena nejvýkonnějším čipem své doby a také prodejnost v rámci řetězce Sears byla historická. Právem jí tak můžeme přiznat klíčový vliv na popularizaci herního průmyslu.

Jak již zaznělo, hry v této době pochopitelně neměly grafiku, jakou můžeme vidět dnes. Zpravidla se jednalo pouze o soustavu bodů, čar nebo textu, a hráči si tak museli většinu prvků pouze představovat. Americký počítačový programátor William Crowther vytvořil v roce 1976 historicky první textovou adventuru (s prozaickým názvem "Adventure"¹⁰) a definoval tak nový žánr, který byl v následujících letech velice populární.

Kromě arkád, stříleček a adventur se začaly objevovat i další herní žánry, například RPG (role-playing game, hra na hrdiny) či simulátory¹¹. Nejoblíbenější hrou ale stále zůstával Pong a nespočet jeho kopií. V roce 1976 vydala Atari hru "Breakout", která se opět stala hitem a znovu inspirovala konkurenční společnosti k vytváření imitací a variací na různé platformy. Tento úspěch se ale paradoxně stal i důvodem ohrožení celého trhu. Široká nabídka stále stejných her totiž velmi rychle překonala poptávku a sotva vzniklý trh byl rázem přesycen. Rok 1977 tak označujeme jako rok krachu videoherního průmyslu.



Textová adventura "Colossal Cave" (1976)



Další z hitů spol. Atari, "Breakout" (1976)



Herní bestseller - "Space Invaders" (1977)

Toto období našťastí netrvalo dlouho. Hned o rok později totiž japonská společnost Taito vydala hru "Space Invaders", která se vzápětí stala bestsellerem a překonala všechny dosavadní rekordy. Licencovanou verzí Space Invaders získala společnost Atari pro svoji novou konzoli Atari 2600, čímž se její prodeje zečtyřnásobily a společnost překonala nedávný krach. Celý herní průmysl se postupně vzpamatoval a na přelomu 70. a 80. let hovoříme o "zlatém období arkád".

Herní automaty se v této době staly součástí pop-kultury a arkády se začaly objevovat téměř všude¹². To se pochopitelně odrazilo i na prodejnosti, která rychle překonala i dosavadní rekord Pongu. Kupříkladu hry "Galaxian" od společnosti Namco se prodalo 40.000 zařízení, "Asteroids" od Atari dokonce 70.000. Zmiňovaná herní legenda "Space Invaders" ovšem překonala všechny rekordy – po celém světě se prodalo na 360.000 herních automatů.

¹⁰ Nebo také: Colossal Cave Adventure, Colossal Cave či ADVENT.

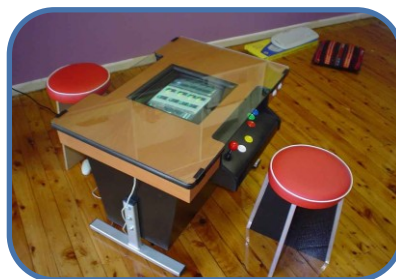
¹¹ I v této době samozřejmě existoval marketing a vznikaly tak hry například na motivy známých seriálů. Jednou z takových her byl i převážně textový Star Trek z roku 1971, který těžil z mimořádné popularity stejnojmenného seriálu (v zásadě jednoho z prvních sci-fi seriálů v historii).

¹² Např. v kinech, nákupních centrech, restauracích a podobně. Vznikaly také specializované herny.

Na přelomu 70. a 80. let přicházely také barevné automaty, které opět posílily zájem o videohry. Jednou z nejúspěšnějších her tohoto období byl "Pac-Man", který prodal více než 350.000 herních zařízení a v průběhu roku svým tvůrcům vydělal cca miliardu dolarů.



Vektorová arkáda "Asteroids" (1979)



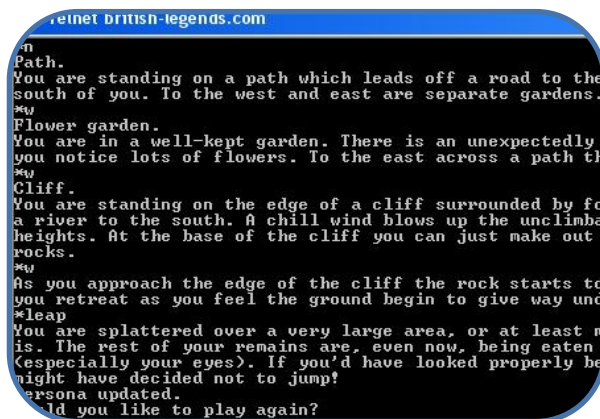
Alternativní design arkád zejm. v Japonsku



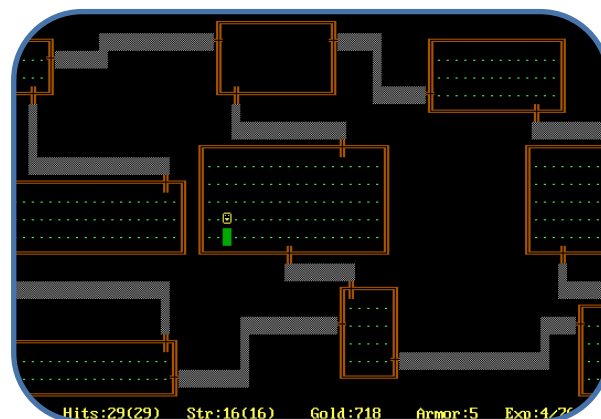
"Pac-Man" (1980) je dodnes legendární hrou

V souvislosti s rozvojem Internetu se začaly objevovat i hry po síti. V roce 1978 vznikl nový žánr "Multi-User Dungeon" (neboli MUD), který kombinoval RPG, adventury a multiplayer. Opět se jednalo o hru textovou (zejména kvůli velmi pomalému přenosu dat po tehdejší síti), takže si hráči museli vystačit jen s popisem. Přesto si tyto prvotní online RPG hry (tzv. "MUDy") získaly nemalou popularitu a pomáhaly jak rozšíření počítačů, tak i přístupu k Internetu.

Pokrok se samozřejmě nezastavil, a již v roce 1980 byla vydána první grafická RPG hra Rogue, která už nebyla založena jen na popisu prostředí, ale i jeho zobrazení. Jednalo se také o jednu z prvních náhodně generovaných her. To v praxi znamenalo, že se celé herní prostředí s každou novou hrou měnilo a na hráče tak čekaly stále nové výzvy.



"MUD1" (1978) je nejstarším zástupcem stejnojmenného žánru. Autorem hry je Roy Turbshaw z univerzity v Essexu



Screenshot z prvního grafického RPG, "Rogue" (1980). Autory hry jsou programátoři Michael Toy and Glenn Wichman

Ekonomickým vrcholem "zlatého období arkád" byl rok 1982, kdy automaty na mince vygenerovaly celkový zisk 8 miliard dolarů a herní průmysl tak překonal i mnohem starší a etablovanější média: zisky z populární hudby se totiž v témže roce pohybovaly kolem čtyř miliard dolarů a Hollywoodské filmy vydělaly tři. Příjmy z herního průmyslu tak byly vyšší než příjmy z filmového a hudebního průmyslu dohromady.

2.3 DOMÁCÍ HERNÍ KONZOLE (70. A 80. LÉTA)

Kromě her vytvořených pro velké sálové počítače a později pro herní arkády se díky postupné miniaturizaci (a větší ekonomické rentabilitě) začaly objevovat také hry určené přímo do domácností. Vzhledem k tomu, že osobní počítače se teprve objevovaly a jejich využití bylo finančně akceptovatelné zpravidla jen ve firmách, pro hry vznikla speciální kategorie cenově relativně dostupných výrobků: tzv. "herní konzole".

Jednalo o zařízení, které se připojilo k televizi (obvykle přes vstup antény), a do kterého bylo možné kupovat jednotlivé hry na speciálních nosičích, plastových kazetách, tzv. cartridges. Popularita herních konzolí byla zejména ve Spojených státech obrovská a televize se spolu s herní konzolí stala centrem rodinné zábavy.

První konzolí na trhu byla Magnavox Odyssey z roku 1972, jejíž prototyp sestavil Ralph Baer již v roce 1968. Hry na Odyssey neměly v zásadě žádnou grafiku (ani zvuky) a hráči s pomocí analogových ovladačů ovládali pouze světelné body či úsečky. Aby hry vzbudily alespoň zdání grafiky, součástí balení byly barevné plastové fólie, které se nalepily na televizní obrazovku a zobrazovaly například tenisové či baseballové hřiště, bludiště, vesmír, ruletu atd.

Odyssey si připsala ještě jedno prvenství – kromě klasických ovladačů totiž nabídla také inovativní "světelnou zbraň" (light gun), kterou bylo možné na televizi "střílet" a zasahovat tak cíle. Ve skutečnosti zbraň samozřejmě nic nestřílela, ale naopak snímala světlo. Pokud hráč zamířil na světelný bod¹³ na televizi, bod zhasl a hráč si mohl započítat zásah¹⁴.



První domácí herní konzole "Magnavox Odyssey" z roku 1972. Konzole na snímku je opatřena podpisem Ralpa H. Baera [autor snímku: Martin Goldberg]



Unikátní "light gun", volitelné příslušenství ke konzoli Odyssey. Součástí byla hra "Shooting Gallery" (střelba na světelné body) [autor snímku: Scott Deeming]

¹³ Pistole nicméně reagovala na jakékoliv světlo, takže hra vyhodnotila zásah např. i při míření do žárovky.

¹⁴ Jak již zaznělo, Odyssey dokázala jen zobrazovat světelné body. Nebyla ale schopna žádné zpětné vazby, např. počítání skóre. To si museli hráči zapisovat na papír (podobně jako např. v ruletě používali plastové žetony).

Na konci 70. let zareagovali i další výrobci a začala se objevovat celá řada herních konzolí pro domácí použití. Mezi nejznámější zástupce této generace patří Atari VCS (Video Computer System) nebo též Atari 2600 od stejnojmenné firmy z roku 1977, Magnavox Odyssey 2 z roku 1978, či Intellivision od Mattelu z roku 1979. Ke každé konzoli byly k dispozici různé hry, které si hráči mohli kupovat. Trh se tak snažil reagovat na nedávný krach arkád a nabídnout hráčům možnost většího výběru.

Domácí konzole byly oblíbené a procházely rychlým vývojem svého hardwaru. V roce 1982 se například objevily konzole ColecoVision či Atari 5200, které nabídly větší rychlost a širší možnosti. Speciální zmínku si zaslouží také unikátní konzole Vectrex, která nepotřebovala připojení k televizi, protože byla vybavena svým vlastním monitorem uzpůsobeným pro vektorovou grafiku (na rozdíl od rastrové grafiky na konkurenčních přístrojích).



Legendární konzole "Atari VCS / Atari 2600"



Velmi úspěšná hra "Pitfall!" (1982)



Vektorová konzole "Vectrex"

Herní průmysl byl nicméně vždy velmi dynamický a období velkých úspěchů střídala období hlubokých krizí. Zatímco krizi z roku 1977 způsobilo přesytení trhu de facto jedinou hrou a jejími klony, o několik let později došlo k ještě větší krizi z právě opačného důvodu: her vznikalo ohromné množství (navíc pro řadu konzolí, které se snažily najít své místo na trhu), ale jejich vývoj byl uspěchaný a kvalita často podprůměrná.

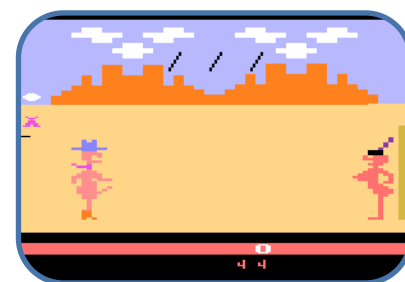
Konzole navíc čelily silicímú tlaku osobních počítačů a stále častěji se stávalo, že prodeje her byly mnohem slabší, než se předpokládalo při vývoji. Na sklonku roku 1982 zaplavilo trh rekordní množství nových her, ale prodejnost se zejména z důvodu nevalné kvality v podstatě zastavila. V polovině roku 1983 tak nastal krach severoamerického herního průmyslu.



"Commodore PET 2001" (1977) byl jedním z prvních osobních počítačů a zároveň i přímým konkurentem domácích konzolí



"Chase the Chuck Wagon" z roku 1983. Jednalo se o nepovedený pokus o vytvoření reklamní hry pro společnost Purina



Velmi kontroverzní hra "Custer's Revenge" (1982), ve které hráč znásilňoval spoutanou indiánku, poškodila celý herní průmysl

V této souvislosti je nechvalně známá především hra "E.T. the Extra-Terrestrial", vytvořená na motivy velmi úspěšného filmu Stevena Spielberga. Hra měla vyjít na Atari 2600 a tvůrci do ní vkládali velké naděje už díky marketingovému provázání s mimořádně úspěšným filmem. Problémy se získáním práv však způsobily, že tvůrci měli na tvorbu celé hry pouze šest týdnů, aby se stihlo vydání na Vánoce 1982.

Výsledek byl tragický: hra E.T. je dodnes všeobecně považována za jednu z nejhorších her v historii a současně za jeden z největších komerčních propadáků. Po krátkém období relativně vysoké prodejnosti došlo k masovému rušení objednávek a velmi mnoho hráčů hru dokonce vrátilo. Z celkového množství čtyř milionů vyrobených kazet se jich neprodalo (nebo bylo vráceno) více než 3,5 milionu, což společnosti Atari způsobilo mimořádné ztráty. Firma neměla pro takový případ ani dostatečné skladovací prostory a koncem roku 1983 byly stovky tisíc kazet a dalšího vybavení jednoduše sešrotovány a pohřbeny na skládce v Novém Mexiku.

Zatímco americký herní trh v podstatě zkolaboval, ke slovu se dostalo Japonsko. V roce 1983 vytvořila společnost Nintendo velmi slavnou a populární konzoli NES, neboli Nintendo Entertainment System. O dva roky později se NES dostal na americké trhy a vzhledem k místní situaci celý trh v podstatě ovládl. Příchod Nintenda pozitivně zapůsobil i na další společnosti a videoherní průmysl se opět vzpamatoval.



"E.T. the Extra-Terrestrial" znamenala pro Atari finanční katastrofu a odstartovala krach herního průmyslu v celé Severní Americe



Konzole "Nintendo Entertainment System" byla mimořádně úspěšná v Japonsku, v Americe i na evropských trzích

Pozice Nintenda byla velmi silná, ale i přesto existovala konkurence. V Japonsku to byla společnost Sega, která na mezinárodní trhy uvedla velmi populární konzole SG-1000 (1983), Sega Master System (1985) a Sega Megadrive (1988). Ve Spojených státech byla jediným významnějším konkurentem společnost Atari, která ustála obě předchozí krize a v roce 1986 představila novou konzoli Atari 7800.

2.4 PŘÍCHOD OSOBNÍCH POČÍTAČŮ (80. LÉTA)

Jak již zaznělo, počítače 50. a 60. let byly diametrálně odlišné od počítačů, které známe dnes. Jejich výkon byl ve srovnání s dnešní dobou nepatrný (zhruba na úrovni kalkulačky nebo starého telefonu) a přesto se jednalo o monstra, která zabírala třeba i několik místností – z jejich velikosti ostatně pramení i označení "sálové počítače".

Na začátku 70. let nicméně došlo k významnému posunu v technice a kybernetice, protože se objevily první mikroprocesory. Jednalo se o nejvýznamnější pokrok od vytvoření tranzistorů v roce 1947. Mikroprocesory totiž umožnily významné zmenšení počítačů, zvýšení jejich výpočetní síly a v neposlední řadě také zlevnění jejich výroby. Na trhu se tak objevily mikropočítače určené (kromě obligátní armády a vědeckého výzkumu) i pro firemní sektor.

Nečekaná popularita herních automatů a prvních domácích konzolí zapůsobila pochopitelně i na oblast osobních počítačů, které se díky novým technologiím stávaly alespoň částečně dostupnými. A zatímco konzole byly určené jen a pouze na hry, na počítačích se dalo i pracovat. Na přelomu 70. a 80. let se tak mikropočítače dostávají i do domácností – nejprve inženýrů a technických nadšenců, později i širší veřejnosti.

Některé počítače, např. Sinclair ZX80 a Acorn Atom, se vzhledem k jejich zaměření na technické nadšence, prodávaly i ve formě "kitů", které si uživatel mohl sám sestavit. Většina se však prodávala již klasicky zkompletovaná, přičemž rozměrem a tvarem připomínaly psací stroje. Jedním z nejúspěšnějších počítačů na přelomu dekad byl Commodore PET a Apple II z roku 1977. Následovala celá řada modelů od různých výrobců – například BBC Micro¹⁵, Sinclair ZX Spectrum, Atari 800XL či Commodore 64. Kolem roku 1982 se jen ve Spojených státech používalo více než 620.000 osobních počítačů.



Velmi úspěšný osobní počítač "Commodore PET" z roku 1977



Mimořádně úspěšný byl také "Apple II" (1977), který firmu Apple komerčně proslavil

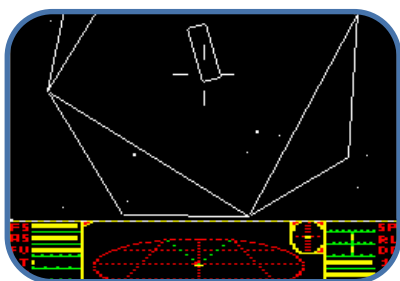


Mikropočítač "Sinclair ZX80" z roku 1980 byl k dispozici také ve formě "kitu"

¹⁵ Jeden z prvních počítačů zaměřených především na vzdělání.

Co se týče počítačových her, na začátku hry vznikaly především jako součást výuky programování. Zdrojové kódy si mezi sebou šířili studenti a techničtí nadšenci, později se do distribuce zapojily odborné časopisy (např. Creative Computing). Počítače také s radostí využily úspěch arkádových her a později her z domácích konzolí. Na počítače se tak dostaly i klasiky jako Space Invaders, Pac-Man, Frogger, Donkey Kong a další.

Zatímco se severoamerický videoherní průmysl v roce 1983 v podstatě zhroutil, osobní počítače zažívaly nebývalý rozmach. Kromě her se na počítačích mohlo pracovat, zapojovaly se do vzdělávání a vznikala pro ně pestrá paleta programů. Například již zmiňovaný Commodore 64 ovládal několik let po sobě cca 20% až 40% podíl trhu a udržoval si prodejnost cca dvou milionů kusů ročně. Za dobu své dvanáctileté historie bylo prodáno 12 až 17 milionu kusů a Commodore 64 se tak stal neúspěšnějším modelem PC v historii.



Hra "Elite" (1986) představila simulaci 3D



Mimořádně úspěšný "Commodore 64"



Operační systém "GeOS" (1986) pro C64

Kromě zdokonalování hardwaru se objevovaly i nové periferie, které dnes vnímáme jako samozřejmost – například myš¹⁶, díky které se mohly rozvíjet ovládací rozhraní programů a her. Bez myši by mohly jen těžko vzniknout grafické adventury nebo třeba strategie. Významným prvkem byly také záznamová média. Většina počítačů využívala kukládání a přenosu dat disketové mechaniky, což byla další výhoda oproti konzolím¹⁷.

Vzhledem k tomu, že počítačů (i přežívajících konzolí) byla celá řada a vývoj postupoval nezadržitelně vpřed, jednotlivé produkty se začaly rozlišovat i podle "technologické generace". První přístroje 70. a 80. let pracovaly na nejjednodušších principech a toto období nazýváme "érou 8-bitů", neboť tyto stroje byly osazeny 8-bitovými procesory¹⁸. Na počátku 80. let se objevily 16-bit¹⁹, které přinesly významné zvýšení výpočetní síly a zdokonalení grafiky. Ve světě konzolí patřily mezi 16-bit¹⁹ např. Sega Mega Drive (nebo též Sega Genesis).

¹⁶ Jen pro zajímavost: první počítačovou "myš" vytvořil známý vynálezce Douglas Englebart již v roce 1963.

¹⁷ Rozmach disketových mechanik ale způsobil i významný nárůst softwarového pirátství, protože kopírování disket s programy nebo hrami bylo velmi jednoduché (zejména oproti konzolím, kde to šlo jen velmi obtížně).

¹⁸ V zásadě to znamená, že počítač mohl ve svých výpočtech dosahovat 2^8 (tj. 256) hodnot.

¹⁹ Šestnácti-bitové mikroprocesory mohly dosahovat již 2^{16} (tedy 65.536) hodnot.

Počet bitů v procesoru také souvisel s dalšími parametry počítačů a konzolí. Rychlejší procesory mohly například používat větší množství operační paměti, využívat specializované grafické čipy, nebo pracovat s hudbou a zvuky. Od pípajících herních konzolí velikosti ledničky se tak vývoj během cca jedné dekády posunul k osobním počítačům menším než psací stroj ale s nesrovnatelně vyšším výkonem a mnohem širšími možnostmi.

Zatímco konzole stále zůstávaly připojené k televizním přijímačům, počítače získaly i své vlastní zobrazovací zařízení: monitor. Monitory byly založené na stejné technologii jako televize (tj. katodové trubice), ale byly mnohem flexibilnější, co se týče rozměrů a později i rozlišení.

Až do 80. let byly totiž monitory a televize velké, monochromatické (černobílé) a s viditelně blikajícím obrazem. V roce 1981 vytvořila společnost IBM grafický adaptér CGA (Color Graphics Adapter), který umožňoval zobrazit až čtyři různé barvy z palety 16 možných a jehož rozlišení bylo 320x200 bodů. V roce 1984 byl vyvinut standard EGA (Enhanced Graphics Adapter) s rozlišením 640x350 bodů a zobrazením 16 barev z celkové palety 64. V roce 1987 se dále objevil standard VGA (Video Graphics Array) s rozlišením až 640x480 pixelů a Super VGA s rozlišením 800x600. Rozlišení i počet zobrazovaných barev pak i nadále stoupal.



"Prince of Persia" v režimu CGA (4 barvy)



"Prince of Persia" v režimu EGA (16 barev)



"Prince of Persia" v režimu VGA (256 barev)



Hra "Budokan" v režimu CGA (4 barvy)
[zdroj: welovedosgames.net]



Hra "Budokan" v režimu EGA (16 barev)
[zdroj: welovedosgames.net]



Hra "Budokan" v režimu VGA (256 barev)
[zdroj: welovedosgames.net]

Za zmínku také stojí, že v Japonsku bylo rozlišení obrazovek vždy o něco větší než v USA. Důvodem byla relativní složitost japonských znaků, které pro svoji čitelnost potřebovaly více obrazových bodů. To pochopitelně umožňovalo i jemnější grafiku a zvyšování rozlišení pak probíhalo ve všech státech obdobně.

2.5 ROZVOJ A INOVACE V 90. LETECH

Na konci 80. let byla situace pro hry a jejich hráče velmi příznivá. Herní trh se po několika vážných krizích stabilizoval, nové technologie se vyvíjely neuvěřitelnou rychlostí, a vznikaly také samozřejmě i nové počítačové a konzolové hry. 90. léta jsou tak všeobecně považována za období hardwarových i softwarových inovací.

Grafika počítačových her se průběžně zdokonalovala, nicméně až na výjimky se vždy jednalo o dvourozměrnou grafiku. Pohyby nebo animace postav zajišťovaly tzv. sprity, což byly série obrázků vytvářejících iluzi pohybu. Toho si můžeme povšimnout např. v prvních "pseudo 3D" hrách jako Wolfenstein 3D (1992), Doom 3D (1993) či Duke Nukem 3D (1996) – nepřátelé se sice pohybovali ve třech rozměrech, ale jednalo se přitom jen o 2D obrázky – jakoby to byly kousky kartonu neustále natočené přední stranou k hráči²⁰.

V 90. letech se ale situace změnila a na počítače i herní konzole přišlo skutečné 3D. Postavy, předměty i prostředí tvořily tzv. polygony, základní stavební jednotky trojrozměrných modelů. Jednou z prvních 3D her byla konzolová hra Super Mario 64 z roku 1996 pro velmi oblíbenou konzoli Nintendo 64²¹. Pro počítače vyšly legendární hry jako Descent (1995), Tomb Raider (1996), Quake (1996) či Half-Life (1998).



"Ultima Underworld" (1993) byla jednou z prvních (pseudo)3D akčních RPG her



"Wolfenstein 3D" zpopularizoval žánr FPS. V Německu byla hra nicméně zakázána



Postava Lara Croft z akční adventury "Tomb Raider" se stala herním sex symbolem

Složitější hry a programy nevyžadovaly pouze silnější hardware, ale zabíraly také více místa. Herní cartridge nebo diskety už nestačily a celý svět IT se poměrně rychle přesunul k technologii CD neboli kompaktních disků. Jednalo se svým způsobem o revoluci, protože na disky se vešlo řádově stonásobně více dat. Ihned vznikl i nový žánr her – interaktivní filmy. Ty sice často neměly zrovna špičkovou hratelnost, ale zato byly plné hraných scén a animací.

²⁰ V praxi to znamenalo, že postavy nebo předměty tvořené sprity nebylo možné např. obejít, protože se neustále natáčely stejnou stranou směrem k hráči. Oproti tomu skutečné 3D modely je možné prozkoumat ze všech stran.

²¹ Konzole Nintendo 64 byla vybavena 64-bitovým procesorem, v té době nejrychlejším procesorem na trhu. Tuto skutečnost Nintendo dávalo velmi jasně najevo a řada her pro tuto konzoli měla číslo 64 přímo v názvu – například "Pilotwings 64", "Doom 64", "Duke Nukem 64", "Tetris 64", "Mega Man 64", či zmiňovaný "Super Mario 64".

Technologie kompaktních disků během několika let v podstatě ovládla celý trh. I velmi oblíbená konzole Nintendo 64, které se prodalo více než 30 milionů kusů, nakonec doplatila na to, že byla jen na cartridge. Konkurenční konzole Sony PlayStation z roku 1994 byla již od začátku vybavena CD mechanikou a tento krok se ukázal být více než prozřetelným. Na trhu totiž vydržela jedenáct let a celkem se jí prodalo více než 100 milionů kusů.

Vzhledem k tomu, že na kompaktní disky se nedalo zapisovat a na rozdíl od počítačů neměly konzole pevné disky (např. na ukládání herních dat), nadešla také éra paměťových karet. Ty ostatně existují dodnes²² a setkat se s nimi můžeme v digitálních fotoaparátech, mobilních telefonech atd.



"Nintendo 64" byla jednou z posledních konzolí na herní karty (cartridges)



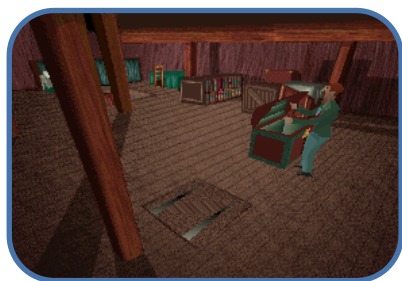
Hra "Super Mario 64" přenesla populární herní svět i postavy do třetího rozměru



"Phantasmagoria" (1995) byla jednou z úspěšných interaktivních filmových her

Nové technologie představily hráčům nové možnosti a vznikla tak řada zcela nových žánrů. Díky nástupu 3D se v centru pozornosti octly především FPS, first-person shooters²³ (střílečky z pohledu první osoby, tj. hráče). Třetí rozměr umožnil také rozvoj simulátorů všeho druhu – od letadel, přes vesmírné rakety až po automobilové závodní hry.

Kromě zcela nových žánrů, jako byly například zmiňované interaktivní filmy, se dočkaly oživení také klasické "arkádové" žánry jako bojovky či plošinovky. Obvyklé 2D herní prostředí náhle získalo doslova nový rozměr a hráči si tak mohli vychutnat souboje v kompletním 3D či poskakování ve virtuálním prostředí, kde byl najednou možný pohyb všemi směry.



Hororová 3D adventura "Alone in the Dark" z roku 1992 definovala žánr survival hororů



Akční bojovka "Mortal Combat" vznikla pro arkády (1992) i domácí počítače (1993)



3D akční FPS střílečka "Quake" (1996) zpopularizovala hru více hráčů

²² Byť jsou dnes pochopitelně mnohem menší a s řádově vyšší kapacitou.

²³ Kromě toho známe také TPS hry, neboli third-person shooters. V těchto hrách "z pohledu třetí osoby" je kamera umístěna jakoby za zády herní postavy a hráč tak vidí i "sám sebe" (resp. svoji reprezentaci ve hře)

Řada her sice zůstávala ve 2D, ale i tak se neustále zdokonalovala grafika a zvyšovala se složitost herních mechanismů. Značný rozmach prožily také strategie – a to nejen válečné (kde hráči staví jednotky a snaží se porazit protihráče), ale také strategie budovatelské.

Žánr real-time strategií (tj. strategií v reálním čase) definovala hra "Dune II" z roku 1992 a dále jej rozvinul "Command & Conquer" z roku 1995. V budovatelských strategiích vynikala především společnost Maxis²⁴, která jich vydala celou řadu – např. SimCity (1989), SimEarth (1990), SimCity 2000 (1993), SimTower (1994) či SimCity 3000 (1999). Na začátku roku 2000 také vydali hru "The Sims", která se stala jednou z nejrychleji prodávaných her v historii.



Strategie "Dune II" (1992) stála u zrodu RTS



Pohled na město v "Sim City 2000" (1993)



Mimořádně úspěšná hra "Starcraft" (1998)

Významným trendem 90. let bylo také širší využívání internetu a nástup multiplayeru a on-line her. Koncept "death-matchu" (tedy zápasu více hráčů po síti) jako první přinesla hra "Doom" z roku 1993. Většina následujících her (Quake, Medal of Honor, Unreal Tournament) možnost multiplayeru nabízela a některé z nich byly na multiplayer přímo zaměřené.

Díky zrychlení a zpřístupnění Internetu se rozvíjely také MMORPG, multiplayerové RPG. Jednou z prvních her tohoto žánru byl textový "MUD" z roku 1978. V 90. letech se však tyto hry rozšířily do celého světa a vznikla celá řada oblíbených (a samozřejmě již plně grafických) her, jako např. "Ultima Online" z roku 1997 či "EverQuest" (1999).



Multiplayerová akce "Unreal Tournament" (1999) představila řadu nových herních módů i inteligentní počítačové protivníky



Populární MMORPG "Ultima Online" z roku 1997. Graficky se jednalo o simulaci trojrozměrného prostředí (tzv. "izometrické 3D")

²⁴ Společnost Maxis se od roku 1997 stala součástí Electronic Arts.

2.6 SOUČASNOST

V průběhu posledních let pokračoval rychlý rozvoj herního průmyslu a byli jsme svědky řady technologických pokroků, rozvoje nových žánrů i překonání rekordů (např. v nákladech či prodejnosti). Situace na trhu konzolí se stabilizovala a operují na něm tři značky: Sony se svými modely PlayStation 2 z roku 2000 a PlayStation 3 z roku 2006, Nintendo s řadou kapesních handheldů GameBoy (od roku 1989) a Nintendo DS (z roku 2004) a nově i populární konzolí Wii (z roku 2005). Posledním hráčem je Microsoft s modely Xbox (2001) a Xbox 360 (2005).



Současný zástupce Microsoftu, "Xbox 360"



Sony "PlayStation 3" a novější "Slim" model



Velmi úspěšná konzole "Nintendo Wii"

Oproti konzolím, které přicházejí v "generacích" vždy jednou za několik let, je vývoj počítačů plynulejší. Téměř neustále se objevují rychlejší procesory, výkonnější grafické karty, větší operační paměti nebo pevné disky. Spočívá v tom výhoda i nevýhoda počítačů – na jednu stranu jsou výkonnější než konzole (a nabízejí širší možnosti), ale na druhou stranu je poměrně finančně náročné udržovat počítač stále "aktuální", aby umožňoval hraní i nejnovějších her.

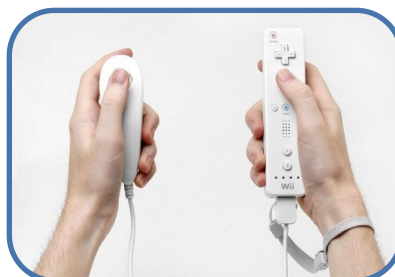
Dominantním grafickým stylem současnosti je 3D, je kterém se objevují i klasické žánry jako RPG, strategie, arkády či adventury. Vývoj technologií je velice rychlý a cílem většiny her je tzv. fotorealistická grafika. Zdokonaluje se také umělá inteligence a stále častěji se využívá například fyzika herního prostředí.

Objevují se také nové formy ovládání. Již v období arkádových automatů se objevovaly například světelné pistole nebo taneční podložky; současné technologie jdou ještě dál. Největší pokrok představila konzole Nintendo Wii, jejíž ovladač (WiiMote) je vybaven gyroskopem pro snímání polohy v prostoru. Hráč tak může hrát např. tenis nebo golf skutečnými pohyby ruky.

Na podobném principu pracuje i konkurenční zařízení PlayStation Move z roku 2009. Nejnovějším produktem tohoto nového segmentu trhu je systém Kinect pro Xbox 360, který už nesnímá jen polohu ovladačů ale celého těla. Nevyužívá gyroskop, ale kameru v kombinaci se senzory hloubky, takže si systém dokáže "představit" (zrekonstruovat), jak vypadá okolní prostředí, jak se osoby pohybují a jak vypadají.



Průkopníkem vizuální interakce hráče a konzole byla "EyeToy" pro PlayStation 2



"Wii Remote" a "Nunchuck" tvoří základní pohybové ovládání pro Nintendo Wii



Systém "Kinect" pro Xbox 360 snímá celé prostředí a dokáže vyhodnotit i hloubku

Vývoj stále složitějších her znamená, že i jejich výroba je časově i finančně mnohem náročnější. Zatímco dříve hry tvořili jednotlivci nebo malé skupiny vývojářů, novější tituly už vyvíjejí celá studia a jejich vývoj trvá roky a stojí miliony dolarů. Podobný trend zažívá i filmový průmysl. Není tedy divu, že nejen náklady, ale také prodeje tzv. "AAA" her jdou do milionů.

Díky rozvoji Internetu také velmi rychle roste popularita multiplayerových her a MMORPG. Mimořádného úspěchu v tomto směru dosáhla hra "World of Warcraft" z roku 2004, která se s více než 12 miliony předplatitelů dostala až do Guinnessovy knihy rekordů.

Kromě AAA titulů s obrovskými rozpočty a takřka filmovým zážitkem vznikají i hry mnohem skromnější. Stále totiž existují nezávislí vývojáři (jednotlivci i malé skupiny), kteří vyvíjejí hry bez velkolepé grafiky, ale zato se zajímavými nápady. Rozvíjí se tak nezávislá a experimentální scéna, která zmiňované "velké" tituly doplňuje.

Mnoho lidí ovšem nemá čas hrát dlouhé a složité hry, což umožnilo vznik nového herního žánru: tzv. "casual games" neboli "občasných" her. Sem patří například hry v mobilních telefonech, které nám krátí cestu do práce nebo do školy. Casual games se v posledních letech rozšířily také po Internetu, staly se součástí sociálních sítí a pronikají např. na trh tabletů. Jejich úspěch je mimořádný. Například hra "FarmVille" od společnosti Zynga, se kterou se můžeme setkat na Facebooku, hrálo v jeden čas více než 80 milionů aktivních hráčů.



Nejúspěšnější MMORPG současnosti, "World of Warcraft" (2004). Každý z 12 milionů předplatitelů musí platit pravidelné měsíční poplatky, aby mohl hrát na oficiálních serverech



Další z mimořádně úspěšných her společnosti Zynga - "CityVille". Stejně jako u ostatních casual games tohoto typu je hraní zdarma, nicméně hráči mají možnost kupovat si prémiový obsah

3.1 AKČNÍ HRY

Označení "akční hry" je jedním z nejstarších a jedním z nejrozšířenějších, protože více či méně akce obsahují téměř všechny hry. Zejména v období arkádových automatů byl na akci kladený hlavní důraz: hráči tak byli neustále plni adrenalinu a v případě prohry do automatu ochotně nasypali další drobné, aby mohli pokračovat.

V průběhu 80. a 90. let se jednotlivé herní žánry začaly profilovat a obecné pojmenování "akční hry" začalo být úžeji chápáno jako synonymum především pro trojrozměrné "střílečky". Tyto hry byly především dvojího druhu: FPS (1st person shooter) a TPS (3rd person shooter), přičemž rozdíl byl pouze v zobrazení kamery (buď z pohledu postavy či jakoby za jejími zády).

Vzhledem k tomu, že právě akční střílečky byly u hráčů nejoblíbenější, přinášel i jejich vývoj nejrychlejší pokroky. Po krátkém období pseudo-3D grafiky získaly FPS plně 3D zobrazení a současně i podporu multi-playeru, tedy hry dvou a více hráčů přes síť. Ačkoliv většina her byla vždy zaměřena na single-player (tj. hru jednoho hráče) a multi-player byl jen určitým bonusem, v posledních letech se objevují i tituly přímo zaměřené na on-line soupeření.

Kromě grafiky se vyvíjely i další důležité aspekty jako umělá inteligence nepřátel, interaktivita prostředí a později například i herní fyzika. Z hlediska interaktivity byla zajímavá hra "Red Faction" (2001), která v některých pasážích nabídla i možnost udělat například raketometem díru do zdi. Většina her se ovšem omezuje pouze na poškození vybraných předmětů (např. okna, monitory atd.). Řádově větší interaktivitu nabídla až moderní akce "Crysis" (2007), která umožnila real-time destrukci stromů i některých celých budov.

Vzhledem ke své akční povaze byly tyto hry také velmi častým zdrojem kontroverzních situací. Kupříkladu Doom (1993) byl svými odpůrci označován jako simulátor zabíjení a i když je jeho grafika z dnešního pohledu primitivní, ve své době vzbuzovala pohoršení a diskuse o násilí v počítačových hrách. Velmi silně byla medializována také informace, že strůjci krvavého masakru na Columbine High School²⁶ v roce 1999 byli hráči DooMa a dalších stříleček.

Navzdory kritice i častým mediálním a populistickým útokům ale akční hry zůstávají dlouhodobě oblíbeným (a zároveň finančně velmi výnosným) herním žánrem. Prvky akčních her se také stále častěji objevují i v ostatních žánrech.

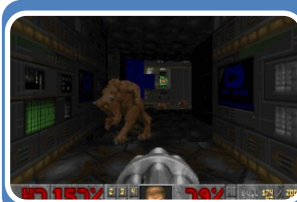
²⁶ Jednalo se o krvavý útok, při kterém dva studenti, Eric Harris a Dylan Klebold, zastřelili 12 spolužáků a jednoho učitele, a dalších 27 lidí zranili. Plánovali také v budově odpálit bombu, což se naštěstí nezdařilo. Oba pak spáchali sebevraždu. Přesný motiv není jasný; spekuluje se o šikaně, depresi, vlivu videoher, agresivní hudby atd.

3.1.1 PŘÍKLADY VÝZNAMNÝCH AKČNÍCH HER



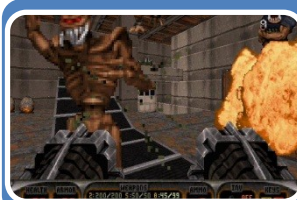
Wolfenstein 3D (1992)

Hra Wolfenstein je všeobecně považována za zakladatele žánru FPS a 3D stříleček obecně. Ačkoliv nebyla ani první FPS hrou ani nebyla plně 3D, dosáhla jako první mimořádné popularity a definovala základní prvky FPS her (rozhraní, ovládání atd.). Hra byla svým námětem také značně kontroverzní a kvůli obrazům Adolfa Hitlera a zobrazení hákových křížů byla v Německu cenzurována a nakonec zakázána.



Doom (1993)

Zatímco Wolfenstein položil základy novému žánru, Doom posunul 3D střílečky na novou úroveň z hlediska grafiky i popularity. Díky nové shareware distribuci hru vyzkoušelo více než 10 milionů hráčů a Doom se stal v podstatě synonymem FPS (ostatní hry se nazývaly "doomovky"). Hra také nasadila mnohem vyšší laťku v zobrazení krve a násilí a odstartovala novou vlnu protestů a cenzury.



Duke Nukem 3D (1996)

V záplavě "doomovek" 90. let byl Duke Nukem 3D mimořádně úspěšný, zejména díky sympaticky "drsnému" hrdinovi, interaktivitě a nelinearitě prostředí, humoru a povedené grafice. Hra je považována za poslední významnou "spritovou" FPS, neboť se již začalo prosazovat pravé 3D. Na pokračování si fanoušci museli počkat 15 let - "Duke Nukem: Forever" (2011) ale vysoká očekávání nenaplnil.



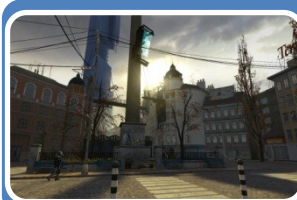
Half-Life (1998)

Hra Half-Life způsobila v žánru FPS bez nadsázky revoluci. Nejen že se jednalo již o skutečnou 3D hru, ale kromě obligátního střelení se jako jedna z prvních zaměřila na příběh a jeho prezentaci s pomocí "cut-scén" (příběhových animací ve hře). Hra měla vynikající atmosféru, skvělou hratelnost a přinesla spoustu nových herních prvků. Dodnes se považuje za jednu z nejlepších her v historii.



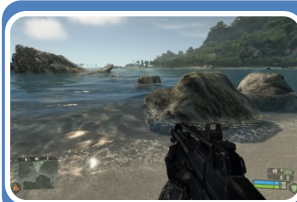
Mafia (2002)

Mafia: The City of Lost Heaven je akční hra z pohledu třetí osoby vytvořená českým studiem Illusion Softworks. Mezinárodního úspěchu dosáhla především výtečnou atmosférou 30. let, mimořádně silným a filmovým příběhem a poměrně unikátní hratelností, která umožňovala i volný pohyb po celém městě a okolí. V české verzi je také velmi kvalitní dabing známých herců (Marek Vašut, Petr Rychlý atd.)



Half-Life 2 (2004)

Zatímco pokračování Doomu (Doom3 z roku 2004) bylo přinejlepším průměrné, pokračování legendární hry Half-Life bylo až nečekaně povedené. Kromě úchvatné grafiky, příběhu i atmosféry přinesl HL2 (stejně jako první díl) řadu nových herních prvků a mechanismů - například důraz na emoce či využití herní fyziky. Jednalo se také o první hru využívající elektronickou distribuci (platformu Steam).



Crysis (2007)

Moderní hry už většinou nepřinášejí nové herní mechanismy, ale zaměřují se především na zdokonalování grafiky, interaktivity, umělé inteligence a podobně. V tomto ohledu stojí za zmínku především hra Crysis, která je dodnes považována za technicky nejdokonalejší hru vůbec. Vynikající grafika, solidní AI, mimořádná interaktivita prostředí - to vše vytváří nesmírně přitažlivou akční kombinaci.

3.2 STRATEGIE

Zatímco akční hry byly vždy zaměřené na adrenalinovou akci od začátku až do konce, pro klidnější a hloubavější hráče zde byly hry strategické. V nich už nešlo o postřeh a rychlé reflexy, ale spíše o taktické myšlení a předvídání. Strategie jsou ve většině případů výsadou počítačů, protože vyžadují přesnější ovládání myši.

Kořeny strategických počítačových her sahají k neméně strategickým hrám deskovým či karetním. Ve strategiích se tedy vyskytují jednotky s určitými vlastnostmi a obvykle se silnými a slabými stránkami, které umožňují právě využití taktiky a strategie.

U strategických her rozlišujeme dva základní typy: tahovou strategii (turn-based) a strategii v reálném čase (real-time). V tahové strategii se hráči střídají a v rámci svého tahu mohou provádět libovolné akce podle svého uvážení. V real-time strategiích hrají oba hráči současně a musejí tak na vzniklé situace reagovat mnohem rychleji.

Žánr real-time strategií zpopularizovala především hra "Dune II" (1992) a později série "Command & Conquer" (1995). V roce 1997 pak vyšla první 3D strategie, "Total Annihilation", a v současnosti je ve 3D většina moderních strategií. Z budovatelských strategií stojí za zmínku de facto celé portfolio firmy Maxis, která vytvořila obdivuhodnou sérii "Sim-" her zaměřených v podstatě na všechno – od mravenců (SimAnt) přes města (SimCity) až po celý život (SimLife).

Kromě grafiky se zvyšovala také komplexita her a tedy i možnosti, které hry nabízely. Vedle akčních strategií zaměřených na malé území a několik jednotek se prosazovaly i globální tahové strategie²⁷ jako třeba "Civilization" (1991) či "Masters of Orion" (1993). A ačkoliv real-time strategie byly vždy více mainstreamové, ani tyto klidnější taktické hry neměly o hráče nouzi. Ostatně třeba série Civilization pokračuje až do dnešní doby.

Stejně jako jiné žánry, i strategie se postupně vyvíjely a přejímaly herní prvky z jiných žánrů. Trendem poslední doby je kupříkladu využití RPG prvků jako je sbírání zkušeností a postupné zlepšování jednotek. Takové jednotky (tj. veteráni) jsou zpravidla silnější, případně získávají nové schopnosti. Specifickou skupinou jsou pak "hrdinové", kteří mohou bitevní vřavu ovlivnit i plošně – viz. například hrdinové ve hře "Lord of the Rings: The Battle of Middle-Earth", kteří dokázali výrazným způsobem zvrátit i téměř prohranou bitvu.

²⁷ V literatuře se občas označují jako 4X strategie podle slov „eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate“. Hráč zde kontroluje celé impérium a herní strategie má prvky budovatelské, taktické, diplomatické i válečné.

3.2.1 PŘÍKLADY VÝZNAMNÝCH STRATEGIÍ



Computer Bismarck (1980)

Strategická hra Computer Bismarck sice nabízela jen elementární grafiku (ostatně jako všechny hry té doby), ale přesto se jednalo o titul, který zpopularizoval žánr válečných her (wargames). Oproti svým spíše arkádovým předchůdcům totiž hra nabízela poměrně komplexní simulaci války a možnosti manévrování jednotek. Hru bylo navíc možné hrát proti jinému hráči nebo proti počítači.



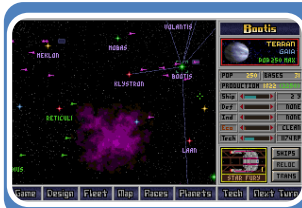
Civilization (1991)

Sid Meier's Civilization byla globální (tzv. 4X) strategie, ve které hráči jednotlivých národů stavěli města, vyvíjeli nové technologie, využívali diplomacii nebo proti sobě vedli války. Hra se díky svým širokým možnostem stala nejpopulárnější strategií své doby a na pultech obchodů se udržela ještě další dvě dekády. Hru následovalo několik dalších dílů i variací od jiných vývojářů.



Dune II (1992)

Dune II byla první moderní realtime strategií a záhy po svém vydání se stala hitem. Ačkoliv RTS již existovaly, právě Dune II představila základní herní mechanismy, které žánr definují až do dnešní doby - např. stavbu a zdokonalování základny, využití minimapy, sbírání zdrojů, rozdíly mezi stranami a pod. Dune II se stala přímou inspirací neméně slavné série, "Command & Conquer" (1995)



Master of Orion (1993)

Podobně jako se Civilizace stala synonymem pro globální tahové strategie, Master of Orion získala podobný věhlas v žánru vesmírných strategií. I zde probíhalo strategické rozhodování na několika úrovních - v rámci samotných planet, v rámci vesmírných bitev i na celkové galaktické úrovni (ekonomika, výzkum, diplomacie). Většina vesmírných strategií je dodnes porovnávána s Master of Orion a MoO2.



UFO: Enemy Unknown (1994)

Hra UFO: Enemy Unknown (resp. "X-COM: UFO Defense") je legendární kombinací strategie a taktické hry. Na globální úrovni hráč buduje jednotlivé základny a stará se o výzkum, ale v případě objevení mimozemské aktivity se hra přepne do taktické akce s prvky RPG, ve které hráč ovládá skupinu vojáků. Skvělá atmosféra a hrátelnost zajistila hře status jedné z nejlepších her vůbec.



Heroes of Might and Magic (1995)

90. léta byla bohatá na nové herní koncepty a úspěšné série. Jednou z takových je i Heroes of Might and Magic, populární fantasy tahová strategie, ve které si hráči zdokonalovali města a kupovali jednotky, které pak pod vedením hrdinů cestovaly po herním světě. Druhý díl, "Heroes of Might and Magic II" (1997) zdokonalil grafiku i herní mechanismy a stal se jednou z nejoblíbenějších strategií.



StarCraft (1998)

Hra Starcraft se na první pohled nelišila od jiných strategií. Ve skutečnosti se jí ale podařilo brilantním způsobem zkombinovat všechny důležité vlastnosti ostatních her a ještě přidat některé nové prvky. Hra měla výtečnou grafiku, hudbu i skvělý dabing, měla také velmi silný příběh a nabízela hned tři velmi odlišné strany (Lidé, Zergové a Protossové). Dodnes se jedná o jednu z neúspěšnějších her v historii.

3.3 ADVENTURY

Adventury byly jedním z prvních herních žánrů, protože jejich základním pilířem je příběh, který ten se dá (na rozdíl od akce), poměrně jednoduše popsat. Ačkoliv tedy počítače neměly téměř žádný výkon, mohla vzniknout řada textových adventur. Interakce hráče s hrou probíhala psaním příkazů (např. "*open door*" nebo "*walk north*") a na tyto pokyny hra reagovala popisným textem a případně rozvojem herního příběhu.

Díky postupnému zvyšování výkonu se začala objevovat ilustrační grafika a díky rozšíření myši se prosadilo grafické ovládací rozhraní místo vypisování textových příkazů. Tyto adventury označujeme jako tzv. "point-and-click", což dokonale popisuje ovládání: hráč pohybuje myší po herní obrazovce a kliká na různá místa a předměty, které herní postava okomentuje nebo použije k další akci.

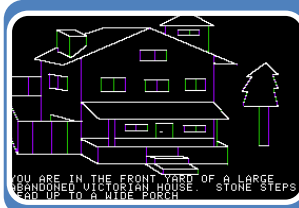
Charakteristickým prvkem adventur je také tzv. "inventář", do kterého si hlavní hrdina ukládá předměty, na které na svém putování narazí. Tyto předměty pak většinou později použije k vyřešení nějakého úkolu a postupu dál. Důležité jsou také rozhovory, při kterých má hráč zpravidla několik možností (otázek či odpovědí) na výběr. Pokud zvolí vhodné odpovědi, příběh se opět posune dál.

V posledních letech se, stejně jako u jiných žánrů, můžeme setkat i s 3D adventurami, které se ale od těch klasických příliš neliší. Hráč se opět pohybuje v herním prostředí, zkoumá a sbírá předměty, komunikuje s postavami, a snaží se vyřešit hlavní herní úkol.

Vzhledem k tomu, že třetí rozměr umožňuje širší paletu akcí i pohybů a lepší interakci s prostředím, vývojáři do adventur s oblibou přidávají akční prvky. Vzniká tak kombinovaný žánr "akční adventura", do kterého patří např. velmi populární hra "*Beyond Good & Evil*" z roku 2002. Pokud je herní atmosféra více temná než akční, hovoříme o "hororové adventuře". Sem patří například oceňovaná série "*Penumbra*" a mimořádně atmosférická "*Amnesia*" (2011).

Žánr adventur v posledních deseti letech bohužel výrazně stagnuje a klasických adventur je poměrně málo. Ztráta zájmu ze strany velkých společností ale uvolnila prostor nezávislým vývojářům, takže nové projekty se stále objevují. Adventury se také snaží hledat nové cesty, jak zaujmout nové hráče. Jedním z velmi zdařilých příkladů je hra "*Fahrenheit*" (2005), která přinesla dynamický a atmosférický příběh a unikátní imerzivní ovládání.

3.3.1 PŘÍKLADY VÝZNAMNÝCH ADVENTUR



Mystery House (1980)

Mystery House je první grafickou adventurou v historii žánru. Až do této doby byly adventury výhradně textové; Mystery House tedy znamenal významný pokrok, ačkoliv obsahoval z dnešního pohledu pouze jednoduché obrázky tvořené čárovou grafikou. Hra se stala hned po svém uvedení na trh bestsellerem a překonala hranici 10.000 prodaných kopií, což bylo na počátek 80. let mimořádné číslo.



Maniac Mansion (1987)

Dalším významným evolučním krokem žánru bylo nahrazení textových příkazů jednodušší a přehlednější formou. Výsledkem práce byl herní engine SCUMM s tzv. "point-and-click" interfacem. První adventurou s tímto systémem byl právě Maniac Mansion, který kromě nového ovládání přinesl i humor a zajímavý příběh. Hra se stala inspirací pro většinu následujících adventur.



The Secret of Monkey Island (1990)

The Secret of Monkey Island přináší oproti svým předchůdcům řadu vylepšení v oblasti grafiky i ovládání. Zajímavý příběh z pirátského prostředí a spousta humoru hře zajistila legendární postavení a celou řadu remaků a dalších dílů. Vznikla tak známá herní série, která pokračuje až do dnešních dob a dočkala se konverzí i na moderní herní systémy (např. Xbox 360 či iPad).



Myst (1994)

Vizuálně úchvatná hra, která hráčům umožnila nahlédnout do třetího rozměru - to je Myst, legendární grafická adventura, která velmi významně pomohla rozmachu formátu CD-ROM. Pohyb sice nebyl plynulý, ale šlo o sérii stovek renderovaných obrázků, ale na vizuální stránce a surrealistické atmosféře to nic neměnilo. Hra byla řadu let po sobě bestsellerem a dočkala se i několika pokračování.



The Dig (1995)

Adventura The Dig se na první pohled příliš nelišila od jiných adventur své doby, ačkoliv její grafika i dabing byly na vysoké úrovni. Výjimečná byla jiným způsobem: jednalo se sci-fi adventuru s velmi silným příběhem, na kterém spolupracoval i Stephen Spielberg. Atmosféra a narativní stránka tak byla mnohem filmovější a vážnější než bylo u adventur zvykem.



Syberia (2002)

Vzhledem k tomu, že v posledních letech žánr adventur přinejlepším stagnuje, je těžké najít hru, která by dokázala zaujmout širší veřejnost a přinést něco nového. Syberii se to ale díky mrazivé steampunkové atmosféře a zajímavému příběhu podařilo. Společně s adventurou "The Longest Journey" z roku 1999 se jedná o nejzajímavější adventuru přelomu století.



Penumbra (2006)

Penumbra je příkladem spojení různých žánrů - konkrétně adventury a survival hororu. Mimořádný důraz je kladen na temnou a tísnivou atmosféru, kterou umocňuje přítomnost nepřátel ale současně absence zbraní. Penumbra původně nebyla hra, ale jen technologické demo; veřejnost si nicméně projekt zamilovala a hned v roce 2007 byla vydána již klasická komerční hra, "Penumbra: Overture".

3.4 RPG

Žánr RPG, neboli role-playing game (tj. v překladu hra na hrdiny), částečně vychází z adventur a částečně z akčních her. Kromě prozkoumávání prostředí, soubojů, sbírání a používání předmětů a konverzace s NPC²⁸, mají ale RPG hry ještě jednu klíčovou vlastnost: sbírání zkušeností a vývoj postavy.

Sbírání zkušeností je hned vedle příběhu hlavní hybnou silou hry. S každým vyhraným soubojem či splněným úkolem získá herní postava určitý počet zkušeností, a když jich shromáždí dostatečné množství, dojde k tzv. "zvýšení levelu". Postava na vyšší úrovni je silnější, více toho vydrží, může získat nová kouzla nebo schopnosti atd.

Žánr RPG her měl dlouhý vývoj a v průběhu let vznikla celá řada herních variant a přístupů. První RPG hry byly pochopitelně opět textové, nicméně již v 80. letech se objevily hry grafické. Co se týče zobrazení, podobně jako akční hry i RPG mohou být z prvního pohledu (podobně jako FPS), z pohledu třetí osoby (TPS), nebo třeba i z ptáčích perspektivy (případně s využitím tzv. izometrické grafiky, která simuluje prostorové zobrazení).

V průběhu let se RPG měnily i po stránce obsahové. Využívaly různé herní mechanismy, licencovaly známá pravidla (např. Dungeons & Dragons ze stolních her) a snažily se nabídnout silný příběh i volnost prostředí. V tomto směru byla speciální především hra "TES: Arena", která nabídla otevřený svět, ve kterém byly stovky a možná tisíce náhodně generovaných měst, vesnic a dungeonů. V současné době se chystá již páté pokračování s podtitulem Skyrim²⁹.

Podobně jako u adventur i žánr RPG získal větší důraz na adrenalin a klikání myší a zrodil se tak žánr "akční RPG". Nejznámějším zástupcem je hra Diablo (1996) a Diablo II (2000). Hráči klasických RPG nicméně tyto hry zavrhnou a označují je jako "click-fest" (bezduché klikačky).

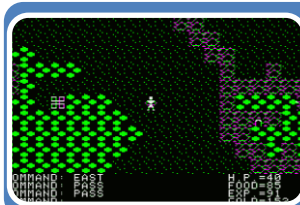
Rozmach MMORPG (massive multiplayer online role playing games) v posledních letech ilustruje, že hráči ke štěstí zajímavý příběh často ani nepotřebují, a úplně jim stačí samotné RPG prvky³⁰ (tj. bojování, objevování, obchodování, sbírání zkušeností) a vzájemná interakce – tj. chatování, spolupráce při soubojích, sdružování do skupin a cechů atd.

²⁸ NPC znamená non-player character a označuje všechny ostatní postavy kromě hráče.

²⁹ Byť už není zdaleka tak nekonečně rozsáhlé. Od třetího dílu se série "The Elder Scrolls" vydala spíše cestou intenzivnějšího herního prožitku a složitějších herních mechanismů. Města a dungeony už nejsou jen náhodně generované, ale jsou ručně vymodelované a unikátní. Na rozsahu hry se ale nic příliš nemění, stále nabízí nepřeborné množství questů a vedlejších úkolů i prozkoumávání okolí na vlastní pěst.

³⁰ Žánr příběhových RPG nicméně nekončí, což dokazuje mj. úspěšná hra "Dragon Age" z roku 2009.

3.4.1 PŘÍKLADY VÝZNAMNÝCH RPG HER



Ultima (1980)

Ultima, nebo též Ultima I: The First Age of Darkness je titul, který můžeme směle označit jako zakladatele žánru RPG na počítačích. Hra měla na svoji dobu zdařilou grafiku a dokonce i několik druhů zobrazení (top-down pohled při cestování mezi městy, bližší zobrazení ve městech a navíc first-person pohled v dungeonech). Hra byla velmi úspěšná a inspirovala většinu RPG her 80. a 90. let.



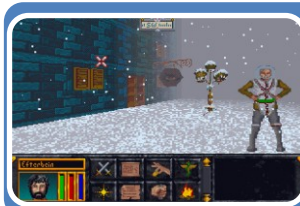
Wizardry (1981)

Hra Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord byla jednou z prvních RPG her, které implementovaly pravidla populární stolní hry Dungeon & Dragons. Typově se jedná o tzv. dungeon-crawl; celá hra se v podstatě odehrává v jednom dungeonu, na rozdíl např. od Ultimy, ve které hráč cestuje po celém světě. Hra se nicméně stala okamžitou klasikou a další díly brzy následovaly.



Legend of Zelda (1986)

Legends of Zelda nabízí mimořádně přitažlivou kombinaci RPG, adventury i logických úkolů, navíc obohacenou o přitažlivou grafiku a silný příběh včetně propracované mytologie herního světa a postav. Hra se stala prodejním hitem a bestsellerem zůstala ještě mnoho let po svém vydání. V rámci celé série "Zelda" bylo prodáno více než 60 milionů her.



The Elder Scrolls: Arena (1994)

Epické akční RPG The Elder Scrolls: Arena dodalo populárnímu žánru doslova nový rozměr - jednalo se totiž o jednu z prvních 3D her (byť pochopitelně založenou na spritech). Hra byla proslulá mimořádnou volností a rozsáhlostí herního světa. Hráč mohl kromě hlavní dějové linie a volitelných questů prozkoumat stovky a stovky měst, vesnic, hrodek a dungeonů a strávit ve hře takřka neomezený čas.



Fallout (1997)

Nástup 3D technologií neznamenal, že by přestaly vycházet kvalitní 2D hry. Jednou z takových byla legendární postapokalyptická sci-fi RPG hra Fallout, která proslula vynikající atmosférou světa zničeného atomovou válkou, komplexním příběhem a skvělou hratelností. Díky svým kvalitám, inteligentnímu humoru a pop-kulturním narážkám uchvátila většinu hráčů a stále je považována za nadčasovou klasiku.



Baldur's Gate (1998)

Další velmi úspěšnou hrou byl Baldur's Gate, izometrické RPG využívající druhou edici pravidel AD&D, Advanced Dungeons & Dragons. Hra nabízela silný fantasy příběh a široké možnosti postav a schopností, které hráči znali a milovali ze stolní verze hry. Baldur's Gate se tak stala jednou z nejpobulárnějších her založených na D&D a AD&D pravidlech.



Gothic (2001)

Řada legendárních her, jako Fallout, Wizardry či The Elder Scrolls, se dočkala své konverze do skutečného 3D. Kromě těchto titulů se ale objevily i jiné zajímavé hry, které přinesly svůj příběh a své herní prvky. Jednou z nich je i Gothic, který si navzdory složitějšímu ovládní vysloužil pozitivní recenze i kladný ohlas od hráčů. Vznikla tak nová série her s vlastním příběhem a svojí mytologií.

3.5 SIMULÁTORY

Úkolem výpočetní techniky bylo vždy simulovat realitu. Podobně jako byl ARPANET (předchůdce Internetu) snahou vytvořit decentralizovanou komunikační síť, také počítače se věnovaly armádním projektům, jako např. simulace jaderného útoku. Později se ale objevily i simulace, které nesloužily jen vlasti, ale také zábavě a odpočinku.

Z původních vojenských taktických simulací se vyvinuly jednak strategie (které se specializovaly na řízení válečného konfliktu) a jednak simulátory, zaměřené na ovládání konkrétních civilních či bojových dopravních prostředků. Nejpopulárnějším sub-žánrem byly simulátory vesmírné, protože který kluk nechtěl být v dospělosti kosmonautem? Také vývojáři zpočátku preferovali vesmír, ovšem z pragmatických důvodů: byl totiž jednodušší a hardwarově mnohem méně náročný než např. města a vegetace v simulátorech leteckých³¹.

Vývoj simulátorů je obdobný jako u všech ostatních žánrů. V průběhu času se zdokonalovala grafika a přibývaly nové herní prvky, a současně se zdokonalovalo ovládací rozhraní a umocňoval se prožitek. Simulátory se tak snaží naplnit dva na první pohled protichůdné cíle: nabídnout hráči více možností a větší realismus, a zároveň zjednodušit ovládání a zpřístupnit hru široké veřejnosti.

Prvním trojrozměrným simulátorem byla legendární vesmírná hra "Elite", která imitovala 3D prostor pomocí tzv. "wireframe" (čárové) grafiky. Všechny prvky herního prostředí tak byly tvořeny jakoby z drátků (úseček) – chyběla sice "hmota" (tj. barvy a textury), ale přesto se jednalo o významný milník.

V posledních letech žánr simulátorů pozvolna upadá, protože herní trh čím dál více preferuje spíše akční hry a akční verze jiných žánrů. Opět ale vzniklo místo pro nezávislé vývojáře a nová studia, která sice nemají milionové rozpočty, ale přesto se snaží oslovit své hráče něčím neobvyklým. Začínají se tak objevovat i simulátory přinejmenším nestandardní, jako například simulátor vlaku, traktoru, autobusu nebo třeba popelářského vozu.

Tento trend je zajímavý hlavně z toho důvodu, že eliminuje žánrový stereotyp. Hráčům také umožňuje vyzkoušet si i jiné profese a přenést se do jiného prostředí, než které běžně zná z reálného života nebo mainstreamových her.

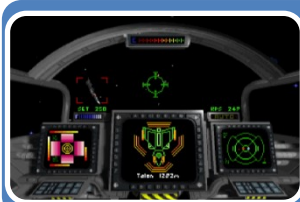
³¹ Specifickou skupinu tvoří simulátory závodních vozů jako je rallye nebo formule; to je nicméně sub-žánr, který spadá spíše do her sportovních, a budu se mu věnovat hned v následující kapitole.

3.5.1 PŘÍKLADY NĚKTERÝCH SIMULÁTORŮ



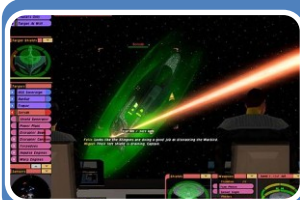
Elite (1984)

Hra Elite je zakladatelem žánru vesmírných obchodních a bojových simulátorů a v zásadě definovala celý typ otevřených her, který existuje dodnes. Nespočívala jen ve střílení nepřátel, ale hráč měl k dispozici celý vesmír se stovkami planet a vesmírných stanic. Hra byla mimořádná i z toho důvodu, že jako první simulovala 3D grafiku. Používala k tomu úsečky a proto hovoříme o tzv. wire-frame grafice.



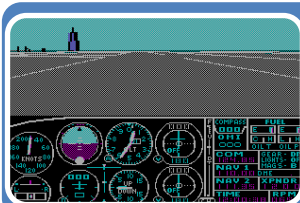
Wing Commander (1990)

Wing Commander byl na svoji dobu velmi zdařilý a oblíbený vesmírný simulátor, který kromě pokroků v grafice představil i řadu nových herních prvků, jako např. interaktivní kokpit, dynamickou kampaň reagující na výhry a prohry či možnosti povýšení a medailí. Hra byla natolik úspěšná, že umožnila vznik celé řady her a na její motivy byl v roce 1999 natočený i stejnojmenný film.



Star Trek: Bridge Commander (2002)

V porovnání s většinou vesmírných simulátorů byl Star Trek: Bridge Commander unikátní. Hráč totiž neovládal klasickou malou raketu nebo stíhačku, ale vlajkovou loď Federace, USS Sovereign. Ovládání tak neprobíhalo z klasického kokpitu, ale hráč byl v roli kapitána na velitelském můstku a loď ovládal prostřednictvím své posádky (tj. jednotlivých stanovišť, jako např. navigace či zbraně).



Microsoft Flight Simulator (1982)

V žánru simulátorů civilních letadel je nejvýznamnější série her Microsoft Flight Simulator, která odstartovala v roce 1982. Grafika i možnosti se s každou novou verzí zlepšovaly a rozšiřovaly a Flight Simulator je dodnes hlavním zástupcem simulací civilních letadel. V roce 2006 vyšel zatím poslední díl, Microsoft Flight Simulator X. V současnosti probíhá vývoj nového dílu s názvem "Microsoft Flight".



IL-2 Sturmovik (2001)

Zástupců bitevních leteckých simulátorů je celá řada, nicméně IL-2 Sturmovik je jedním z nejlépe hodnocených. Ať už se jednalo o detailní grafiku (včetně modelu poškození), povedené ovládání či nepřilíh časté zaměření na východní frontu 2. světové války, Sturmovik je dodnes jedním z nejlepších bitevních simulátorů. Hra také získala několik datadisků, které přinesly nová prostředí a letadla.



Silent Hunter (1996)

Svoji cílovou skupinu mají také simulátory ponorek, kterých vznikala v průběhu historie celá řada. Nejvíce úspěchů dosáhla série Silent Hunter, která odstartovala v roce 1996 a následovaly ji další čtyři díly (poslední z roku 2010). Jednalo se o simulátory velmi realistické a ovládání často vyžadovalo podrobné studium manuálů; nicméně to byla přesně vlastnost, kterou hráči oceňovali.



MechWarrior (1989)

Především v 90. letech byl velmi oblíbeným žánrem simulátor bojových robotů, tzv. mechů. První významnou hrou tohoto typu byl MechWarrior, který kromě akce nabízel i poměrně solidní volnost (objevování herního prostředí, nakupování výzbroje atd.). Brzy se objevily i další díly (i další série) jako MechCommander či MechAssault, ale ty už byly zpravidla více zaměřené na samotnou akci.

3.6 SPORTOVNÍ / ZÁVODNÍ HRY

Sportovní a především závodní hry jsou ve své podstatě součástí simulátorů, nicméně vzhledem ke svému specifickému zaměření se jim podařilo vymezit si kategorii vlastní. Zatímco simulátory dělíme na celou řadu dílčích typů od vesmírných a válečných až po relaxační, sportovní hry se zaměřují jen a pouze na sport. Sport je nicméně velice populární a sportovní hry jsou tak ve finále žánrem významnějším, než všechny ostatní simulátory dohromady³².

Na rozdíl od adventur nebo RPG, u sportovních a závodních her není důležitý příběh, ale alfou a omegou je samotná sportovní náplň – tj. výhra zápasu ve fotbalu či v hokeji nebo rekordní čas na okruhu v závodní hře. Moderní hry mají navíc také často licencované všechny reálné týmy, hráče, automobilové značky a podobně, a uživatelé tak mohou hrát za slavné hráče a závodníky, které znají z televize nebo sportovních stadionů.

Sportovní hry (jako zastřešující pojem) bychom mohli rozdělit na tři základní skupiny: konkrétní sportovní hry, závodní hry a sportovní simulátory. Konkrétní sportovní hry jsou jednotlivé sporty jako fotbal, hokej, tenis, golf, nebo třeba curling. Hráč zde hraje za jednoho hráče nebo za celý tým a snaží se dosáhnout vítězství. Sem můžeme zařadit populární herní série jako "FIFA" (fotbal), "NHL" (hokej) či "NBA" (basketbal).

Sportovní simulátory jsou o něco abstraktnější a na první pohled připomínají spíše strategie. Hráč neovládá konkrétní postavy na hřišti, ale vymýšlí a upravuje strategii týmu v roli trenéra (tj. nákup hráčů, trénink, soupisky a podobně). Do tohoto žánru patří například série "Championship Manager" či "FIFA Manager".

Závodní hry jsou pak klasické simulátory aut, které rozdělujeme jen podle konkrétního prostředí (např. formule, rallye, městské závody). Existují také motocyklové závodní hry (např. Superbike či MotoGP), motokáry (Mario Kart), motorové čluny (Jet Moto) atd.

Novým trendem poslední doby je ovládání sportovních her pohybem těla. Tento způsob zpopularizovala konzole Nintendo Wii a její "Wii Sports" (a další hry jako "Wii Sport Resort") a v podobném duchu funguje i herní systém Kinect pro Xbox 360. Systém od Nintenda využívá k určení polohy gyroskopu a infračervený snímač, systém Microsoftu kameru, senzory hloubky a všesměrový mikrofon. V obou případech platí, že sport je mnohem živější a intenzivnější.

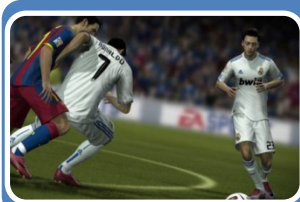
³² Jedinou výjimku tvoří zcela specifický žánr simulace mezilidských vztahů definovaný ve hře "The Sims", která je v současné době jednou z nejoblíbenějších a nejprodávanějších herních sérií v historii.

3.6.1 PŘÍKLADY POPULÁRNÍCH SPORTOVNÍCH HER



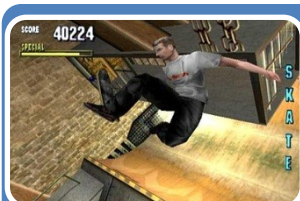
Madden NFL (1988)

Madden NFL (též John Madden Football) je jednou z prvních mainstreamových sportovních her. Hlavním klíčem k úspěchu byla především spolupráce se známým trenérem a komentátorem Johnem Maddenem, který dohlížel na vývoj a snažil se o maximálně realistickou fotbalovou simulaci. Úkol se nakonec podařil a vznikla tak velmi populární série sportovních her.



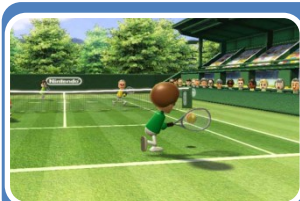
FIFA 12 (2011)

Kromě série Madden NFL odstartovala v roce 1993 neméně slavná sportovní série, FIFA. Jednotlivé verze přinášely zpravidla jen grafická zlepšení a úpravy ovládání, nicméně jednou z hlavních vlastností je také licencování, které hře dovoluje používat oficiální názvy klubů i jejich hráčů. FIFA během své historie prodala více než 100 milionů kopií a je tak jednou z nejprodávanějších herních sérií vůbec.



Tony Hawk's Pro Skater (1999)

Kromě klasických sportovních sérií jako FIFA či NHL se ovšem objevují i alternativní sportovní simulátory - například Tony Hawk's Pro Skater, simulátor skateboardu. Série je pojmenovaná po profesionálním skateboardistovi, který hře propůjčil své jméno, podobu i širokou paletu pohybů. Hra byla úspěšná a dočkala se několika konverzí i nových dílů.



Wii Sports (2006)

Ještě před několika lety panoval názor, že žánr sportovních her už nemůže přinést (snad kromě zlepšení grafiky) nic nového. Příchod mimořádně úspěšné konzole Nintendo Wii nicméně redefinoval dosavadní pohled na hry a jejich ovládání. Jeden ze startovacích titulů konzole, Wii Sports, tak donutil miliony hráčů odložit klávesnici a myši a začít sport prožívat pomocí svých reálných pohybů.



Pole Position (1982)

Podobně jako Wolfenstein 3D zpopularizoval žánr FPS, Pole Position definoval a zpopularizoval žánr závodních her se spritovou grafikou. Hráč tak mohl usednout za volant Formule 1 na závodním okruhu Fudži. jednalo se také o jednu z prvních her, které obsahovaly product-placement ve formě billboardů na existující produkty (např. Pepsi, Canon nebo chystané arkádové hry).



Need for Speed (1994)

Žánr závodních her byl vždy velmi populární, ale jedna závodní hra dosáhla téměř legendární obliby. Jednalo se o Need for Speed, která hned od prvního dílu kladla důraz na adrenalin například zapojením policie do pronásledování hráčova auta. Zájem hráčů byl s každou další hrou silnější a Need for Speed je v současné době nejúspěšnější závodní sérií s více než 100 miliony prodaných her.



Grand Turismo (1997)

Grand Turismo je další velmi populární sérií, zaměřenou tentokrát na závody rally. Mezi silné stránky série patří realistická grafika, široká nabídka licencovaných vozů i tratí či možnost postupného vylepšování vlastního auta. Hra se dočkala několika pokračování i konverzí na různé konzole. Celková prodejnost se pohybuje kolem 63 milionů kopií.

3.7 ARKÁDY

Pojmenování "arkády" vychází z arkádových herních automatů 70. a 80. let a svého času označovalo v podstatě všechny hry své doby. V současnosti se tento pojem používá buď k označení starých automatových her (jako "Pong", "Pac Man", "Space Invaders" či "Tetris"), nebo k označení her sice nových, ale založených na klasických principech.

Arkády jsou tedy určitým souhrnným označením zahrnujícím několik dílčích žánrů – například bojovky (ve kterých proti sobě bojují dvě postavy), plošinovky (ve kterých hráč prochází herním prostředím plným pastí, překážek a nepřátel) nebo arkádové střílečky, které lze rozdělit na "side-scrollers" (hry zobrazující akci z boku a scrollující zpravidla zleva doprava) a "top-down shooters" (sledující hráče, obvykle jeho raketu, jakoby z ptačí perspektivy).

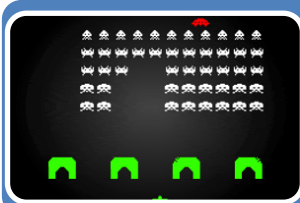
Obecně se jedná o hry jednoduché, akční a hratelné. U herních automatů se hráči často střídali a nebyl tedy čas na filmové příběhy, dlouhou herní dobu nebo komplexní hratelnost – hru musel člověk pochopit ideálně okamžitě a hra musela mít zajímavý nápad, rychlý spád a stoupající obtížnost, aby hráče motivovala k dalšímu a dalšímu hraní – a tím pádem i ke vhození dalších mincí.

Moderní arkády už samozřejmě neexistují ve formě herních automatů³³, ale můžeme se s nimi setkat na počítačích, konzolích či příručních zařízeních jako jsou smartphony či tablety. Vedle pojmenování "arkády" se tyto hry často označují také jako "retro" hry, či "8-bity", čímž odkazují na období herní historie. Pro dosažení maximálního "retro" efektu často simulují i dobovou grafiku a zvukové efekty.

Stejně jako před třiceti lety i současné arkády kladou důraz na jednoduchý, ale přitažlivý herní koncept, dynamickou a adrenalinovou hratelnost a jednoduché ovládání. Do jisté míry mohou připomínat žánr casual games, ale mezi těmito skupinami je rozdíl především v množství akce. Casual hry jsou obecně klidnější a slouží k vyplnění času a k odpočinku, zato arkády vyžadují rychlost, přesnost a postřeh, a primárním cílem pro jejich hráče je dohrání levelu nebo dosažení nejvyššího skóre.

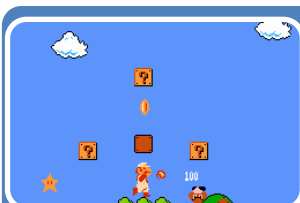
³³ Snad kromě vzácných sběratelských edicí.

3.7.1 PŘÍKLADY KLASICKÝCH I MODERNÍCH ARKÁD



Space Invaders (1978)

• Legendární hra Space Invaders nebyla jen jednou z prvních akčních arkád, ale zároveň i určitým symbolem vznikajícího herního průmyslu obecně. Popularita herních automatů byla tak mimořádná, že v Japonsku způsobila nedostatek 100 yenových mincí, které se do automatů házely. Zisky se pravidelně pohybovaly v řádu stovek milionů a vyrovnaly se i nejuspěšnějšímu filmu té doby, Star Wars.



Super Mario Bros. (1985)

• Super Mario Bros. je další mimořádně úspěšnou hrou, která v podstatě definovala žánr arkádových plošinovek. Série Super Mario se dočkala spousty nových dílů, remaků a konverzí a s celkovým počtem více než 40 milionů prodaných kopií patří mezi nejuspěšnější herní série. Velmi charakteristickým prvkem je také melodie, která se (podobně jako vizuál Space Invaders) stala symbolem herní kultury.



Contra (1987)

• V žánru akčních 2D stříleček pravděpodobně není známější hry než právě Contra. Původně automatový hit z roku 1987 se proslavil adrenalinovou akcí i možností hry dvou hráčů. Hra byla následně jedním z klíčových titulů konzole NES a její popularita umožnila vznik celé řady oficiálních i neoficiálních kopií a konverzí (mj. na GameBoye či Playstation 2).



Xenon 2 Megablast (1989)

• Xenon 2 je dokonalým příkladem vesmírné arkády ve stylu top-down střílečky. Hra nabízela všechny důležité prvky: širokou paletu zbraní a upgradů, desítky různých nepřátel, epické souboje s bossy, interaktivní prostředí i velmi vysokou obtížnost. Xenon 2 je dodnes považována za referenční hru, co se týče vesmírných stříleček (byť ty dnes tvoří jen velmi okrajový žánr).



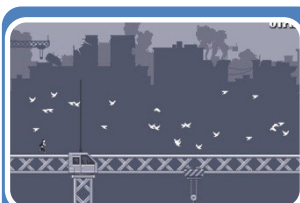
Street Fighter II (1991)

• Zatímco "Street Fighter" z roku 1986 byl oblíbenou arkádovou bojovkou, teprve druhý díl z roku 1991 dosáhl mezinárodní popularity a odstartoval rozvoj celého sub-žánru. Přitažlivá kombinace herních mechanismů (např. různé herní postavy, či unikátní speciální pohyby) byla inspirací i pro vznik jiných her a herních sérií, jako např. kontroverzní ale oblíbená série Mortal Combat.



Sonic the Hedgehog (1991)

• Ježek Sonik je slavná herní postava, jejíž popularita se dá srovnávat s legendárním Mariem. Aby se ale tato nová konkurenční série odlišila od svého předchůdce, vsadila na rychlost a dynamiku. Známy modrý ježek tak dokáže vyvinout takřka nadzvukovou rychlost, a v herním prostředí se pohybuje většinou jako rozmazaná čára. Velmi důležitou roli v sérii má také Sonicův protivník, Dr. Robotnik.



Canabalt (2009)

• Canabalt je typickým příkladem moderní arkády, která kombinuje adrenalinovou hratelnost a jednoduchou "retro" grafiku. Jedná se o hru, která dokonce není ani příliš akční - hráčovým jediným úkolem je utíkat a vyhýbat se přitom překážkám. Čím více překážek hráč přeskočí, tím běží rychleji a musí rychleji reagovat. Dříve či později hráč udělá chybu a hra skončí. Cílem je získat nejvyšší skóre.

3.8 CASUAL GAMES

Casual games, neboli v překladu "občasné" či "odpočinkové" hry jsou v současné době mimořádně populárním trendem a v mnoha ohledech jsou dominantní silou herního průmyslu. Nemají sice milionové rozpočty a nestojí tisíce korun (naopak jsou často ke stažení a k základnímu hraní zdarma), ale počet jejich hráčů jde do desítek milionů a svým tvůrcům přinášejí nemalé zisky. Lidé je navíc obvykle ani nevnímají jako hry, ale jen jako zpestření (resp. zabití) volného času či pracovní doby.

Pokud pomineme arkádové klasiky (jako např. "Tetris") nebo nedílnou součást každého operačního systému Windows od roku 1990 (tj. "Hledání min" a "Solitaire"), hlavní rozmach casual her nastal zejména v posledních deseti letech díky rozvoji Internetu a mobilních telefonů. V internetových browserech se začaly hrát flashové hry (jako relaxační simulace "fIow" či česká adventura "Samorost") a v mobilech se objevil např. "Had", "Sudoku" či vzpomínaný "Tetris".

Nicméně teprve masivní rozmach sociálních sítí (zejména Facebooku) způsobil i neméně masivní rozmach casual her. Ty se totiž na Facebooku vyskytují ve formě aplikací, a mohou tak snadno oslovit celou obrovskou uživatelskou základnu, která v současnosti čítá na 750 milionu uživatelů. Významné postavení na poli casual her má společnost Zynga, která vydala již několik mimořádně úspěšných titulů, a jen na Facebooku má více než 270 milionů aktivních hráčů.

Ekonomický model sociálních her se nazývá "freemium" – hra jako taková je obvykle zdarma (tj. free), ale hráči si mohou kupovat prémiový obsah pomocí mikroplateb. Doplňkový význam pak mají reklamy (často na vlastní či partnerské hry). Obrat společnosti Zynga za rok 2010 činil 850 milionů dolarů.

Další šíření casual her probíhá díky stoupající popularitě tzv. chytrých telefonů (smartphones), které kromě klasických funkcí umožňují přehrávání multimédií, surfování na Internetu či instalaci programů a aplikací. To samé platí i pro oživený trh dotykových tabletů, jako je třeba Apple iPad či přístroje na bázi Androidu. Casual hry zde fungují na stejné freemium bázi - aplikace jsou ke stažení zdarma, ale za bonusy či speciální předměty už hráči musejí platit.

Zatímco u akčních her panovaly obavy z násilí, u sociálních casual her se objevuje ještě silnější kritika zaměřená především na podstatné narušení pracovní morálky. Značnou část pracovní doby totiž zaměstnanci tráví stavěním a farmařením namísto své reálné práce³⁴.

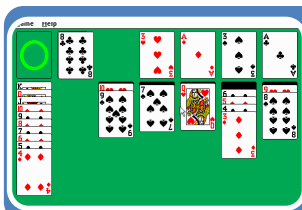
³⁴ Pro představu: v květnu 2010 vyměnil vyhledavač Google své klasické logo za interaktivní verzi hry Pac-Man. Jen během jediného dne s ním lidé strávili 4,82 mil. hodin, což v přepočtu činí ekonomickou ztrátu 120 milionů dolarů.

3.8.1 PŘÍKLADY NEJVÝZNAMNĚJŠÍCH CASUAL HER



Tetris (1984)

Jedna z nejznámějších her na světě, legendární Tetris, jehož autorem je neméně slavný Alexej Pažitnov, je jednou z prvních arkádových i casual her vůbec. Zatímco v automatech hra motivovala hráče k dosažení nejvyššího skóre, Tetris se osvědčil i jako relaxační casual hra pro volné chvíle. Je to také hra nadčasová a jen od roku 2005 se pouze pro mobilní telefony prodalo více než 100 milionu kopií.



Microsoft Solitaire (1990)

Microsoft Solitaire je hra, se kterou se setkal snad každý, kdo má nebo měl počítač s operačním systémem Windows. Tato elektronická verze známé katerní hry je totiž součástí každého systému Windows již od verze 3.0 uvedené v roce 1990. Společně s neméně slavnou aplikací "Hledání min" se jedná o nejrozšířenější casual hru na světě.



Bejeweled (2001)

Kromě karet a Tetrisu existuje ještě jeden mimořádně úspěšný typ logické hry: tzv. "match three" neboli vyhledávání trojic. Cílem je přesouvat herní kameny tak, aby tvořily přinejmenším trojice - ty pak zmizí a na jejich místo spadnou kameny nové. Nejznámější hrou tohoto typu je Bejeweled. Komerčních verzí se prodalo na 75 milionů, volně dostupnou hru si stáhlo dokonce již 500 milionů hráčů.



Travian (2004)

Travian je jednou z nejznámějších MMO her, které je možné hrát v internetovém prohlížeči. Žánrově se jedná o strategii z období Římského Impéria. Hráč si na začátku zvolí jeden z národů (Římané, Galové a Germáni) a následuje klasická kombinace strategie, diplomacie a dobývání. Hra byla nejpopulárnější v letech 2006 až 2008, kdy měla přes 5 milionů aktivních hráčů (skoro 300.000 i v ČR).



GemCraft (2008)

Velmi oblíbenou kategorií casual games jsou hry flashové. Technologie Flash totiž umožňuje slušnou grafiku, téměř neomezené herní možnosti a navíc se jedná o technologii mimořádně rozšířenou (cca 96% počítačů má flashový plug-in). GemCraft je jedním z nejznámějších zástupců sub-žánru tzv. "tower-defense" her, ve kterých hráč staví a zlepšuje obranné věže a bojuje tak proti přesile nepřátel.



FarmVille (2009)

FarmVille je pravděpodobně nejznámější sociální hrou na Facebooku. Hra vychází ze simulace "Farm Town", ale získala mnohem větší popularitu, zejména díky své přítomnosti na zmiňované sociální síti. Na svém vrcholu měla více než 80 milionů aktivních hráčů. V současné době se zájem hráčů pravidelně přesouvá k novým titulům společnosti Zynga.



Angry Birds (2009)

Hra Angry Birds je nejpopulárnější a nejúspěšnější casual hrou současnosti. Staví na jednoduché premise: hráč musí v každém levelu s pomocí barevných ptáků (kteří mají různé vlastnosti) zasáhnout všechna zelená prasata. Hra byla vyvinuta pro dotykové ovládání systému iOS a stala se okamžitě hitem. Autoři vytvořili verze i pro ostatní dotyková zařízení a hru si již stáhlo na 300 milionů hráčů.

3.9 OSTATNÍ HERNÍ ŽÁNRY

Kromě výše uvedených základních žánrů rozlišujeme ještě celou řadu dalších her, jako například hudební či rytmické hry, stealth hry zaměřené na utajení místo akce, "God game" aneb "božské simulátory" nebo třeba již dříve zmiňované interaktivní filmy. Krom toho existují také hry vzdělávací, reklamní, umělecké, vojenské a řada dalších typů a variant³⁵.

Jak již také zaznělo, většina žánrů se s oblibou spojuje a vznikají tak zajímavé kombinace jako "akční adventura", "akční RPG", "strategie s RPG prvky" a podobně. Někteří skalní hráči konkrétních žánrů sice nemají podobná spojení rádi, protože tím oslabují původní žánrovou diverzitu, ale většinou jsou podobné projekty přijímány kladně, protože nabízejí nové možnosti a mají potenciál oslovit širší publikum³⁶.

Některé herní žánry a jejich kombinace neoznačujeme jen podle typu herní mechaniky, ale také podle herní atmosféry či žánrů filmových a literárních. Můžeme se tak setkat například s "psychologickou adventurou" (např. "Fahrenheit"), "komiksovou střílečkou" (např. "XIII"), nebo třeba "survival hororem" (např. "Resident Evil" nebo "Silent Hill").

Na opačné straně herního spektra jsou pak například dětské hry, které jsou jednoduché, nenásilné a vizuálně přitažlivé i pro nejmenší. Z marketingových důvodů se často využívají i známé postavy z filmů a pohádek, což malým hráčům pomáhá udržet pozornost. Dětské hry s oblibou využívají i vzdělávací prvky a dokonce i na moderních zařízeních jako je Apple iPad můžeme nalézt aplikace, které děti učí číst, počítat nebo poznávat zvířata.

Díky popularitě konzole Nintendo Wii a aktuálně i systémů PlayStation Move a Microsoft Kinect se také stále častěji objevují "pohybové hry" – ať už se jedná o tanec, sport nebo třeba cvičení³⁷. Pro hráče se jedná o přitažlivou kombinaci zajímavého nového ovládání a současně i pozitivního vlivu na zdraví a fyzickou kondici. Kupříkladu fitness programu Wii Fit a Wii Fit Plus se prodalo více než 40 milionů kusů.

³⁵ Vzdělávacím, uměleckým a dalším "vážným" hrám se budu ještě podrobněji věnovat v následujících kapitolách.

³⁶ Obdobné trendy můžeme ostatně vidět například i v oblasti vědy a vzdělávání – jednotlivé obory už přestávají fungovat samostatně a prosazuje se mezioborový neboli interdisciplinární přístup.

³⁷ Snaha propojit hru a pohyb ale není jen trendem posledních let. Již u herních automatů se objevovaly např. taneční simulátory s využitím taneční podložky, jako třeba "Dance Dance Revolution" z roku 1998.

3.9.1 PŘÍKLADY HER OSTATNÍCH ŽÁNŘŮ



Metal Gear (1987)

[stealth akce]

Hra Metal Gear byla v akčních a arkádových 80. letech jedna z prvních, která se zaměřila na "stealth" aspekty, tedy ukrývání a vyhýbání se konfrontacím namísto bezhlavého střílení desítek nepřátel. Hra byla populární a odstartovala tak slavnou sérii, která pokračuje dodnes. Žánr stealth her rozvíjely také další hry, jako série Thief, Splinter Cell nebo Hitman.



Populous (1989)

[God game]

Božské simulátory jsou svérázným herním žánrem, který kombinuje strategii, RPG, adventuru a často i další herní prvky. Základy položila hra Populous, ve které hráč v pozici boha působil na obyvatele a pomáhal jim zvítězit proti nepřátelům vedeným druhým bohem. Tento herní koncept byl následně podrobně rozveden a zdokonalen v komplexní simulaci Black & White.



Diablo (1996)

[akční RPG]

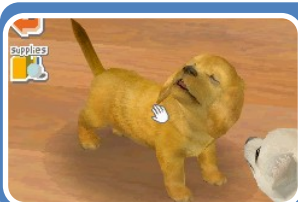
Počítačovou hru Diablo jsem zmínil již v sekci RPG, nicméně žánr akčních RPG stojí v podstatě samostatně a definuje svoji vlastní skupinu. Diablu se podařilo oživit zájem o hry na hrdiny, ale zároveň fanoušky žánru pobouřil silným důrazem na akci - často až na úkor RPG prvků, které měly podružný význam. Herní komunita se dodnes dohaduje o tom, jestli je Diablo akční hrou nebo RPG.



Silent Hill (1999)

[survival horror]

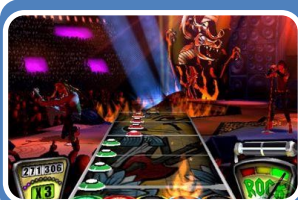
Silent Hill je výtečnou hrou a klasikou žánru survival hororů, tedy hororových her, ve kterých nejde o akci, jako spíše o přežití. Temné a strašidelné prostředí, silní nepřátelé a málo zbraní - to jsou hlavní prvky survival hororů a Silent Hill není výjimkou. Všudypřítomná mlha a pokřivené postavy připomínající noční můry se postaraly o mimořádnou atmosféru a silný herní prožitek.



Nintendogs (2005)

[virtuální život]

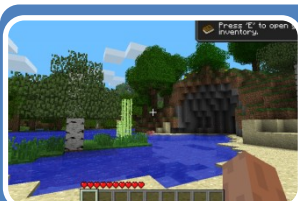
Hra Nintendogs pro dotykovou konzoli Nintendo DS dosáhla obrovské popularity v podstatě jen tím, že byla roztomilá. Jedná se o simulaci virtuálních zvířat, která se inspirovala např. hrou PetZ (1995) či hračkou Tamagochi (1996). Kromě roztomilé grafiky hra využívala i dotykové obrazovky pro přirozenou interakci s virtuálními pejsky. Nintendogs prodalo celkem více než 22 milionů kopií.



Guitar Hero (2005)

[hudební hra]

V žánru hudebních her je Guitar Hero jedním z nejznámějších titulů. Kromě dobré hrátelnosti a výběru skvělých rockových písní přinesla hra i zajímavou periférii: ovladač ve tvaru kytary. Hráči se tak mohli do hry skutečně ponořit. Ačkoliv série v posledních dvou letech stagnuje, jedná se o úspěšný koncept, který již vygeneroval 25 milionů prodaných kopií a zisk cca 2 miliardy dolarů.



Minecraft (2009)

[sandbox game]

V posledních letech je velmi úspěšný tzv. sand box žánr. Jedná se o hry, které jsou maximálně otevřené co se týče prostředí i herních mechanismů. Mezi předchůdce patří téměř "někonečné" hry jako Elite či Arena a Daggerfall. Současné sandbox projekty jako Minecraft už ale nemají ani základní příběh nebo úkoly - jedná se zkrátka o otevřené světy zaměřené na kreativitu.

3.10 HRY A VIRTUÁLNÍ SVĚTY PRO VÍCE HRÁČŮ

Většina her a herních žánrů byla určena především pro jednoho hráče (tj. single-player) případně pro dva hráče u jednoho zařízení – ať už se jednalo o arkády nebo domácí konzole. Zařízení byla zpravidla už od základu vybavena dvojicí ovladačů, protože se předpokládalo, že mladí hráči budou soupeřit se svými kamarády nebo sourozenci.

Vzhledem k tomu, že v 70. a 80. letech ještě nebyl k dispozici dostupný a rychlý Internet, neexistovalo ani "on-line" hraní v dnešním smyslu. Hraní více hráčů tak probíhalo dvěma způsoby: jednak v rámci univerzitních počítačových sítí (které tvořily desítky a stovky terminálů připojených k centrálnímu počítači) a později také propojením počítačů do místní počítačové sítě (tzv. LAN, local area network).

Obě varianty ale měly svá úskalí. Nevýhodou univerzitních sítí byly časté konflikty s administrátory (hry totiž dokázaly univerzitní počítač zcela vytížit), nevýhodou tzv. "LAN párty" byla nutnost počítače fyzicky přinést např. do jednoho pokoje a vzájemně je propojit.

V 90. letech se nicméně situace změnila. Internet se stal dostupnějším a současně se objevily i hry, které tento potenciál dokázaly využít. Jednou z prvních takových her byl "Doom", který představil hru více hráčů proti sobě, tzv. "deathmatch"³⁸ (doslova "boj na život a na smrt"). Koncept dále rozvinula a zpopularizovala již reálně 3D hra "Quake" z roku 1996 a ještě později "Unreal Tournament" z roku 1999, který se na multiplayer přímo zaměřil.

Kromě multiplayerových her, kde spolu mohlo soupeřit poměrně malé množství hráčů (např. 8 nebo 16) se objevily také hry, převážně RPG, určené pro stovky a tisíce hráčů najednou. Jedná se o tzv. MMORPG hry, což znamená "Massive Multi-player Online Role Playing Games". Jednou z prvních masověji rozšířených MMORPG byla "Ultima Online" z roku 1997. Nejhranějším MMORPG současnosti je "World of Warcraft" z roku 2004.

Kromě počítačových her se můžeme setkat také s virtuálními světy a simulacemi, které s hrami nemají (kromě podobné grafiky či ovládacího rozhraní) v podstatě nic společného. Taková prostředí totiž nejsou zaměřena na příběh, hratelnost nebo plnění úkolů, ale jejich smysl a význam spočívá takřka výhradně v interakci a kreativitě. Uživatelé spolu komunikují, obchodují a společně vytvářejí okolní prostředí.

³⁸ V souvislosti s hrou dvou a více hráčů se také vyvíjela i speciální herní terminologie. Například "frag" označuje zabití protivníka a připsání bodu. "Respawn" zase označuje "znovuzrození" poraženého hráče, který se může po několika vteřinách opět vrátit do boje. Slovo "Boti" pak značí počítačové protivníky (tj. zkratka od "roboti")

3.10.1 MULTIPLAYER / HRY VÍCE HRÁČŮ

Multiplayer je nejčastější a nejoblíbenější formou interakce dvou a více hráčů v herním prostředí. Jedná se o koncept stejně starý jako samotné počítačové hry – již první existující hry jako "Tennis for Two" (1958) či "Pong" (1972) byly primárně určené pro hru dvou hráčů.

Až do 90. let vyžadoval multiplayer fyzickou přítomnost hráčů u jednoho zařízení (akrády či konzole) nebo alespoň jejich propojení do místní sítě. Teprve s rozšířením Internetu mohly vzniknout skutečné on-line multiplayerové hry, do kterých se hráči mohli rychle a jednoduše připojit ze svého počítače, ať už byli kdekoliv.

Jak již zaznělo v úvodu, jednou z prvních multiplayerových her byl legendární střílečka "Doom" (1993), která zpopularizovala základní formu multiplayeru, deathmatch. Mezi další významné hry řadíme "Quake" (1996), "Unreal Tournament" (1999) či "Counter Strike" (1999). V této době také vznikla většina populárních herních módů, které se používají dodnes:

- **Deathmatch:** základní forma, ve které všichni hráči bojují proti všem a připisují si "fragy"
- **Last Man Standing:** obdoba deathmatche, při které má každý jen jeden život
- **Team Deathmatch:** deathmatch, ve kterém jsou hráči rozděleni zpravidla do dvou týmů
- **Capture the Flag:** hráči jednoho týmu se snaží vzít protihráči vlajku a odnést ji na své území
- **Domination:** hráči jednotlivých týmů se snaží kontrolovat strategické body na mapě



Rise of the Triads (1995)

- Hra Rise of the Triads byla jednou z významných her 90. let. Původně plánovaná jako pokračování hry Wolfenstein, RoT byla nakonec rozpracována do samostatné hry. Na svoji dobu přinesla řadu nových prvků, jako například větší interaktivitu prostředí, simulované dynamické osvětlení, mlhu či speciální pohyby nepřátel. Inovace přinesla i v multi-playeru: obsahovala integrované bodování, zvýšila počet hráčů ze 4 (u Doomu) na 11 a poprvé představila mód "Capture the Flag".



Unreal Tournament (1999)

- Unreal Tournament byl první hrou, která byla zaměřena primárně na multiplayer. Hra více hráčů tedy nebyla jen doplnkem jako u ostatních titulů, ale hlavní náplní hry. Technologicky se jednalo o upravený engine ze hry Quake a UT byl tedy plně 3D. Hra má značnou zásluhu na popularizaci multiplayeru a zároveň na definování celé řady herních prvků a pravidel - představila totiž řadu módů jako Domination či Assault. Chválu obdržela také za zdařilé AI počítačových protihráčů (botů).



Team Fortress 2 (2007)

- Jednou z nejoblíbenějších multiplayerových her posledních několika let je kromě klasické hry "Counter Strike" také unikátní hra Team Fortress 2. První díl vznikl jen jako modifikace hry Quake, která přinesla zajímavý prvek: různé třídy vojáků. Hra byla úspěšná a společnost Valve nakonec představila již profesionální hru Team Fortress 2. Ta je charakteristická především sympatickou komixovou grafikou, černým humorem a celkem devíti unikátními třídami (jako voják, sniper či špión).

3.10.2 MMORPG / MASIVNÍ ON-LINE HRY

Podobně jako klasický multiplayer, také RPG hry pro více hráčů byly populární ještě před globálním rozmachem Internetu. První takové hry, MUDy (od zkratky "Multi-User Dungeon"), byly textové a hrály se především v univerzitních počítačových sítích. Pro pohodlné hraní z domova bylo tedy opět nutné počkat na 90. léta a příchod Internetu.

Další vývoj MMORPG her už byl rychlý, a to jak po stránkách grafiky a herních možností, tak také po stránce popularity. Během několika málo let se relativně okrajový herní žánr stal doslova mainstreamem, o který měly zájem miliony hráčů.

Co se týče význačných titulů, prvním grafickým MMORPG byla hra "Neverwinter Nights" (1991), prvním titulem využívajícím pseudo3D grafiku byl "Meridian 59" (1996) a první skutečně masově úspěšnou hrou byla "Ultima Online" z roku 1997. Tím se otevřely dveře vývoji desítek dalších MMO titulů. V roce 2004 pak byl představen dlouho očekávaný "World of Warcraft".

Zvláštností MMORPG her je jejich ekonomický model. Na rozdíl od většiny her, které si člověk koupí a pak je může hrát, kdy chce a jak dlouho chce, se MMORPG vydaly cestou měsíčních poplatků. Jejich hráči si tak musí jednak koupit samotnou hru, a potom navíc platit pravidelné měsíční poplatky řádově ve výši 5 až 15 dolarů.



Neverwinter Nights (1991)

Neverwinter Nights byla první grafickou MMORPG hrou na trhu. Zpočátku fungovala v rámci sítě AOL, později i přes klasický Internet. Grafické zobrazení bylo 2D, nicméně v některých pohledech hra simulovala 3D (např. při putování dungeony). V případě bitvy se hra přepnula do bojového pohledu, ve kterém byli hráči i nepřátelé zobrazeni ve formě ikon. Souboje probíhaly na tahy. Servery byly zpočátku omezeny na 50 hráčů, na svém vrcholu jich ale hrálo 115.000.



Ultima Online (1997)

Zatímco hra Ultima (1980) byla jedním z prvních grafických RPG, Ultima Online je pro změnu jednou z prvních grafických MMORPG. Jednalo se o tzv. izometrickou grafiku, která simulovala 3D prostředí i když byla 2D. Hra těžila z prostředí známé herní série a ačkoliv se autoři pohybovali na nezmapovaném žánrovém území, podařilo se jim vytvořit příjemný svět takřka neomezených možností. Krátce po vydání hru hrálo 100.000 předplatitelů, na svém vrcholu jich bylo čtvrt milionu.



World of Warcraft (2004)

Hra World of Warcraft vyšla při příležitosti desátého výročí strategie Warcraft a jejím cílem bylo rozšíření oblíbené herní mytologie i do virtuálního světa. Záhy ale dosáhla úspěchů, které nikdo nečekal. World of Warcraft byl v letech 2005 a 2006 nejprodávanější PC hrou a na začátku roku 2008 překonal magickou hranici 10 milionů hráčů (předplatitelů). Aktuálně se počet hráčů pohybuje kolem 11-12 milionů, což činí více než 60% celého trhu placených MMORPG.

3.10.3 VIRTUÁLNÍ SVĚTY

Kromě klasických her, které mají nějaký konkrétní příběh či cíl, existují také virtuální světy, ve kterých mohou hráči (respektive jejich uživatelé) zkrátka jen "žít" či "existovat". Neplní zde žádné questy, nesbírají zkušenosti, neútočí na sebe, ale pouze spolu komunikují, prozkoumávají okolí a případně sami herní prostředí budují. Jedná se v podstatě o MMORPG, ale bez RPG faktoru.

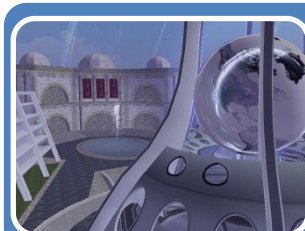
Nabízí se samozřejmě otázka, co lidi motivuje trávit svůj čas ve virtuálním světě, kde ani nejsou žádné motivační herní cíle. Člověk je nicméně tvor společenský a vystačí si i s pouhou komunikací a interakcí s ostatními. Ostatně předchůdcem virtuálních světů byly právě 3D chaty v 90. letech. Samotné chatování ve třech rozměrech ale uživatele brzy omrzelo, a tak se objevily virtuální světy, které nabídly větší interaktivitu a především i možnost kreativity.

Vzhledem k tomu, že veškerou náplň virtuálních světů vytvářejí sami uživatelé, jedná se zpravidla o platformu zaměřenou na nějaký konkrétní cíl. Virtuální světy se tak využívají kupříkladu v rámci výuky, k experimentům s trojrozměrnými vizualizacemi, či z marketingových a ekonomických důvodů. To je i příklad "Second Life", do kterého vstupují i velké firmy, protože se jedná o téměř bezpracnou publicitu a možné oslovení dalších zákazníků.



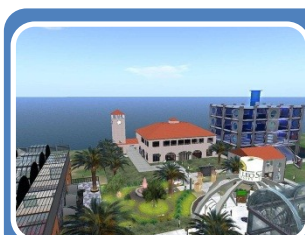
Habitat (1986)

Habitat byl unikátním technologickým experimentem z dílny společnosti Lucasfilm Games, určeným pro počítače Commodore 64 na síťové platformě předchůdce AOL (America OnLine). Jednalo se o kombinaci chatu, MMORPG a virtuálního světa, ve kterém spolu uživatelé (reprezentovaní avatary) mohli komunikovat a provádět řadu interakcí. Projekt probíhal pouze v letech 1986 až 1988, ale ovlivnil řadu trendů i technologií a vedl k vytvoření dalších virtuálních realit.



Active Worlds (1995/1997)

Active Worlds je virtuální platforma, ve které její uživatelé mohou vytvářet 3D objekty i celé světy a vzájemně v těchto světech interagovat. Původním cílem projektu bylo vytvořit 3D alternativu ke klasickým prohlížečům Internetu - tj. že uživatelé na místo prohlížení webové stránky vstoupí do její 3D reprezentace. To je nicméně vize technologicky vzálená i v dnešní době; AW se tak etablovala alespoň jako kreativní a vzdělávací platforma.



Second Life (2003)

Nejznámějším příkladem 3D virtuálního světa je Second Life z dílny společnosti Linden Lab. Díky grafickým i technologickým pokrokům ve srovnání s konkurencí se projektu podařilo přilákat množství uživatelů a později i komerčních partnerů. Platforma SL umožňuje v podstatě neomezené možnosti v oblasti kreativity a interakce a herní ekonomika je propojená s reálnou. Ačkoliv popularita Second Life v posledních letech stagnuje, stále má na 20 milionů zaregistrovaných účtů.

4. ZÁKLADNÍ PILÍŘE POČÍTAČOVÝCH HER

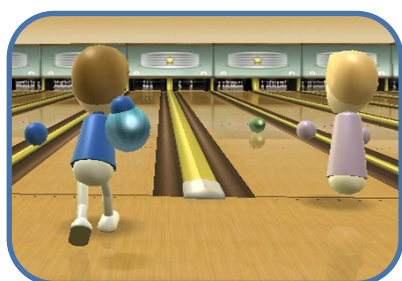
Jak už jsme si nastínili v předchozích kapitolách, historie počítačových her je sice poměrně krátká, ale zato velmi intenzivní a dynamická. Bez větší nadsázky by se dalo říct, že téměř každým dnem se objevují nové technologie, nové žánry, nové herní mechanismy.

Podobně jako tomu je u jiných médií, také v herním průmyslu platí, že vizuální stránka nejlépe prodává. Pokud je tedy hra technicky a graficky podařená a přitažlivá, většinou si své hráče najde takřka nezávisle na samotném obsahu. Dobré prodejnosti napomáhá také známá značka nebo jméno slavného vývojáře. Svět počítačových her se tak příliš neliší od světa filmu, motorismu nebo třeba módy.

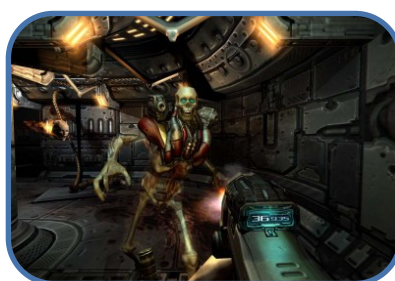
Při hodnocení kvality počítačových her je nutné brát v úvahu celou řadu aspektů, mezi které audiovizuální stránka nepochybně patří. Není ale složkou nejdůležitější – stejně jako hezký design automaticky neznamená kvalitní výrobek. Nejdůležitějšími aspekty každé úspěšné hry jsou především **hratelnost** a **atmosféra**.

Ačkoliv má tedy grafická a technická stránka výrazný vliv, zejména z dlouhodobého hlediska je mnohem podstatnější jak se hra hraje a jak dobře se ovládá, a zároveň, jaký je její obsah, její příběh, její atmosféra. Skvělá hra nemusí být graficky dokonalá, a naopak, ani špičková grafika nedokáže zázraky, pokud hra nemá pod svým líbivým obalem co nabídnout.

Historie nám již mnohokrát ukázala, že drahé a agresivně propagované³⁹ herní tituly mohly nakonec skončit v zapomnění, zatímco i malé, neznámé a nezávislé hry často vzbudily mimořádný ohlas. Marketingová magie sice dokáže téměř zázraky, ale pouze pokud mají hry i dobrou hratelnost a kvalitní atmosféru, mohou se stát nadčasovými klasikami.



Grafická stránka hry "Wii Sports" (2006) je jednoduchá, ale koncept ovládání revoluční



Hra "Doom3" (2005) byla technicky takřka dokonalá, ale trpěla repetitivností



Hra "Duke Nukem Forever" (2011) byla navzdory nekonečnému vývoji propadákem

³⁹ V tomto kontextu často hovoříme o tzv. "hype" – je to termín, který označuje marketingovou a mediální bublinu, která se snaží hru ještě před vydáním prezentovat v tom nejlepším světle. Čím větší je „hype“ před vydáním, tím větší ovšem hrozí zklamání (a komerční neúspěch), pokud hra tato často až přehnaná očekávání nakonec nenaplní.

4.1 AKTIVITA HRÁČE A INTERAKTIVITA HRY

Podíváme-li se na popularitu her a doslova celosvětový úspěch herního průmyslu, nabízí se otázka, čím jsou hry tak zajímavé a přitažlivé. Přiblížili jsme si jejich historii i jejich žánry, ale v čem je jejich kouzlo, které dříve hráče nutilo sypat do automatu jednu minci za druhou a nyní je dokáže připoutat k obrazovce počítače klidně na celé dny a týdny?

Hry mají, ve srovnání v podstatě se všemi předchozími médii, jednu nespornou výhodu: jsou interaktivní. To sice není nic překvapivého, ale přesto se jedná o odpověď na výše uvedené otázky. Mimořádný úspěch her, jejichž pozice je srovnatelná např. s filmovým průmyslem, pramení skutečně především z toho, že se jedná o aktivní a interaktivní médium.

4.1.1 AKTIVITA VERSUS PASIVITA

Na začátku této diplomové práce jsem hovořil o tom, že v průběhu celé naší historie byla nedílnou součástí všech civilizací "hra". Přesouvání kamenů po hrací desce, přebíjení karet nebo třeba různé druhy sportu – to vše tvořilo náplň volného času a lidé si mohli odpočinout (nebo se naopak zapotit) a dělat, co je baví.

Přibližně před padesáti lety ale přišlo médium, které nám takřka od základů změnilo způsob života i jeho vnímání – televize. Televizní přijímač se stal rodinným krbem 20. století, před kterým se scházely celé domácnosti. Televize poskytovala informace i zábavu na dosah ruky (a později i ovladače). Byla to nicméně zábava pasivní – divák mohl pouze přijímat to, co v televizi zrovna "běželo" a jedinou "interaktivitou" bylo přehazování kanálů.

Počítačové hry ale nabídly alternativu. Neměli sice hezkou grafiku nebo filmové hvězdy, ale zato nabízely možnost ovlivnit dění na obrazovce. Dívat se na akčního hrdinu v televizi nebo v kině bylo zábavné – ale teprve díky hrám se každý mohl tím hrdinou doopravdy stát, ovládat jeho kroky a prožívat s ním jeho dobrodružství.

Videohry začaly jako "spojenec" televize, protože potřebovaly její obrazovku; časem se ale ve formě počítačů (nebo druhé televize) osamostatnily a díky Internetu dokáží "starším" médiím bez problémů konkurovat. U počítače si totiž můžeme prohlížet zpravodajství, dívat se na filmy nebo si hrát hry kdy chceme my, a nemusíme se tak řídit prefabrikovaným programem.

Interaktivita je největším esem v rukávu počítačových her a není to vlastně nic jiného, než moderní aplikace známých historických principů, jako je hraní či vyprávění příběhů. Jediným rozdílem je, že už nevrháme kostky a neposloucháme vyprávění u ohně, ale máme k dispozici moderní technologie, které nám dokáží nabídnout dynamické a imerzivní herní světy.

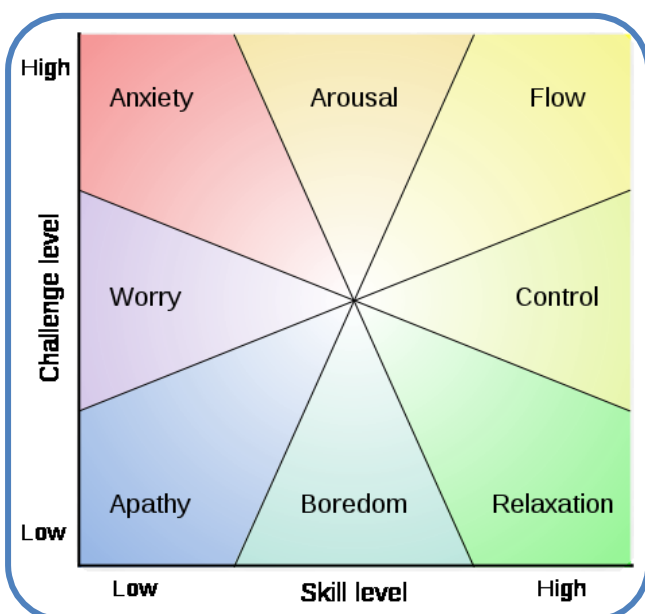
4.1.2 TEORIE FLOW

Stejně jako jiné společenské trendy, také počítačovým hrám se věnuje psychologie. Té se také podařilo zjistit a vědecky popsat příčiny "přitažlivosti" počítačových her a jejich "kouzlo", které nás dokáže udržet u obrazovky klidně i několik hodin v kuse.

Teorie se nazývá "flow" a autorem tohoto konceptu je maďarský psycholog Mihály Csíkszentmihályi. V zásadě se jedná o působení již zmiňovaných prvků: hratelnosti a atmosféry. Klíčovým aspektem je především hratelnost (nebo ještě přesněji obtížnost), která by měla v ideálním případě korelovat se schopnostmi hráče.

Jinými slovy, pokud dojde k rovnováze mezi obtížností hry a schopnostmi hráče, nastává zmiňovaný "flow". Je to specifický stav, kdy člověk de facto nevnímá své okolí, protože je aktuálně zaujatý činností, která ho baví a naplňuje. Teorie flow ovšem neplatí jen pro hry, ale také pro jiné činnosti a aktivity, například čtení, sportování, nebo luštění křížovek.

Teorie doktora Csíkszentmihályiho definuje celou řadu mentálních stavů na základě různých poměrů mezi "schopnostmi" a "výzvou". Aplikováno do herního prostředí: vysoká obtížnost může u nezkušeného hráče vzbudit nanejvýše vztek či obavy, zatímco nízká obtížnost může nudit, nebo naopak umožní relaxovat.



Teprve když nastane zmiňovaná rovnováha mezi schopnostmi a výzvou, hráč se může do hry ponořit – a bez problémů u ní strávit třeba celý den, aniž by ten čas skutečně vnímal.

Teorie flow je zejména v kontextu her jednou z nejvýznamnějších psychosociálních teorií. Lze ji také bez větších problémů aplikovat i na celou řadu dalších činností, které nás dokáží pohltit.

4.2 HRATELNOST A ATMOSFÉRA

Jak již v úvodu této kapitoly zaznělo, ačkoliv jsou herní technologie důležité a v mnoha případech dokáží kvalitu her výrazně ovlivnit, hlavními determinujícími faktory jsou hratelnost a atmosféra. Moderní herní technologie tak lze chápat pouze jen jako určitý "potenciál" – jak jej ale jednotlivé hry využijí a aplikují v praxi je věc druhá.

Konkrétně řečeno, hratelnost určuje, jak dobře (nebo špatně) se hra hraje – to jest jaké má ovládání, jestli je přehledná a srozumitelná, nebo jestli má odpovídající obtížnost. Atmosféra pak determinuje, jak se hráč ve hře cítí a jak na něho hra působí – tedy jestli je herní příběh zajímavý a originální, jestli v něm hra vzbuzuje nějaké pocity či emoce, a jestli se do hry dokáže ponořit. Oba zmiňované aspekty by navíc měly v ideálním případě pracovat společně a vzájemně se doplňovat.

Hratelnost jako taková je převážně technickou (resp. programovou) záležitostí. Závisí tedy na tom, jak je naprogramované ovládání, jak je navržené rozhraní, jestli jsou herní mechanismy jasné na první pohled nebo jestli má hra např. výukový tutorial. Hratelnost byla mimořádně důležitá již od vzniku her, protože na arkádových automatech nebyl čas ani prostor na rozvíjení herního příběhu. Šlo tam především o to, aby se hra dobře hrála a motivovala hráče k překonávání svých i cizích rekordů.

Atmosféra je záležitost především obsahová a souvisí s grafickou stránkou, s herním příběhem, se zajímavými herními prvky a mechanismy. V tomto směru je třeba ještě jednou zdůraznit, že grafická stránka neznamená jen a pouze technickou kvalitu (např. nejmodernější a nejnáročnější 3D technologie), ale především provedení, design, umělecký dojem. Existuje spousta starých her, které neztratily nic ze své původní atmosféry a dokáží hráče pohltit mnohem lépe, než přehlídka nejmodernějších grafických efektů.



Populární hra "Angry Birds" je ukázkou perfektní hratelnosti. Jednoduchý koncept, přirozené ovládání, zábavná stylizace



Výpravné akční RPG "Fallout 3" získalo řadu ocenění především díky své dokonalé atmosféře světa zničeného jadernou válkou

4.3 PŘÍBĚH A NARATIVITA

Stejně jako knihy nebo filmy, také hry musejí mít nějaký příběh, který hráčům poskytne motivaci, proč vlastně hrát. Toto pravidlo se vztahuje v podstatě na všechny hry, kromě nejstarších arkád (Tetris, Pong nebo Pac Man), sportovních her (fotbal, tenis, závody) a her logických (dáma, šachy, sudoku, piškvorky).

Zatímco u společenských her nebo sportu není příběh potřeba⁴⁰ a arkády si obvykle vystačí s motivací typu "dohrát hru" nebo "získat nejvyšší skóre"; většina her a herních žánrů příběh potřebuje, aby hráče zaujala a vtáhla ho do děje. V tomto ohledu tedy vyprávění příběhů (tzv. story-telling) úzce souvisí s již zmiňovanou atmosférou – zajímavý a dobře napsaný příběh zkrátka dokáže zaujmout stejně ve hře, jako v knize nebo filmu.

4.3.1 VLIV PŘÍBĚHU NA ATMOSFÉRU

Zatímco atmosféra ovlivňuje, jak na nás bude herní prostředí nebo aktuální situace působit, příběh funguje jako určitý motivační faktor, který nás žene kupředu a pomáhá nám události prožít. Kupříkladu strašidelná atmosféra opuštěného domu se propojí s příběhovou motivací (např. úkryt před deštěm nebo hledání ztraceného psa) a vzniká tak komplexní situace, do které se divák v kině nebo hráč ve hře může vcítit a ponořit.

Stejně jako se vyvíjely herní technologie, vyvíjela se také herní narativita. Původní příběhy, které se často daly shrnout do jedné věty (ve stylu "Musíš zachránit svět") se rozvinuly v epické příběhy plné komplexních postav a příběhových zvrátů, za které by se nemusela stydět žádná kniha nebo oscarový velkofilm.

4.3.2 MOŽNOSTI VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHU

Vyprávění příběhu není samozřejmě jen nějaký univerzální proces, který by se dal vždy prezentovat stejným způsobem. Naopak; příběhy mohou být jednoznačné nebo subtilní, mohou mít jedinou linii, nebo se dynamicky měnit a vzájemně proplétat, mohou plynout chronologicky nebo se odvíjet od vzpomínek a flash-backů, mohou být vyprávěné samotnou hrou, herními postavami, nebo se formovat až v myslích samotných hráčů.

⁴⁰ Podobně jako se čtivost příliš nevztahuje např. na telefonní seznam, recepty nebo křížovky.

Každopádně ať už je příběh jakýkoliv, hráč se ho pochopitelně musí nějakým způsobem dozvědět. Zde proto představuji základní "komunikační kanály" mezi hrou a hráčem:

Manuál

Zejména ve starších hrách byl manuál důležitým zdrojem informací o hře. Hráči se mohli seznámit s popisem hry, s příběhem, s ovládáním a dalšími důležitými aspekty. Zejména v době, kdy hry příliš nepracovaly s grafikou, byla textová informace klíčová. V současnosti význam manuálů klesá, protože vše podstatné se hráč dozví přímo ve hře.

Intro (úvod)

Úvodní informace o herním příběhu se obecně označují jako intro (tj. introduction). Textový úvod v manuálu nebo na začátku hry časem vystřídaly obrázky a animace, a s rozvojem dostupných technologií začaly být herní úvody čím dál výpravnější. Zhruba od 90. let se můžeme setkat s kvalitou (obsahu i formy) srovnatelnou s filmy.

Předělové animace (cut-scenes)

Aby hry udržely pozornost svých hráčů po celou dobu, prokládali jejich tvůrci samotné hraní tzv. předělovými animacemi. Ty jednak posouvaly příběh dál a současně se jednalo o vizuálně přitažlivé zpestření. Kvalitou svých animací proslula především společnost Blizzard.

Enginové animace

S rozvojem herních technologií a s nástupem 3D se renderované animace stále častěji nahrazovaly přímo animacemi v herních enginech (tj. v prostředí hry). Z počátku se tato změna dala vnímat jako určitý krok zpátky, nicméně s postupem času se úroveň 3D modelů a animací zvyšovala. V posledních letech dosahují filmové úrovně už i animace v herních enginech.

Dokumenty a rozhovory

Kromě sledování filmů a animací hráči ovšem vnímají příběh i přímo z herního prostředí. Jedná se například o různé dokumenty (nalezené deníky, útržky papírů, objevené audiozáznamy atd.), případně o informace zjištěné díky rozhovorům s ostatními herními postavami (např. kdo může hráči poradit, kam by se měl vydat atd.). Jedná se o oblíbenou součást herní narativity, protože vnímání příběhu v průběhu hry napomáhá lepšímu vcítění do děje.

Alternativní možnosti

Čas od času se objeví herní projekty, které překročí hranice běžných konceptů a připraví svým hráčům něco nečekaného. Například v adventuře "Who Framed Rogger Rabbit" (1989) získali hráči telefonní číslo, na které měli skutečně zavolat a dozvědět se další indicie.

4.3.3 PŘÍKLADY SILNĚ PŘÍBĚHOVÝCH HER



Metal Gear Solid (1998)

• Série 3D stealth akcí "Metal Gear Solid" legendárního japonského scénáristy a vývojáře Hideo Kojimy je výtečnou ukázkou propracovaného příběhu i jeho podání. Ačkoliv úvodní premisa o teroristech, kteří hrozí USA jaderným útokem, působí poměrně klasicky, v průběhu celé hry se rozvíjí mimořádně silný příběh, ve kterém není nouze o emoce či příběhové zvraty. Atmosféře také napomáhá její zaměření na stealth prvky namísto bezhlavé akce. Na straně hráče i na straně nepřítele je navíc řada postav, které rozhodně nejsou jen černobílé, ale mají své důvody a motivace a často i propletené příbuzenské vztahy.



Mafia (2002)

• Jedna z nejlepších českých her, "Mafia", dosáhla svého úspěchu díky kombinaci výtečné dobové atmosféry, zajímavého a dynamického příběhu a samozřejmě také skvělé hratelnosti, která kombinuje akční přestřelky i automobilové honičky. Příběh se točí kolem taxikáře Tommyho Angela, který se shodou okolností připlete do cesty mafii. Po úvodní nedobrovolné spolupráci mu její šéf, Don Salieri dá nabídku, která se neodmítá. Tommy sice pro Salieriho začne pracovat jen jako řidič, ale nakonec se zaplete do střetů s policií i do krvavé války gangů. V příběhu nechybí ani motivy zrady či pomsty.



Fahrenheit / Indigo Prophecy (2005)

• Lucas Kane je obyčejný člověk, který si zašel na oběd do restaurace. O několik chvil později se ale probere na toaletách celý od krve a před ním leží zavražděný muž. Tak začíná interaktivní detektivní thriller "Fahrenheit", ve kterém se na rozdíl od klasických her podíváme na svět očima hned několika postav - kromě zmíněného Lucase třeba detektivů Tylera Milese a Carly Valenti. Hráč je zde v poměrně obtížné roli, protože v průběhu příběhu je de facto na stopě sama sebe, ale přesto je hratelnost bezproblémová. Intenzivnímu prožitku napomáhá také inovativní ovládání zaměřené na provádění různých akcí v různém kontextu.



Bioshock (2007)

• "Bioshock" je jedna z her, které dokázaly nabídnou vysokou kvalitu všech herních prvků - ať už se jedná o ponuru atmosféru rozpadajícího města, skvělou grafiku ve stylu art deco, zajímavě řešené RPG prvky, či vynikající příběh. Ten sleduje osudy hlavního hrdiny Jacka, který se po letecké katastrofě uprostřed Atlantiku dostane do velkolepého města Rapture, které nechal postavit magnát Ryan jako podmořský ráj pro elitu světové vědy, techniky a umění. Něco se ale pokazilo a trosky skomírajícího města teď obývají znetvořené postavy závislé na tajemné látce "Adam". Co se stalo a jak se dostat pryč - to je úkol, který Jacka čeká.



Heavy Rain (2010)

• Interaktivní mystery thriller "Heavy Rain" má na svědomí vizionář David Cage, který se podepsal mimo jiné i pod již zmiňovanou hru "Fahrenheit". I tato hra je tedy velmi silně orientovaná na příběh, který může hráč svojí aktivitou výrazně ovlivnit. V napínavém příběhu, který se točí kolem pátrání po sériovém vrahovi dětí, získáme kontrolu nad osudy čtyř lidí, kteří mu jsou na stopě - investigativní reportérky, otce jednoho z unesených dětí, agenta FBI a soukromého detektiva. Hra je navíc mimořádně dynamická a příběh pokračuje dál, ať už se hráč rozhodne jakkoliv. Je tedy jen na hráči, jak to celé vlastně skončí.

4.4 EMOCE V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Jak už jsme na začátku této kapitoly zmínili, pro každou hru je důležitá především hratelnost a atmosféra. A jak jsme si také ukázali, současné hry budují svoji atmosféru i díky silným a zajímavým příběhům, které si nic nezadají ani s těmi nejlepšími filmy⁴¹. Ovšem stejně jako je důležitou složkou hratelnosti příběh, důležitou složkou každého příběhu jsou emoce.

4.4.1 VLIV EMOCÍ NA ATMOSFÉRU

Emoce jsou důležitým prvkem každého příběhu, stejně jako jsou součástí našeho života. Život bez emocí si lze jen těžko představit⁴², a v případě literárních či interaktivních děl to je stejné. Vždyť jaký smysl by mělo číst knihu, která je fádni a nudná? Proč sledovat osudy filmových postav, které jsou divákovi lhostejné? A analogicky: proč hrát počítačovou hru, která v hráči nezbuzuje žádné emoce nebo citovou odezvu; zkrátka hru, která nemá čím zaujmout?

Již ty nejstarší arkádové hry působily alespoň na základní emoce každého hráče, jako je zvědavost a očekávání (tedy snahu objevit, co v sobě hra skrývá a dohrát ji). V herním pravěku neexistovala lákavá grafika či zajímavé příběhy; šlo třeba jen o pouhé přehazování míčku (Pong) nebo skládání kostiček (Tetris), takže hlavní byla soutěživost. Silným motivačním prvkem bylo také jisté "nadšení" z něčeho nového, protože počítačové hry byly fascinující novinkou.

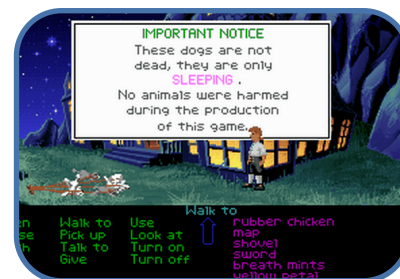
Ostatně na počátku kinematografie také stačil jen záběr na lokomotivu, aby byli diváci v šoku a úžasu. Dnes ale musí filmová studia vymýšlet epické příběhy, obsazovat známé herce a používat drahé efekty, aby film diváka zaujal. U her je to stejné – hráči chtějí stále lepší grafiku, hudbu i design; a současně dobrou hratelnost a příběhy, které udrží jejich pozornost.



Arkádové hry jsou plné zábavy i adrenalinu
[zdroj: Blackbeard's Cave]



Počítačové hry nás dokáží snadno vyděsit...
viz kupříkladu hororová hra "F.E.A.R. 3"



..nebo naopak pobavit. Například adventura
"Secret of Monkey Island" je humoru plná

⁴¹ Podobnost s filmy není náhodná. Hry často používají filmařské techniky jako je práce s kamerou či filmový střih.

⁴² A jak naznačuje například film Equilibrium, nebylo by to ani nic příjemného.

4.4.2 ÉMOCE V ODBORNÉ LITERATUŘE

Emocím v počítačových hrách se věnovala již celá řada článků a úvah. Kupříkladu v roce 1994 se James Hogan v textu "Emotion in computer gaming" zamýšlel nad významem kvalitního příběhu jakožto klíčového prvku hratelnosti. Hry byly v té době převážně akční a přímočaré (např. Doom či Wolfenstein), ale přeci jen se začaly objevovat první tituly se silným příběhem a atmosférou (např. Another World). Když o jedenáct let později napsal na obdobné téma článek "Bringin emotions to video games" Tom Loftus, mohl už být o poznání optimističtější.

K otázce emocí se čas od času vyjadřují i sami tvůrci počítačových her. Asi nejaktivnějším propagátorem emocí ve hrách je legendární vývojář Peter Molyneux, pro kterého jsou emoce jednoduše nedílnou součástí her (což ostatně prezentoval i v mnoha rozhovorech⁴³). Řada jeho her s emocemi také velmi silně pracuje – viz např. Fable či Black & White.

Příspěvky o významu emocí a herní atmosféry se v posledních letech začaly objevovat i na odborných konferencích. V roce 2006 proběhla na půdě univerzity v Copenhagenu první evropská odborná konference o emocích a počítačových hrách, First European Symposium on Computer Games and Emotions⁴⁴. Na sympóziu Developing Interactive Narrative Content Seminar 2007 zase v přednášce "We all want Emotions in Games" pohovořil Gilles Monteil z Ubisoftu. Mimo jiné také zdůraznil, že na atmosféru nemá vliv jen pouhé množství akce, ale především změna její intenzity (tj. střídání akčních a klidných pasáží).

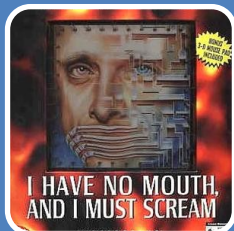
Zmínku v této souvislosti si zaslouží také David Freeman, autor knihy "Creating Emotions in Games". Na více než pěti stech stránkách své knihy Freeman tvrdí, že identifikoval přes 1.500 technik práce s emocemi, které rozdělil do 32 skupin. Svoji výzkumnou metodu označuje termínem "Emotioneering". Recenze na jeho knihu byly nicméně smíšené: zatímco řada čtenářů si nemůže knihu vynachválit, mnoho kritiků text odsoudilo jako plytký a irelevantní. Množství technik se prý opakuje, nebo jsou založené na povrchních argumentech. Tak jako tak se jedná o zajímavý zdroj informací, který neuškodí alespoň prolistovat.

⁴³ Viz např. rozhovor pro IGN: <http://n4g.com/news/504343/ign-peter-molyneux-interview-on-emotion-in-games>.

⁴⁴ Mezi další významné konference, v rámci kterých se o těchto tématech hovoří, patří např. Game Developers Conference London, International Conference on Entertainment Computing, či International Conference for Interaction Design and Children.

4.4.3 PŘÍKLADY ATMOSFERICKÝCH A EMOTIVNÍCH HER

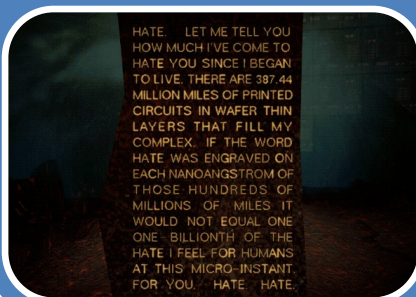
I Have No Mouth and I Must Scream (1995)



Výtečným příkladem, že atmosféra a emoce nejsou jen vynálezem posledních let, je legendární adventura "Nemám ústa a musím rvát", inspirovaná stejnojmennou povídkou Harlana Ellisona. Strhující příběh začíná monologem superpočítače Allied Mastercomputer (zkráceně AM = Já), který se jednoho dne vymkl kontrole, prohlásil se za Boha a vyhladil lidstvo zdrcujícím jaderným útokem.

Aby se AM v průběhu věčnosti nenudil, drží ve svých útrobách několik lidí, které s pomocí virtuální reality mučí. Hráč tak hraje celkem za pět pokřivených a zoufalých postav plných strachu, zlých vzpomínek a hříchů minulosti. Patří mezi ně například bývalý nacistický lékař Nimdok či programátorka Ellen traumatizovaná znásilněním.

- "I Have No Mouth" je jedna z nejemotivnějších her v historii žánru a k dokonalé atmosféře přispívají všechny prvky: temná surrealistická grafika, pochmurná hudba i dokonalý dabing, do kterého se zapojil i sám Harlan Ellison. Klíčovým pilířem je ovšem mimořádně silný temný příběh, ve kterém se skupina nešťastných lidí snaží přežít AMovy hry a vypořádat se se svojí minulostí.



Black & White (2001)



Hra "Black & White" z dílny vizionáře Petera Molyneuxe byla na svoji dobu revoluční. Nejen že se jednalo o poměrně unikátní žánr hry na Boha, ale převratným prvkem bylo ovládání výhradně ukazatelem ve tvaru ruky. Gesty myši se provádělo všechno od navigace v prostředí až po kouzlení a vyvolávání zázraků.

Hra nabízela značnou volnost a celou hru bylo možné hrát jako "dobrý" nebo "zlý" Bůh, přičemž v první variantě mohl hráč o věřící pečovat a vycházet jim vstříc, zatímco druhý přístup spočíval v trestech a zastrahování. Jednotlivé dobré i špatné skutky se navíc promítaly i do vizuální stránky a z ovládací "ruky" se mohl stát např. pařát.

- Ještě významnější součástí hry byla výchova tzv. "Zvířete", které hráč dostal na starost. Tato postava byla obdařena dosud nekomplexnější simulací osobnosti, umělé inteligence a emocí ve své době, a její chování tak bylo často zajímavější než ostatní části hry. Zvířátko se učilo a vyvíjelo a bylo tak možné naučit ho např. léčit přátelské postavy a pomáhat jim se stavbou vesnice; nebo je naopak trápit.
- V roce 2005 vyšel "Black & White 2", který celou simulaci posunul ještě o kus dál.



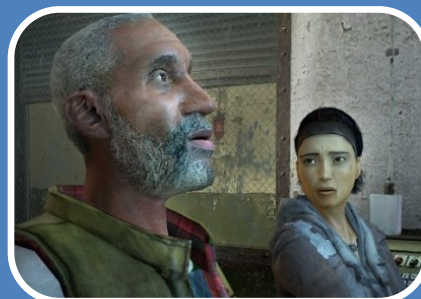
Half-Life 2 (2004)



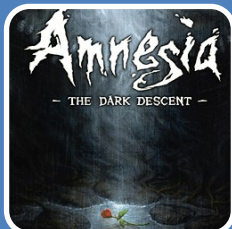
Hra "Half-Life 2" je dlouho očekávaným pokračováním kultovní hry "Half Life" z roku 1998. Je to také jedna z mála her, kterým se podařilo nabídnout vynikající obsah i formu, konkrétně spojení skvělé hratelnosti (včetně perfektní herní fyziky), úchvatné (a současně i dobře optimalizované) grafiky a v neposlední řadě i skvělé atmosféry.

Nejen že herní postavy dokázaly díky dokonalé mimice (ve své době s přehledem nejlepší) vyjádřit celou řadu různých emocí a podstatně tím obohatit herní zážitek, emoční náboj v sobě nesl i příběh a herní design. Hra se totiž odehrává v blízké budoucnosti, kdy Země podlehla invazi mimozemské rasy "Combine".

- Příběh začíná příjezdem hlavního hrdiny Gordona Freemana na nádraží v City 17. Již od počátku může hráč vnímat depresi a stísněnost šedivého města pod kontrolou cizí armády. Vojenské hlídky jsou na každém rohu, z velkých obrazovek neustále proudí propaganda, a mezi tím vším se potácejí zdrcení obyvatelé, kteří jen rezignovaně posedávají a čekají na další transport do neznáma.
- Herní příběh dále rozvíjejí hry "Half Life: Episode 1" (2006) a "Episode 2" (2007)



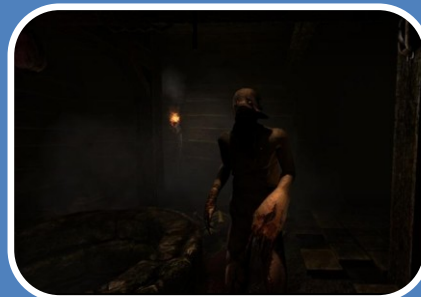
Amnesia (2010)



Jednou z nejnovějších mimořádně atmosferických her, je survival horror "Amnesia". Premisa vypadá jednoduše: hráč se na začátku hry probudí v neznámém opuštěném hradu nebo zámku a nic si nepamatuje. Jak prochází setmělými komnatami, vrací se mu střípky vzpomínek. V temných chodbách hradu navíc není sám.

Brilantní atmosféru hry umocňuje hned několik zajímavých herních prvků. V první řadě to je všudypřítomný pocit neznáma a ohrožení – na rozdíl od většiny her, kde má hráč své úkoly, tady musí doslova jen tápat v temnotách a hledat stopy a souvislosti. Na rozdíl od téměř všech ostatních her je hráč v Amnesii navíc zcela bezbranný a před nepřátele může jen utíkat nebo se schovat. Při pohledu na nepřátelské monstrum začne navíc herní postava panikařit a podobně reaguje, i když je delší dobu ve tmě.

- Kombinace výše uvedených herních mechanismů a perfektní grafické i zvukové stránky zajistila, že Amnesia je všeobecně považována za nejděsivější hru současnosti. Strach, nejistota a bezbrannost dokáží hráče velmi rychle vtáhnout do děje, a většinu emocí pak prožívá stejně intenzivně jako postava, za kterou hraje.



4.4.4 SROVNÁVACÍ STUDIE: DOOM 3 VERSUS AVP

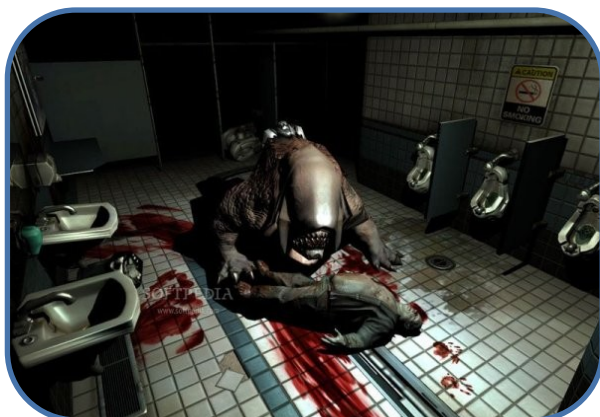
Význam atmosféry ve hrách je neoddiskutovatelný. Kvalitní příběh, zajímavé postavy, emoční vazby a možnosti interakce s herním prostředím jsou pro celkový zážitek důležitější než sebelepší grafika bez opory v obsahu. To je ostatně důvod, proč je celá řada starých her skvěle hratelná i dnes, ačkoliv jejich grafika se s novými projekty nemůže srovnávat.

Že technologie není vše, si můžeme ilustrovat třeba na hrách "Doom 3" (2004) a "Alien versus Predator 2" (2001). Horrorová akce Doom 3 z prostředí výzkumné základny na Marsu má jasný vizuální náskok; v době svého vydání se jednalo o technologicky nejpokročilejší hru, která obsahovala např. plně dynamické stíny či vynikající bump-mapping (simulaci nerovností). Oproti tomu AvP, který se točí kolem mariňáků, Vetřelců a Predátorů, byl graficky spíše průměrný.

Hratelnost a atmosféra obou titulů je ale diametrálně odlišná. Doom 3 se pokouší udržet napětí tím, že je celá hra velmi tmavá, plná nepřátel a není ani možné používat baterku a zbraň zároveň. O momenty leknutí tedy není nouze. Kombinace tmy a lekání je ale po celou hru stejná a ani herní prostředí se příliš neliší. Jinými slovy, hra je po krátké době silně monotónní a nudná.

Alien vs. Predator na to jde jinak. Frenetickou akci střídá s klidnými ale velmi napínavými pasážemi, kde hráč např. prochází opuštěné oblasti a čeká, odkud přijde útok (který ani přijít nemusí). Některé části hry jsou navíc bezpečné a s přátelskými postavami. Právě tento kontrast mezi různými částmi hry ale umocňuje atmosféru. Jak zmiňoval již Gilles Monteil: střídání klidných a akčních pasáží je mnohem efektivnější, než monotónní likvidování všeho co se hýbe.

Pokud hráč stráví dvacet hodin procházením tmavými chodbami, je v podstatě nemožné, aby vychutnával hratelnost nebo se bál. Cítit může nanejvýš nudu. Zato když mariňák stráví delší čas v klidné, bezpečné a osvětlené základně, a náhle se musí vydat do temné ventilace, přicházejí obavy. Je to stejné, jako když si hráč v Amnesii uklidní rozjitřené nervy v osvětlené místnosti a pak se musí vydat do sklepení. Kontrast a variabilita je ve hrách nesmírně důležitá.



Hra "Doom 3" je tmavá, krvavá a graficky přitažlivá. Ale také stále stejná a většinu hráčů začne nudit již během prvního hraní



Grafická stránka hry "Aliens vs. Predators" neohromí, ale dynamická hratelnost a variabilní prostředí udělaly ze hry legendu

5. POČÍTAČOVÉ HRY A SPOLEČNOST

V předchozích kapitolách jsme si přiblížili historii počítačových her, profily a specifika jednotlivých herních žánrů, a v neposlední řadě také základní prvky a charakteristiky her včetně příkladů příběhových a atmosferických her.

V této kapitole již konečně odstupíme ještě o pomyslný krok dál a podíváme se na vliv a význam her na společnost jako celek. Abychom mohli zvážit a posoudit, zdali jsou hry skutečně "fenomémem" nových médií, musíme se podívat na konkrétní celospolečenské důsledky jejich existence a jejich vlivu.

Konkrétně bych se rád zaměřil na vnímání her a herní komunity ze strany společnosti a médií, na demografii hráčů počítačových her, na ekonomické aspekty herního průmyslu, a v neposlední řadě také na fascinující žánr tzv. "serious games". V dalších kapitolách se pak budu věnovat propojení her a umění a také negativním vlivům her a herních technologií.

Rád bych se v této souvislosti také pokusil vyvrátit některé mýty, které se počítačových her dotýkají – například, že hry hrají jen děti, že jsou převážně škodlivé, a že jsou celkově pro společnost, kulturu či ekonomiku nevýznamné.

Je s podivem, že právě negativní aspekty jsou nejvíce medializovaným tématem, ačkoliv by si mnohem větší prostor zasloužila témata jiná, mnohem prospěšnější či zajímavější. To vše je ale součástí ne zcela "férového" vnímání her v naší společnosti.



Stejně jako řada jiných společenských trendů a fenoménů, také počítačové hry jsou zdrojem řady parodií či pop-kulturních referencí. Vznikají tak vtípy o hrách, trička s herními motivy, komiksy, plyšové hračky a další doplňkový merchandising. Zde na ukázkou přikládám dva lehce ironické plakáty v retro stylu 20. či 40. let [zdroj bohužel nedohledán] a vizuálně zajímavou "herní abecedu" designera a ilustrátora Maicono Costy (od loga společnosti Atari až po symbol ze hry Zelda).

5.1 HRY A HERNÍ KOMUNITA NA OKRAJI ZÁJMU

Jak jsem zmínil hned na začátku této práce, počítačové hry jsou již od svého vzniku v podstatě na okraji zájmu mainstreamové společnosti a jejich kulturní a společenská prestiž je na překvapivě nízké úrovni. I po zhruba čtyřiceti letech vývoje jsou hry stále vnímány jako okrajová zábava pro děti, případně jako něco nebezpečného, co vývoj dětí přímo ohrožuje.

Dlužno dodat, že obdobné problémy měla ve svých počátcích také televize či filmy; nicméně těmto médiím se podařilo poměrně rychle získat celospolečenský význam a související prestiž. Televize pronikla takřka do všech domácností a stala se každodenním zdrojem zábavy i informací, návštěva biografu byla váženou společenskou i kulturní událostí a herci ze stříbrného plátna se staly hvězdami. Vznikl tak mimořádně výnosný mediální business.

Počítačové hry to ale měly obtížnější a to ze dvou důvodů: jednak byly již od svých počátků uzavřené před širokou veřejností, protože s prvními generacemi her se setkávali jen vědci, inženýři a techničtí nadšenci. A jednak protože se jedná o médium interaktivní, které pochopitelně vyžaduje větší aktivitu uživatele, než byli lidé zvyklí z pasivních forem zábavy jako zmiňované filmy a televizní vysílání.

Teprve s postupem času se hry pomalu rozšířily a lze tak hovořit o herní subkultuře a herním průmyslu. Přesto ale přetrvávalo určité stereotypní vnímání, které hry charakterizovalo jako druhořadý a často i nevhodný druh zábavy. Když už se totiž o hrách mluvilo na veřejnosti či v odborných kruzích, bylo to zpravidla ve formě varování před násilím, před neúctou k ženám či menšinám, před rizikem vzniku závislosti a podobně.

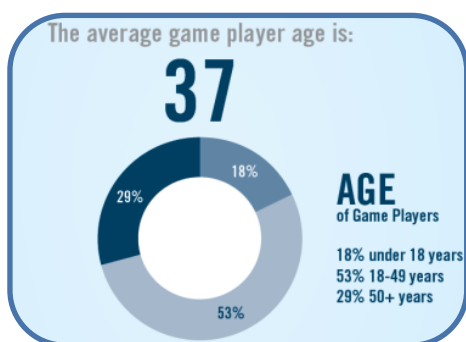
V literatuře se v této souvislosti občas objevuje pojem "neglected media"⁴⁵. Ten obecně označuje populární média, která mají velký ekonomický význam i značný dopad na formování kultury, ale přesto jsou ve společnosti a v akademických kruzích zanedbávány a není jim přisuzován kulturní význam a prestiž. Na hry se tato definice vztahuje takřka dokonale.

Ať už máme na počítačové hry jakýkoliv názor, rozhodně to není zábava pro malé děti. Není to ani marginální a bezvýznamná forma trávení volného času, a už vůbec neplatí tvrzení, že jejich obsah je téměř výhradně škodlivý, nezdravý či asociální. V následujících kapitolách se pokusím tuto podezření rozptýlit.

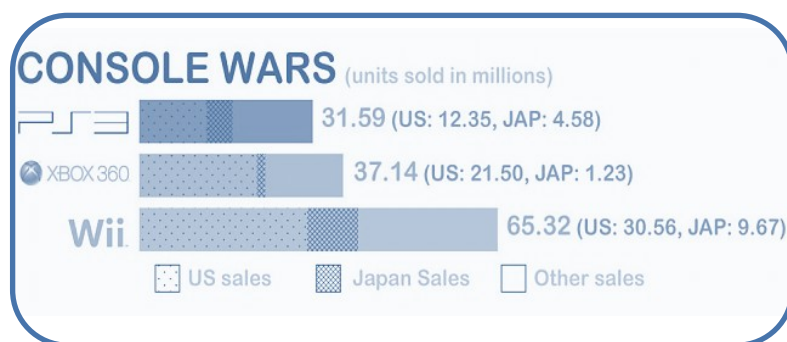
⁴⁵ U nás se tomuto tématu věnuje mj. Vít Šisler [viz *Neglected Media and Their Role in Shaping Muslim Identities*].

5.2 DEMOGRAFIE A STATISTICKÉ UKAZATELE

U lidí nedotčených herním průmyslem se můžeme nejčastěji setkat s názorem, že hry jsou "pro děti". Ve skutečnosti ale nemůže být nic vzdálenějšího pravdě – podle aktuálních statistik je věk průměrného hráče 37 let, jen 18% hráčů je mladších 18 let a naopak téměř 30% aktivních hráčů je dokonce starších než 50 let. Většina dospělých si navíc hry oblíbila již ve svém mládí – v průměru totiž hrají hry již 12 let.



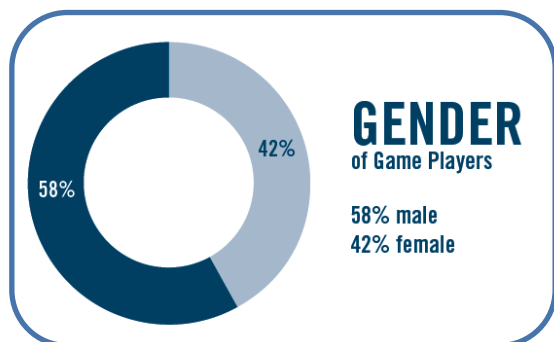
Průměrný věk hráčů v USA a porovnání věkových skupin. Zmiňované "děti" tvoří výraznou menšinu



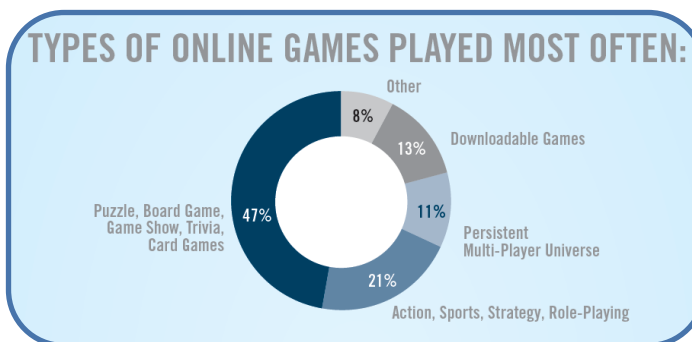
Počty prodaných herních konzolí současné generace (PS3, Xbox360 a Wii) [hodnoty jsou v milionech kusů, údaje jsou platné cca k začátku roku 2010]

Není také pravda, že by počítačové a konzolové byly okrajovou záležitostí. Kupříkladu ve Spojených státech se hry hrají v 67% až 72% domácností (dle konkrétní metodiky). Neznamená to, že by aktivně hrálo i stejné procento populace, ale alespoň někdo z domácnosti ano. Tyto rámcové statistiky navíc nezohledňují casual games (např. na Internetu či v mobilu); po jejich zahrnutí by byla penetrace ve společnosti ještě vyšší.

Dalším mylným předpokladem je, že počítačové hry hrají jen "kluci", protože dívky by "střílečky" přeci nebavily. Je to pochopitelně pouhá generalizace, protože herních žánrů je celá řada a zmiňované "střílečky" netvoří ani většinu z nich. Každopádně demografie herní komunity nám ukazuje, že "hráček" je cca 42%. Mezi oběma skupinami pochopitelně existují rozdíly – například kluci preferují akce, strategie či sporty, zatímco dívky dávají přednost adventurám a simulacím. Nelze nicméně tvrdit, že by se jednalo jen o zábavu pro muže.



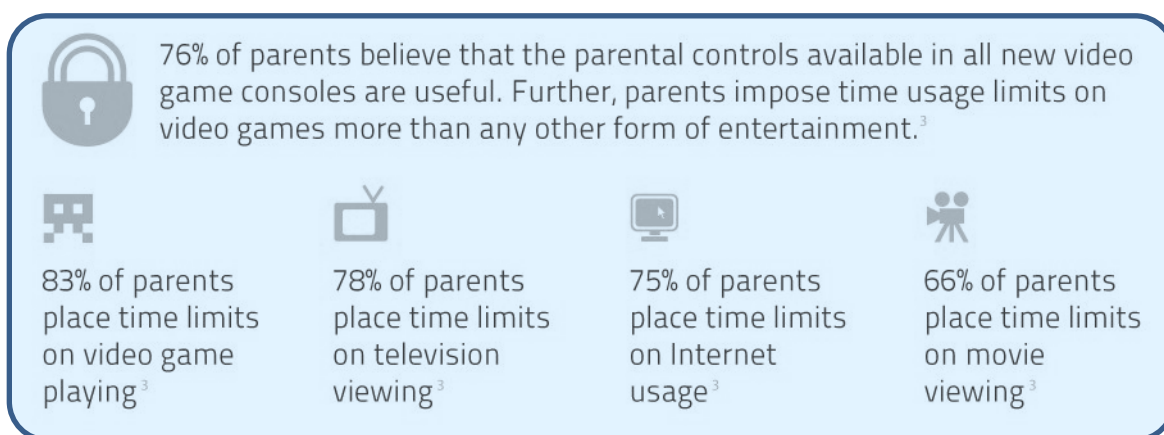
Rozdělení herní komunity dle pohlaví. V posledních letech lze sledovat postupné srovnávání poměru mezi muži a ženami



Druhy nejčastěji hraných on-line her. Statistikám v současnosti dominují především casual games (puzzle, karty, strategie)

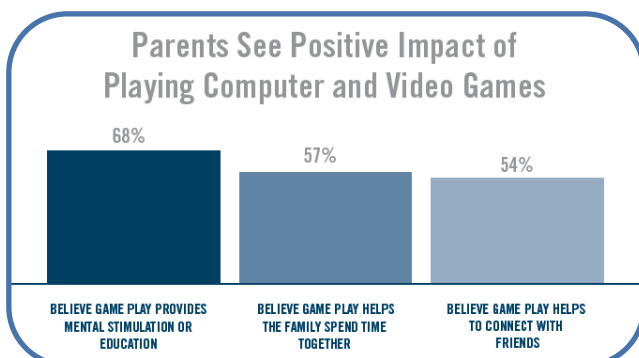
Vzhledem k časté kritice týkající se "odtržení" dětí od své rodiny či od svých vrstevníků je třeba poznamenat, že 65% hráčů hraje on-line hry s jinými lidmi, ať už se jedná o přátele, známé či neznámé osoby. Velmi důležitý je také ukazatel, že více než 45% rodičů hraje hry se svými dětmi (alespoň jednou týdně). V roce 2007 činil tento poměr jen 37%, takže je zde patrný výrazný pozitivní trend, který má nepochybně kladný vliv i na rodinné prostředí.

Ostatně rodiče nejsou ani zdaleka tak "bezbranní", jak je často líčí média. Z dostupných statistik vyplývá, že u svých dětí kontrolují čas strávený hraním ještě o něco přísněji než např. sledování televize či surfování po Internetu. Přibližně dvě třetiny rodičů také věří, že počítačové hry jsou pro děti pozitivní součástí života, resp. trávení jejich volného času.

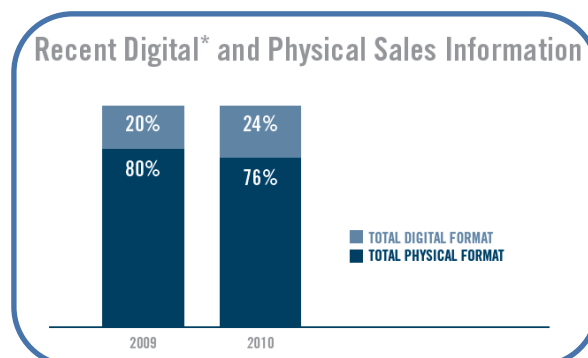


Porovnání množství kontroly ze strany rodičů vůči jednotlivým médiím, jako jsou videohry, televize, Internet a sledování filmů [zdroj: Studie "Essential Facts 2010" softwarové asociace ESA – Entertainment Software Association]

Velmi zajímavá je také určitá "herní dědičnost". Z výsledků studie doktora Petera D. Harta vyplývá, že 93% rodičů, kteří hráli a hrají počítačové hry, mají děti, které hry hrají také. Lze tedy předpokládat, že s nástupem nových generací hráčů bude rozšíření her ve společnosti ještě mnohem plošnější a výraznější.



Pozitivní vlivy počítačových her z pohledu rodičů. Na prvním místě je mentální stimulace či vzdělávání, na druhém společné trávení času v rodině a na třetím socializace s přáteli



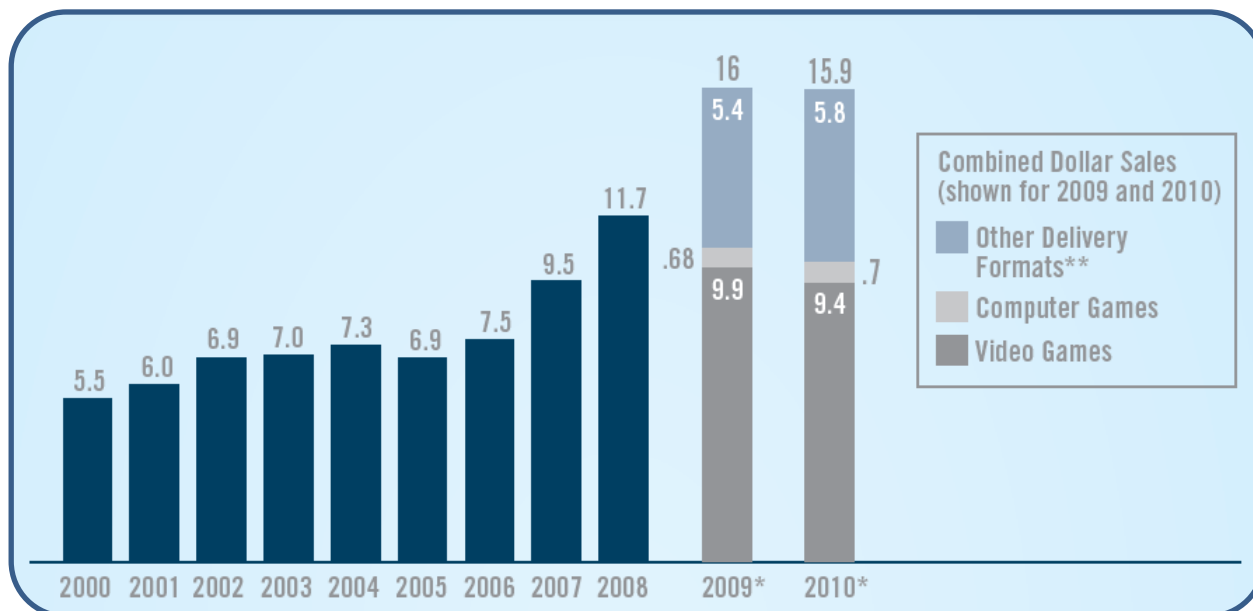
Krátká ilustrace stoupajícího trendu digitální distribuce a digitálních formátů. Zvýšení podílu o 4 procentní body znamená 20% nárůst; díky trhu smartphonů a tabletů toto číslo nepochybně ještě poroste

5.3 EKONOMIKA HERNÍHO PRŮMYSLU

Zatímco se ještě kupříkladu v 70. letech se nedalo o herním průmyslu ani mluvit, protože první experimenty a prototypy ani zdaleka nepřipomínaly masovou zábavu, již během několika málo let se toto svérázné odvětví dokázalo po ekonomické stránce vyrovnat i mnohem starším a rozšířenějším formám multimediální zábavy.

K tomuto významnému milníku došlo poprvé v roce 1982, kdy arkádové automaty na mince vygenerovaly zisk 8 miliard dolarů, což bylo více než zisky z populární hudby (4 miliardy) a Hollywoodských filmů (3 miliardy) dohromady. Navíc se už vytvořil i významný trh domácích konzolí, který ve stejném roce vydělal dalších 3,8 miliardy dolarů. Celkový obrat herního průmyslu v USA byl tedy téměř 12 miliard dolarů.

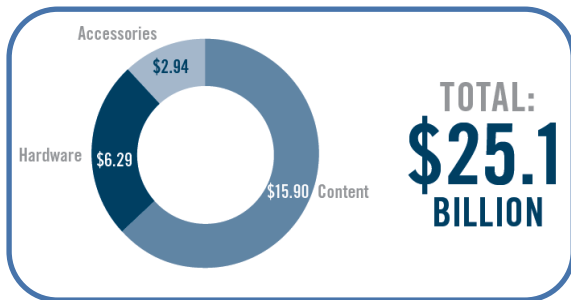
Jak už jsem nastínil v kapitole o historii, toto prvenství nevydrželo příliš dlouho. Hned v roce 1983 nastal krach videoherního průmyslu a zejména v Americe hry téměř zanikly. Díky silnému vlivu z Japonska a postupné stabilizaci na domácím trhu se ale hry opět vrátily doslova "do hry". Na přelomu tisíciletí pak nastal boom počítačových a konzolových her a stoupající tendence pokračuje (až na některé výkyvy) dodnes.



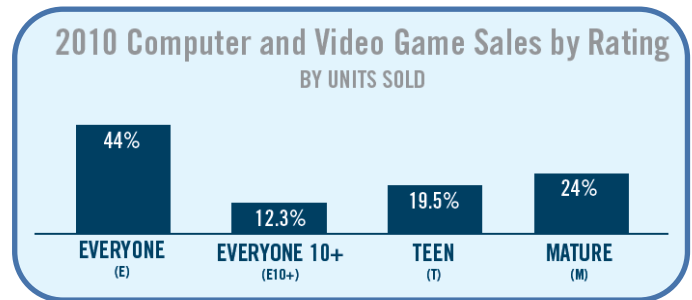
Prodej videoher a počítačových her se v USA od roku 2006 zdvojnásobil. Trh sice v loňském roce zaznamenal stagnaci, ale vzhledem ke světové finanční krizi se jedná o dobrý výsledek. Zvolna také roste podíl digitální distribuce (Steam, iTunes atd.)

[údaje v tabulce jsou v miliardách dolarů || zdroj: The NPD Group/Retail Tracking Service; Games Industry: Total Consumer Spend]

Kupříkladu v roce 2010 generovaly počítačové a konzolové hry jen na území Spojených států amerických zisky 16 miliard dolarů. Prodáno bylo více než 250 milionů kusů – přičemž toto číslo se vztahuje opět jen na USA a navíc nezahrnuje stále populárnější digitální distribuci. Celosvětový objem herního průmyslu se k červnu 2011 odhaduje na 65 miliard dolarů.



Rozdělení výdajů spotřebitelů mezi hardware, příslušenství a samotný herní obsah (herní software)

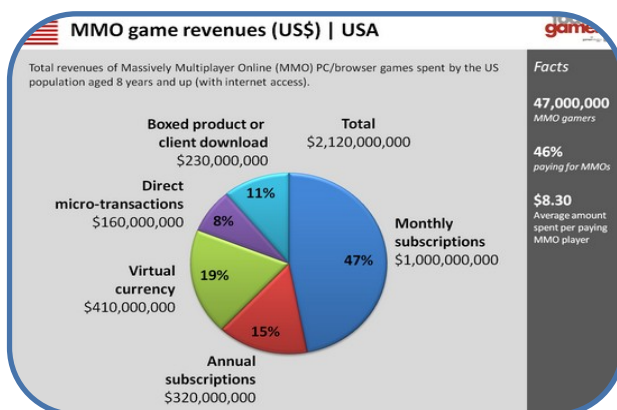


Rozdělení prodaných počítačových her a videoher dle ratingu ESRB (The Entertainment Software Rating Board)

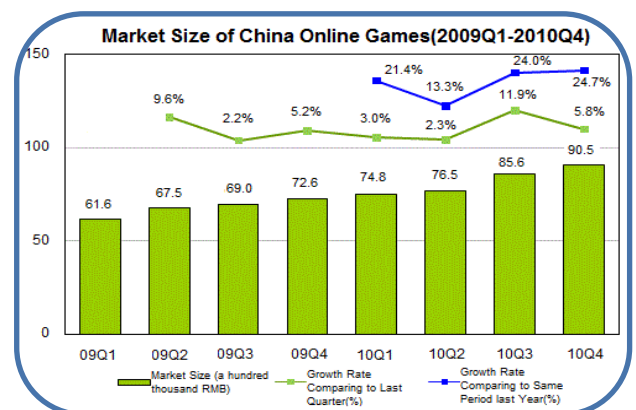
Jen pro zajímavost: před rokem 2000 byl nejdražší hrou "Doom" (1993), jehož vývoj stál 200.000 dolarů. Nejnákladnější hrou současnosti je "Grand Theft Auto IV" (2008) s rozpočtem cca 100.000.000 dolarů⁴⁶. Rozdíl je ohromný. Jedná se ale o extrémní případ; náklady na AAA tituly se většinou pohybují "jen" kolem jednotek až desítek milionů dolarů.

Na rozdíl od globální ekonomiky funguje ekonomika herního průmyslu poměrně dobře, a stejně jako vzrůstají náklady na vytvoření her, rostou také zisky. V tomto směru je současným rekordmanem hra "Call of Duty: Black Ops" z listopadu roku 2010. Jen během prvního dne se v USA a UK prodalo na 7 milionů kopií a zisk dosáhl 360 milionů dolarů. Prodeje pokračovaly i nadále a ještě do konce roku 2010 hra vygenerovala více než jednu miliardu dolarů.

Neopomenutelný význam má také žánr "masivně multiplayerových" her. Jen v USA je více než 47 milionů hráčů, přičemž cca polovina z nich platí pravidelné měsíční poplatky. Celkem tak generují zisk přes 2 miliardy dolarů. Trh stabilně roste také v jiných regionech, např. v Asii.



Rozdělení plateb amerických hráčů MMO her | květen 2010
[zdroj: MMO Focus Report dostupný přes gamesindustry.com]



Vývoj trhu online her v Číně za poslední dva roky
[zdroj: výzkum trhu a statistické modely společnosti iResearch]

Vliv herního průmyslu na národní i mezinárodní ekonomiku je obrovský. V celosvětovém měřítku každoročně generuje desítky miliard dolarů a výrazně napomáhá i situaci na trhu práce. Jen v USA pracuje v herním průmyslu více než 120.000 lidí a další tvoří menší nezávislá studia.

⁴⁶ Nemusíme se ale obávat, že by se takto extrémně nákladný vývoj nevyplatil. Naopak, GTA IV je jednou z nejuspěšnějších her, která vydělala 500 milionů dolarů jen během prvního týdne. Celkem se zatím prodalo více než 20 milionů kopií po celém světě.

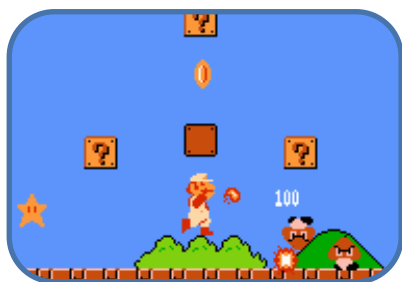
5.3.1 PŘÍKLADY NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Co se týče historicky nejúspěšnějších her, každá firma i každá platforma má své špičkové tituly, které vstoupily do historie. V tomto krátkém přehledu zmíním alespoň ty nejvýznamnější.

Společnost **Nintendo** nasadila velmi vysokou laťku prodejnosti zejména svým systémem NES (Nintendo Entertainment System) a mimořádně populární hrou "Super Mario Bros.", které se prodalo více než 40 milionů kusů. Mezi deseti až dvacetimilionovou hranici se proboujaly i další "Mario" hry, jako "Super Mario Bros. 2 a 3" (na NES), "Super Mario 64" (na Nintendo 64) nebo "Super Mario World" (na Super NES). Následující konzole, Nintendo GameCube, byla v prodejnosti spíše střídmá a za zmínku stojí snad jen tituly "Super Smash Bros. Melee" a "Mario Kart: Double Dash!" s prodejností cca po sedmi milionech.

Skutečná "revoluce" přišla až s extrémně populární konzolí Nintendo Wii v roce 2006. Startovacím titulem byla hra "Wii Sports", která byla součástí každé koupené konzole; počty prodaných kopií jsou tak stejně mimořádné jako počty prodaných konzolí: celkem více než 77 milionů kusů. Na druhém místě je hra "Wii Sport Resorts", se kterou hráči získali i speciální rozšíření herního ovladače. Prodejnost přesáhla 27 milionů, stejně jako u titulů "Wii Play" a "Wii Mario Kart". Magickou hranici deseti milionů přesáhly i hry "Wii Fit" (22+ milionů), "New Super Mario Bros. Wii" (22 milionů) a "Wii Fit Plus" (18+ milionů).

Zatímco nejznámější herní postavou Nintenda byl italský instalatér Mario, u konkurenční společnosti **Sega** to byl ježek Sonic. Na konzoli Sega MegaDrive získal "Sonic the Hedgehog" 15 milionů hráčů a druhý díl "Sonic the Hedgehog 2" 6 milionů. Modrý nadzvukový ježek se umístil na prvních místech také na konzolích Sega CD či Dreamcast (byť se jednalo o nižší čísla).



Herní bestseller "Super Mario Bros." Všechny hry dohromady se prodalo přes 260 milionů



Ježek Sonic, nejrychlejší herní postava a zároveň symbol společností Sega



Cvičení před televizí se stalo hitem. "Wii Fit" a "Wii Fit Plus" si koupilo 40 milionů lidí

Ani další významná firma, **Sony**, si nemůže stěžovat na nedostatek kupujících. Na konzoli PlayStation byly nejoblíbenější závodní hry "Grand Turismo" (11 milionů) a "Grand Turismo 2" (přes 9 milionů) a RPG hry "Final Fantasy VII" (10 milionů) a "Final Fantasy VIII" (8 milionů). Vysoko se umístily také další významné ikony herního světa: "Metal Gear Solid" (7 milionů) a "Tomb Raider" (první díl sedm a druhý osm milionů).

Na oblíbené konzoli PlayStation 2 se stala největším hitem hra "Grand Theft Auto: San Andreas" s více než 17 miliony prodaných kusů. Následovaly závodní hry "Gran Turismo 3" (15 milionů), "Gran Turismo 4" (11 milionů) a další díly Grand Theft Auto a Final Fantasy. Na nové konzoli PlayStation 3 zatím vede "Gran Turismo 5" s více než 6 miliony prodaných kopií.

Softwarový gigant **Microsoft** vstoupil na pole interaktivní zábavy až v roce 2001 s konzolí Xbox. Zde byla neúspěšnější akční hra "Halo" s osmi miliony prodaných kusů, následovaná dalším dílem "Halo: Combat Evolved" s 5 miliony. Nejnovější konzole, X-Box 360, byla ještě úspěšnější: konzolová verze hry "Call of Duty: Black Ops" vygenerovala 12 milionů prodaných kusů a "Halo 3" jich prodalo více než 8 milionů. Značný komerční úspěch zaznamenala také hra "Kinect Adventures", která je součástí periferie Kinect určené pro snímání pohybu.



Titulní obrazovka hry "GTA: San Andreas".
Hra byla úspěšná na konzolích i na PC



Série "Gran Turismo" už v souhrnu prodala
více než 60 milionů kopií



"Call of Duty: Black Ops" se stala
nejrychleji prodávanou hrou v historii

Co se týče **handheldů** (tj. malých konzolí do ruky). Nejprodávanějším titulem pro Nintendo GameBoy byl "Tetris" s úctyhodnými 35 miliony. Populární byly také hry ze série Pokemons (edice Red, Blue, Yellow, Silver a Gold – každá cca 7 až 8 milionů). Také na Gameboy Advance to byly opět různé verze Pokémonů (Ruby, Sapphire, Emerald atd.). Změnu přinesla až nová dotyková konzole Nintendo DS, kde se kromě klasické plošinovky "Super Mario Bros." (27 milionů) stala ohromným hitem také relaxační casual hra "Nintendogs" (cca 24 milionů).

Samozřejmě ani **počítače** nejsou v úspěšnosti herních titulů pozadu. Nejprodávanější hrou počítačové historie je simulace "The Sims" z roku 2000, které se prodalo na 16 milionů kusů. Na druhém místě je "The Sims 2" se 13 miliony. Třetí místo obsadila MMORPG "Worlds of Warcraft" se 12 miliony pravidelných předplatitelů. Magickou hranici deseti milionů překročila ještě hra "Half-Life 2" (12 milionů) a strategie "Starcraft" (11 milionů).



"Tetris" se díky 35 milionům kopií stal
nejprodávanější hrou na handheldech



Pokémoni jsou mimořádně úspěšnou
značkou. Celkové prodeje jsou cca 225 mil.



"The Sims" společně s datadisky a dalšími
díly dominují žebříčku prodejnosti na PC

5.4 SERIOUS GAMES

Ačkoliv už samotný název počítačové hry naznačuje "hravost" a tedy i zaměření na zábavu, neplatí to vždy. Stejně jako jiná média se i počítačové hry dají využít v celé řadě "neherních" případů – ať už se jedná o reflexi závažných společenských témat, uplatnění herních technologií ve vědě, armádě, lékařství či vzdělávání, nebo o umělecké vyjádření.

Všechny tyto dílčí kategorie řadíme mezi tzv. "serious games", neboli "vážné hry". Podrobnější dělení je samozřejmě možné – máme tak k dispozici hry vzdělávací i vojenské, hry pro děti i dospělé, hry pro budoucí lékaře i pro pracovníky ropných vrtů. Rád bych na následujících stránkách zmínil alespoň výběr z těch nejzajímavějších.

5.4.1 PŘÍKLADY "VÁŽNÝCH HER"

Vážné hry sice můžeme rozdělovat podle žánru, tematiky či cílové skupiny, nejčastěji si ale vystačíme se samotným souhrnným označením "serious games". Obvykle se jedná o hry a herní projekty, které reagují na aktuální politické, ekonomické či společenské události a jejich tvůrci se tak snaží sdělit svůj názor, poskytnout alternativu k masovým médiím, nebo hráčům alespoň přiblížit některé aspekty zmiňované problematiky.



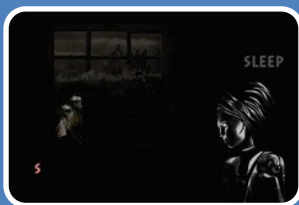
September 12 (2003)

Flashová hra "September 12" se snaží jednoduchou formou poukázat na fakt, že násilí zpravidla plodí jen další násilí. Hra je inspirována válkou USA proti "teroru", která odstartovala po tragických útocích na WTC a další cíle z 11. září 2001. Hráč má za úkol bombardovat arabské město, ve kterém se mezi civilisty pohybují i teroristé. Každý útok ale zabije i nevinné obyvatele, což má za následek vznik dalších teroristů. Hru tedy nelze vyhrát, neboť koloběh pokračuje do nekonečna.



Darfur is Dying (2006)

"Darfur is Dying" je kombinací stealth akce a jednoduché strategie. Tematicky vychází z kritické situace v Dárfúru (oblast na západě Súdánu), ve které již od roku 2003 zuří krvavá občanská válka, která si již vyžádala desítky až stovky tisíc obětí. Hráč má za úkol spravovat uprchlický tábor, na který v pravidelných intervalech útočí provládní žoldáci, tzv. Džandžavíni. Mezi útoky musí hráč shánět vodu (v rámci mezihry, při které se musí skrývat před milicí) a opravovat škody.



Hush (2008)

Hra "Hush" vychází z další tragické kapitoly africké historie. V roce 1994 propukla na území Rwandy genocida, při které bylo během tři měsíců vyvražděno půl milionu až jeden milion lidí. V této emotivní hře má hráč zdánlivě jednoduchý úkol: v roli matky ukryté před ozbrojenými vrahy musí uklidnit své vzlykající dítě. To v praxi probíhá rytmickým mačkáním určených kláves. Pokud ale hráč udělá chybu nebo je tempo nepravdělné, dítě se rozpláče a vojáci oba zabijí.

5.4.2 VZDĚLÁVACÍ HRY

Dílčím sub-žánrem vážných her jsou hry vzdělávací. Ty už mohou pochopitelně své uživatele bavit (a kvůli udržení pozornosti to je naopak velmi žádané), ale prioritou zde není samotná zábava ale předání informací a znalostí.

Vzdělávací hry mají relativně dlouhou historii; jednou z prvních her byl výukový simulátor "The Oregon Trail" z roku 1971. O něco později začaly vznikat dokonce i celé počítače primárně zaměřené na výuku a vzdělání – například "BBC Micro" z roku 1981, který získal nemalou popularitu na území Velké Británie.

Vzdělávací hry nebo animace, převážně vytvořené ve Flashi, se v poslední dekádě objevují také jako součást různých informačních, osvětových a populárně naučných projektů a webových stránek. Vývoj je oproti klasickým hrám velmi rychlý, a celou "hříčku" dokáže často vytvořit i jeden člověk (na rozdíl od týmu herních vývojářů). Obdobný trend "jednoduchých her" můžeme pozorovat i dnes například na trhu tabletů.

Výukové hry ve Flashi nebo pro tablety ale mají bohužel jednu společnou nepříjemnost: velmi jednoduchou až podprůměrnou grafiku i hratelnost. Většinou se skutečně jedná o projekty, do kterých nejdou žádné velké peníze, práce a ani invence. Skutečně zajímavých výukových her je velmi málo, a mezi více používané patří v podstatě jen česká "Evropa 2045".



The Oregon Trail (1971)

"The Oregon Trail" je jednou z prvních vzdělávacích her vůbec. Vytvořena byla již v roce 1971 a v roce 1974 byla v rámci MECC (Minnesota Educational Computing Consortium) nasazena do výuky. Jejím cílem bylo poučit děti o tzv. "Oregonské stezce", jedné z hlavních migračních cest během osidlování Severní Ameriky. Hráč zde vystupuje jako vůdce skupiny osadníků a jeho cílem je všechny bezpečně dopravit až do cíle. Hra se dočkala řady edic - poslední z roku 2011 pro Facebook.



Pavlov's Dog (2001)

Jednoduché flashové výukové hry jsou také na oficiálních stránkách Nobelovy ceny. Zaměřují se na konkrétní témata v různých oborech, od dávkování inzulínu, přes mikroskopy až např. po nukleární zbraně. Na ukázkou jsem zvolil krátkou hru "Pavlov's Dog", ve které má hráč za úkol zopakovat známý experiment I.P.Pavlova a naučit psa na určitý podnět slintat. Hra tedy spočívá jen v kombinaci zvukového podnětu a krmení. Na závěr následuje podrobnější informace o celém procesu.



Evropa 2045 (2008)

Výuková hra "Evropa 2045" (na které se podílela i Univerzita Karlova) je politickou simulací určenou pro výuku celých tříd (osm a více hráčů) např. v rámci občanské výchovy. Studenti se tak zábavnou a především praktickou formou dozví, jak Evropská Unie funguje, jakými se zabývá problémy, a jak je často velmi obtížné se na něčem domluvit. Nedílnou součástí hry je totiž reálná interakce, při které se studenti musejí dohodnout o podpoře či nepodpoře jednotlivých návrhů.

5.4.3 HERNÍ TECHNOLOGIE VE ZDRAVOTNICTVÍ

Kromě aplikace ve školách a v rámci individuálního vzdělávání se nové herní technologie objevují i v lékařství. Pro tento obor je obzvlášť důležité, že počítačové hry jsou aktivní formou zábavy a hráči tak musejí používat svůj mozek. Hry se proto využívají při léčbě neurologických a psychických obtíží, tlumí migrény, pomáhají autistickým osobám či pacientům po mrtvici.

Herní technologie jsou také hlavní hnací silou výzkumu alternativních způsobů ovládní – především ovládní mozkovou aktivitou (tzv. neuro-feedback) či biochemickými procesy v těle (tzv. bio-feedback). Mozkovou aktivitu snímá především EEG; mezi složky biofeedbacku patří například srdeční tep, krevní tlak, galvanické napětí kůže (pocení), svalové napětí (EMG) atd.

Zatímco v herním průmyslu je ovládní her myšlenkami určitou utopií, ke které se výrobci snaží zatím jen více či méně přiblížit, v oblasti medicíny se jedná o seriózní výzkum, který se v současnosti již aktivně využívá především pro podporu léčby neurologických obtíží.

V budoucnu by podobné technologie mohly kupříkladu usnadnit život pacientům s ochrnutými či amputovanými končetinami. První experimenty ukazují, že smysluplné ovládní počítače s pomocí neuro- a bio-feedbacku je reálné.



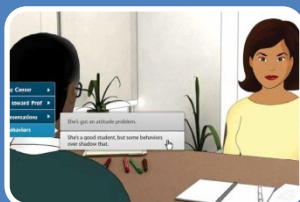
Mindball (2005)

"Mindball" je relativně známá hra pro dva hráče, vyvinutá švédskou společností Interactive Productline. Hráči se posadí ke stolu, připevní si senzory mozkových vln a jejich cílem je "silou vůle" přesunout kuličku ležící na stole až do branky na straně protihráče. Smyslem hry je naučit lidi relaxovat, neboť klíčem k úspěchu je tak říkajíc "vypnout" a pokud možno na nic nemyslet - a kulička již putuje k cíli. Pokud ale hráč například znervózní, ještě více tím uspíší svoji prohru.



Dental Training Simulation (2008)

Projekt "Dental Training Simulation" vytvořila společnost BreakWay ve spolupráci s Medical College (Georgia School of Dentistry). Jedná se o trojrozměrné virtuální vzdělávací prostředí, ve kterém se studenti učí (a bez reálného nebezpečí pro pacienty i provádějí) především procedury zaměřené na instalaci zubních implantátů. Mohou si tak procvičit dodržování standartní procedury a případně vidět možné důsledky špatně provedeného zákroku.



At-Risk (2010)

Výchovně-konverzační simulace "At-Risk" od společnosti Kognito Interactive je určena především pro učitele středních a vysokých škol. Ti se v této hře učí všimnout si možných problémů svých žáků, ať už se jedná o depresi, agresivitu či hrozbu spáchání sebevraždy. Po "vytypování" konkrétních studentů probíhá simulovaný rozhovor, ve kterém se učitelé učí získat studentovu důvěru, zjistit, co ho trápí, a případně mu nabídnout odpovídající pomoc.

5.4.4 ARMÁDNÍ SIMULACE

Jak už známe mimo jiné z historického vývoje Internetu, téměř všechny významnější technologie začínají nebo končí v armádě. Počítačové hry nejsou samozřejmě výjimkou. Ostatně již v kapitole věnované vývoji her a herních technologií jsme si uvedli, že první hry vznikly z armádních simulací a vojenských systémů protiraketové obrany. Není tedy divu, že hry mají v armádě své místo i dnes.

Konkrétní aplikace herních technologií může být různá – hry mohou sloužit jako cvičné simulace určené pro jednotlivé vojáky v akci i pro strategické řízení celých bojových operací, mohou sloužit jako výukový nástroj pro seznámení se s novou technikou nebo s neznámým kulturním či geografickým prostředím, a mohou dokonce fungovat i jako nástroj prezentace a propagace samotné armády.

Opět zde uvádím jen několik vybraných příkladů, které jsou poměrně známé. Je nicméně pravděpodobné, že o většině vojenských simulací a armádních projektů se z důvodu utajení ani nikdy nedozvíme. Alespoň elementární využití herních technologií je nicméně evidentní.



America's Army (2002)

Oblíbená multi-playerová hra "America's Army" je příkladem, že americká armáda význam interaktivních médií rozhodně nepodceňuje. Zareagovala tak na stoupající poptávku po multiplayerových hrách a nabídla vlastní produkt, který byl navíc zdarma. Cílem je pochopitelně prezentace armády a motivace mladých hráčů do armády vstoupit. Pro hru je také specifické, že všichni hráči jsou "ti dobří" - oba týmy vidí toho druhého vždy jako nepřítel, ale sami sebe vždy jako jednotky USA.



Tactical Iraqi (2006)

Jazykový a kulturní simulátor "Tactical Iraqi" od firmy Alelo je jedním z příkladů, které se nezaměřují na akci, ale na neméně důležité alternativní formy interakce v neznámém prostředí. Simulace vojáky naučí jednak arabský jazyk i vhodnou neverbální interakci a současně přidá poznatky o irácké kultuře, místních zvycích atd. Výukovou část doplňuje sofistikovaná simulace reálných situací, ve kterých vojáci musejí své znalosti aplikovat v praxi (např. během komunikace s civilisty).



VBS1 (2001) a VBS2 (2007)

Zkratka "VBS" označuje "Virtual BattleSpace", pokročilou, realistickou bojovou a taktickou simulaci. Na tomto projektu je kromě jeho obliby u celé řady armád ve světě (USA, Kanada, NATO či Austrálie) zajímavá také skutečnost, že se jedná o projekt české firmy Bohemia Interactive. Ta v roce 2001 vydala velmi úspěšnou hru "Operation Flashpoint", na jejímž základě vznikl právě VBS1 a později i VBS2. Studio ale vydává i hry pro veřejnost, např. "ARMA" (2006) a "ARMA 2" (2009).

6. POČÍTAČOVÉ HRY A UMĚNÍ

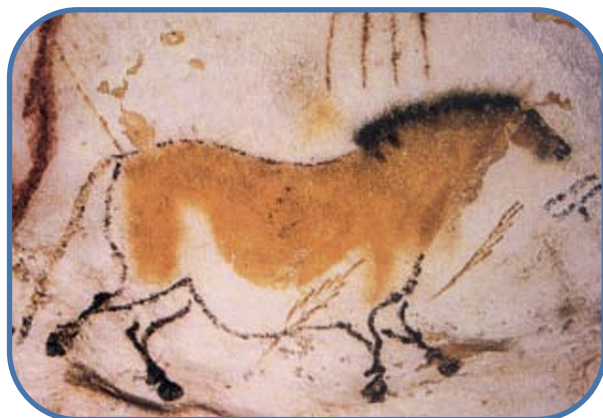
Od "serious games" je k uměleckým hrám relativně blízko, protože oba žánry se do značné míry překrývají. Každopádně téma počítačových her a umění je obecně mimořádně zajímavé, protože poměrně dobře ilustruje význam her v naší společnosti a jejich postavení.

Zmiňované téma bychom mohli samozřejmě ještě o něco rozšířit a položit si otázku, jestli jsou hry součástí kultury – domnívám se ale, že to je možná až zbytečně široké zařazení, proti kterému se v zásadě nedá nic namítat. Konec konců, hry jsou oblíbenou a finančně velmi významnou součástí naší "zábavy" a "trávení volného času", podobně jako televizní seriály, Lady GaGa nebo barevné magazíny. Zařazení her do kultury tak není o nic provokativnější než třeba zařazení her do ekonomiky. V obou případech je jejich impakt jednoznačný.

Označení "umění" už je ale mnohem choulostivější a kontroverznější, protože znamená vnímat hry nejen jako další "bezduchou zábavu" kupříkladu na úrovni akčních filmů, populární hudby a telenovel, ale přiznat jim i umělecké kvality nebo alespoň umělecký potenciál.

V rámci této kapitoly bych tedy rád zmínil některé názory a argumenty jejich odpůrců a dovolil bych si prezentovat i svůj názor na tento několikaletý konflikt. V další části bych pak navázal významnou teorií "remediace" profesora Jaye Boltera, který se v rámci tohoto konceptu věnuje vzájemnému působení jednotlivých médií.

Největší prostor bych ovšem rád věnoval již reálným příkladům kreativní umělecké činnosti založené na herních technologiích. Konkrétně se bude jednat o demoscény, machinimy, umělecké hry a interaktivní projekty.



Jeskynní malba zobrazující koně nalezená v jeskynním komplexu Lascaux v jihozápadní Francii. Malby jsou podle odhadů staré více než 17.000 let



Hra "Okami" pro Sony PlayStation 2 (2006) a Nintendo Wii (2008) a její silně stylizovaná grafika inspirovaná kaligrafií, japonským dřevořezem a vodovými barvami

6.1 JSOU POČÍTAČOVÉ HRY UMĚNÍ?

V podstatě již od vzniku počítačových her a videoher, nebo alespoň od jejich rozšíření mezi širokou veřejnost, se řešila kontroverzní otázka, jestli jsou hry umění.

Většina diskusí na podobné téma obvykle skončila prudkou výměnou názorů mezi zástupci obou stran a jediným výsledkem byla vzrůstající vzájemná nevráživost. Řada kritiků a publicistů totiž odsuzovala a zesměšňovala už jen samotnou představu her jako součásti umělecké sféry a poukazovala na jejich nezralost, infantilitu, případně i agresivitu. Zástupci herního průmyslu i jednotliví hráči to zase vnímali jako povýšenost, elitářství a nepochopení.

Hlavním problémem všech podobných diskusí je nicméně skutečnost, že obě strany vidí problém silně subjektivně a v zásadě ani nemají v úmyslu situaci pečlivě zvážit a dojít k nějakým rozumným výsledkům. Hlavní slovo zde mají emoce – počítačové hry, jako zástupci nového média, chtějí ve společnosti získat uznání a reputaci alespoň srovnatelnou s ostatními médii, zatímco "starší média" se tomu brání – ostatně jako téměř vždy.

Na místo rozumné diskuse a hledání společného východiska se tedy můžeme setkat především s nepochopením, generalizací, vytrháváním vět z kontextu a s osobními útoky.

6.1.1 KULTURA KRIPLŮ

V českém prostředí způsobil největší kontroverzi článek filmového kritika Radovana Holuba uveřejněný v časopise Reflex na podzim roku 1999. Článek nesl název "Kultura kříplů"⁴⁷ a od nadpisu až po poslední větu obsahoval velmi ostrou kritiku herního průmyslu a především herní žurnalistiky. Článek způsobil mimořádnou odezvu ze stran herních časopisů i jednotlivých hráčů a ostrá slovní přestřelka obou stran pokračuje v podstatě až do dnešní doby.

Hlavním problémem zmiňovaného článku byla kombinace verbální agresivity a současně značné generalizace. Pan Holub ve své polemice v zásadě označoval všechny hry za hloupé, agresivní a škodlivé, a herní žurnalisty za neschopné pisálky, kteří svými texty jen "*přítakávají kultuře kříplů*" a "*vyrábějí další kříply*". To celé autor obohatil expresivními frázemi jako "*úvaha není úvaha, ale slovní průjem*" či "*Autoři oslovují jakýsi nerozlišený, poloimbecilní, poloinfantilní dav, přestože sami pranýřují všechno debilní, pubertácké a trapné.*"

⁴⁷ Radovan Holub: Kultura kříplů. Reflex 33/1999

Není tedy divu, že na tento útok zareagovaly redakce osočených časopisů v podobném stylu. Stejně podrážděné byly také reakce čtenářů (hráčů), kteří z pochopitelných důvodů odmítali označení "poloimbecilní a poloinfantilní dav". A ačkoliv Radovan Holub později svůj článek umírnil a upřesnil, že těmi "kriply" myslel počítačové hry a herní postavy, nikoliv redaktory či hráče, na vzájemnou antipatii to už nemělo valný vliv.

Článek pana Holuba tak ve finále nikomu nepomohl a poškodil obě strany. Reputace her a hráčů utrpěla jednak samotným článkem (napsal ho známý kritik, který má jistě pravdu) a reprezentativní nebyly ani reakce vyprovokovaných hráčů a novinářů. Zástupci klasických médií zase získali punc zatrpklých starých lidí, kteří soudí celý žánr podle jedné střílečky, a kteří nové trendy nechápou a odsuzují, stejně jako se o pár let dříve odsuzoval například rock n'roll.

6.1.2 SROVNÁNÍ NESROVNATELNÉHO

Také v mezinárodním kontextu vyvolaly největší debatu výroky filmového kritika. V roce 2005 totiž známý filmový recenzent a scénárista Roger Elbert pronesl, že ve srovnání s filmem a literaturou jsou hry silně podřadné.

"I did indeed consider video games inherently inferior to film and literature. (...) I am prepared to believe that video games can be elegant, subtle, sophisticated, challenging and visually wonderful. But I believe the nature of the medium prevents it from moving beyond craftsmanship to the stature of art. To my knowledge, no one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great dramatists, poets, filmmakers, novelists and composers."⁴⁸

Základním problémem Elbertovy argumentace je skutečnost, že srovnává nesrovnatelné. Porovnávat hry jako celek a "slavná díla velkých dramatiků, filmařů nebo malířů" je mimořádně pochybné, protože se jedná o naprosto odlišná média i odlišné úrovně kvality.

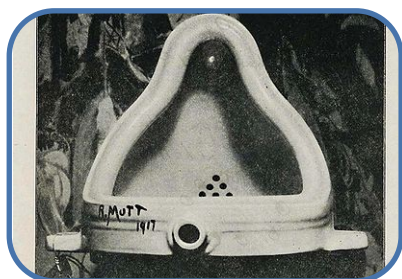
Jak Roger Elbert (mimo jiné držitel první Pulitzerovy ceny za kritiku) bezpochyby ví, obdobné problémy měly na počátku své existence i filmy. Vždyť jak by se mohly "pohyblivé čertovy obrázky" srovnávat s klasickými uměleckými díly? Cožpak můžeme němé černobílé grotesky, ve kterých po sobě lidé hází šlehačkové dorty, porovnávat s Rembrandtovou Noční hlídkou nebo Michelangelovou freskou v Sixtinské kapli?

⁴⁸ Viz.: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127>

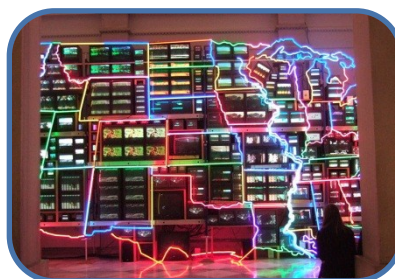
Odpověď je prostá – porovnat to nemůžeme. Srovnávat libovolnou krvavou střílečku s obrazem Mona Lisa je stejně bezpředmětné jako porovnávat Mozartovu symfonii s kresbou žáka základní školy. Na základě několika účelově vybraných příkladů zkrátka nemůžeme tvrdit, že jedno médium je "lepší" nebo "horší" než médium druhé.

Další otázkou je také samotné vnímání umění – tedy co lze vlastně za umění považovat. Kde leží hranice mezi řemeslností a uměním? Jak rozlišit pouhý výrobek a umělecké dílo? A kde leží hranice mezi audiovizuální expresí bez hodnoty a uměním?

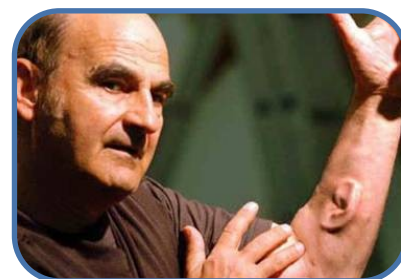
Podobné otázky pronásledovaly a občas ještě pronásledují např. video-art, avantgardní umění, interaktivní umění atd. Vzpomeňme na Duchampův pisoár⁴⁹, první experimenty Nam June Paika, či svérázné projekty Stelarc. Umění není o exaktní definici nebo o získání uznání ze strany kritiků, ale o vnímání, o prožívání, o reflexi, o sdílení nějaké myšlenky nebo pocitů.



Duchampův pisoár z roku 1917 byl mj. zvolen nejvlivnějším dílem 20. století



"Electronic Superhighway" (1995) umělce Nam Jun Paika



Projekt "Ear on Arm" známého performačního umělce Stelarca

6.1.3 HRY JAKO MÉDIUM

Ačkoliv se o hrách a umění hovoří již řadu let, snad v žádné diskusi zatím nezaznělo to nejdůležitější – tedy že počítačové hry, stejně jako knihy, filmy, či hudba, jsou jen médiem. A teprve v rámci konkrétního média může vznikat zábava, poučení, brak nebo třeba umění. Jinými slovy, umění není literatura nebo fotografie, uměleckými díly jsou konkrétní tituly nebo konkrétní snímky. Stejně tak nelze říci, že jsou počítačové hry automaticky umění – ale jsou nepochybně součástí naší kultury, mohou ovlivňovat jinou uměleckou tvorbu a mohou samy zprostředkovat umělecký zážitek, ať už svým obsahem nebo formou.

Určitého alespoň formálního uznání se hry dočkaly až v květnu tohoto roku v USA, kdy se v tiskové zprávě NEA (National Endowment of Arts) s nabídkou uměleckých grantů pro rok 2012 uvádějí hry ve výčtu "*Media projects that can be considered works of art.*"

⁴⁹ Francouzský umělec Marcel Duchamp proměnil v roce 1917 klasický pisoár v umělecké dílo tím, že ho otočil o 90 stupňů, pojmenoval ho "Fontána" a pod pseudonymem ho odeslal na uměleckou výstavu. Ačkoliv se zpočátku jednalo spíše o recesi, exponát vzbudil nemalou pozornost, a stal se námětem k celé řadě diskusí a interpretací

6.2 KONCEPT REMEDIACE

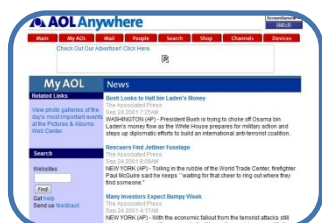
Kulturní a společenský význam her a herních technologií nespočívá jen v tvorbě vlastního umění, ale také v působení na jiné formy umění. Tento koncept vzájemného působení a ovlivňování různých médií a technologií se nazývá **remediace**⁵⁰.

Ačkoliv se samotný termín objevil až v roce 1998, remediace je proces, který existuje v podstatě již od počátku naší historie; od dob, kdy jsme začali používat první média k přenášení a zprostředkování informací, zkušeností nebo pocitů. Příklady tohoto vzájemného působení lze vyzorovat v architektuře, v hudbě, v malířství, ve fotografii; tedy v podstatě ve všech sférách lidské činnosti.

Klíčovým prvkem je vzájemná interakce. Nově vznikající média, technologie a postupy se inspirují těmi současnými nebo minulými, a naopak ty stávající jsou zároveň ovlivňovány těmi nově vznikajícími. Rozvíjí se tak v podstatě nekonečný koloběh, ve kterém se jednotlivá média navzájem ovlivňují, utváří, inspirují a mění.

Profesor Bolter se domnívá, že už v podstatě není ani možné mít nějaké nové médium bez remediace. Vždy totiž existuje nějaké jiné, dřívější médium, ze kterého to nové vychází; vždy existuje nějaká předchozí znalost či zkušenost, která umožňuje, abychom to nové médium v první řadě vůbec pochopili a byli ho schopni používat.

Typickým příkladem je Internet a tisk. Když začaly vznikat první webové stránky, striktně kopírovaly formu běžných novin (tedy vertikálně orientované stránky tvořené textem). Díky novým technologiím se ale na webu začalo objevovat více obrazového materiálu, což záhy přejal i denní tisk. Na internetu i v tištěné formě se také objevily "headlines", stručné a poutavě podané informace odkazující do jiné části média (na jinou stránku / na jiný odkaz).



Webová stránka AOL v roce 2001: layout je úzký, zprávy bez obrázků, nahore je jeden reklamní banner



Stránky AOL v srpnu 2011: důraz na grafiku je jednoznačný, silně upoutá i dominantní reklama



Konec 1. světové války v podání New York Times z roku 1918: titulní stránka bez obrázků, střední titulek



Útok na WTC z 11/9 2001: několik barevných obrázků, hlavní palcový titulek je větší než název časopisu

⁵⁰ Termín byl poprvé představen v knize *Remediation: Understanding New Media* z roku 1998, jejíž autory jsou Jay Bolter a Richard Grusin z Georgia Institute of Technology.

V současné době lze napříč médii pozorovat také silné působení reklamy – stačí se podívat na množství a rozmístění reklamních bannerů na internetu i v tisku (zejména u bulvárních titulů). Dalším krokem vzájemné mediální provázanosti je např. zájem "papírových" novin a časopisů o nové formy digitální distribuce – a naopak snahy původně elektronických médií implementovat placený obsah.

Protože se podobným způsobem ovlivňují všechna média, lze k výše uvedenému příkladu přidat třeba i televizi. I když měla mnohem delší tradici, než nově vznikající Web, již v průběhu několika let se síly vyrovnaly. Internet byl rychlejší a aktuálnější, nová zpráva se mohla objevit kdykoliv. Televize na to zareagovala větším důrazem na živé vstupy, a v případě mimořádné události např. textovým proužkem ve spodní části obrazu či zvláštní zpravodajskou relací. Naopak součástí on-line zpravodajství jsou v poslední době často i video reportáže.

6.2.1 IMMEDIACE A HYPERMEDIACE

V rámci konceptu remediace se objevují i další dva poměrně významné termíny, které lze vztáhnout i na počítačové hry: hypermediace a immediace.

Hypermediace je snaha médium zdůraznit. Je to přístup založený v podstatě na fascinaci samotným médiem. Příkladem hypermedializovaného prostředí je třeba klasický "news-room" s řadou televizních a počítačových obrazovek na pozadí. V herním prostředí se zase můžeme setkat s důrazem na ovládací rozhraní – zejména u strategií či simulátorů.

Immediace je pravým opakem hypermediace; cílem je naopak bezprostřednost. Snahou immediace je předat nějakou informaci nebo zprostředkovat zážitek, aniž by uživatel vnímal samotné médium, tedy zprostředkovatele obsahu. Příkladem mohou být dokumentární filmy, 3D TV či virtuální realita, kde je snaha o maximální vtažení do virtuálního prostředí.



Hra "Black & White 2" (2005) je ukázkou maximálního ponoření do herního prostředí s využitím immediace. Ovládací rozhraní v podstatě neexistuje a hra se ovládá pouze pohyby ruky (resp. myši)



Robotický simulátor "Earthsiege" (1994) je typickým příkladem hypermedializovaného rozhraní, které se bohatou nabídkou displejů a ukazatelů snaží zprostředkovat ovládání velkého bojového stroje

6.3 DEMOSCÉNA

Demoscéna je počítačová subkultura, která se zaměřuje na tvorbu tzv. "dem"⁵¹. Jedná se v podstatě o audiovizuální experimenty, které se snaží nabídnout co nejlepší vizuální zážitek, a zároveň usilují o co nejmenší datovou velikost. Tvůrci těchto dem tak doslova "demonstrují" své schopnosti v tvorbě procedurální grafiky a současně i v sofistikovaném a úsporném psaní počítačového kódu.

6.3.1 VZNIK A VÝVOJ DEMOSCÉNY

Počátky demoscény sahají až do "pravěku" osobních počítačů na přelomu 70. a 80. let. Kořeny lze nalézt v tzv. "crack intru", což byl určitý podpis počítačového piráta, kterému se podařilo prolomit zabezpečení nějakého programu či počítačové hry. Zpočátku to bylo jen grafické ztvárnění přezdívkou crackera⁵², ale později se pokoušeli vymyslet i zajímavější věci. A protože se jednalo o vynikající programátory, dokázali v některých případech dostat ze hry ještě více grafických efektů, než samotní tvůrci.

Postupem času začali crackeři vydávat tyto animace samostatně (tj. bez cracknuté hry), což již položilo základy samotné demoscény. Animace byly obvykle ve formě .exe souboru, přičemž snahou bylo dosáhnout co nejlepších efektů v co nejmenším souboru. Zatímco první dema pochopitelně pracovala pouze se dvěma rozměry, již brzy obsahovala i skutečné 3D objekty a animace, procedurální textury, světelné a částicové efekty, a také hudbu a zvuky. Některá dema byla dokonce i interaktivní, a občas vznikly i skutečně hratelné hry.

Demoscéna je tedy jedním z prvních experimentů, jak kreativně manipulovat s herními technologiemi a enginy. Vývoj těchto postupů a technologií navíc umožnil i vznik dalších kreativních možností. V roce 1993 se objevila hra Doom, která umožňovala nahrávat multiplayerové turnaje hráčů, a její otevřená architektura umožnila i vznik prvních herních modifikací⁵³. To otevřelo cestu k "herním filmům" a vznikla machinima.

⁵¹ Tímto označením se pochopitelně nemyslí dema ve smyslu "ukázkové verze" komerčních her a programů.

⁵² Ačkoliv jsme v současnosti zvyklí označovat všechny počítačové piráty jako "hackery", je to chyba. Hackeři se hackovali to systémů, aniž by je jakkoliv poškodili. Byla to pro ně zábava či sport. Crackeři už ale útočili buď s cílem ukrást data, nebo je poškodit. To samé platí i pro prolomení ochrany komerčních programů a her.

⁵³ Herní modifikace mohou být jak klasické, tedy např. nové herní multiplayerové mapy, nové textury a modely herních postav atd., tak i umělecké. Kompletní změně herních prvků, či rozsáhlým úpravám, které mění většinu původních součástí, se říká "totální konverze".

Protože se v případě dem jednalo již o plnohodnotný žánr (a demoscéna se zbavila svého původního spojení s počítačovými piráty), mohly se začít konat i oficiální soutěže a setkání, často sponzorované herními a softwarovými společnostmi. Největší demoparty, jak se tyto akce označují, byla bezpochyby Assembly, která probíhala ve Finsku a které se pravidelně účastnilo více než 5.000 lidí. Podobně velkou a známou událostí je The Gathering, probíhající v Norsku, a s obdobným počtem návštěvníků.

6.3.2 TVORBA DEM A JEJICH ZÁSADY

Stejně jako jiné druhy umění, také demoscéna se historicky vyvíjela a současně s tímto vývojem se měnily i některé její aspekty a zásady. V první řadě se pochopitelně obměňovala platforma – první dema vznikala na počítače Commodore 64 a Amigy, zatímco v současnosti se dělají dema, se kterými se dokáží zapotit i nejmodernější čtyřjádrové procesory. Ačkoliv ale nároky na výpočetní výkon stoupají, stále přetrvává snaha o co nejmenší datovou velikost.

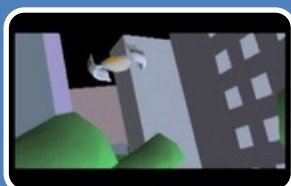
Mezi nejčastěji používané varianty patří 4kB a 64kB dema. Je to s podivem, ale i do takto malého souboru, který je menší než průměrný dokument ve Wordu, se vejdu animace i audio efekty. Kouzlo spočívá v tzv. procedurální syntéze neboli generování většiny obsahu za chodu. To znamená, že samotné demo v sobě neobsahuje 3D modely, textury nebo zvuky; to vše je uloženo ve zdrojovém kódu jen jako sada algoritmů. Po spuštění dema nastane nejprve pauza, během které počítač algoritmy zpracuje a vygeneruje vše potřebné. A ačkoliv soubor s demem zabírá pouze pár kilobajtů, po spuštění může zabrat i několik set megabytů operační paměti.

Kromě výše uvedených datových objemů se lze setkat i s dalšími skupinami; například animace s velikostí nad 1 MB bývaly označovány jako "mega-dema". V současnosti se nicméně od značení upouští, protože nemá příliš význam. Miniaturní velikost původních dem nespočívala jen ve snaze o neoptimálnější kód, ale bylo to nutné i z důvodu nízkých kapacit disket či rychlosti prvních modemů. Na druhou stranu, určitá úspěšnost je samou podstatou demoscény, takže i v dnešní době bývají dema velice malá (ačkoliv už nemusí tak přísně dodržovat 64kB).

Koneckonců, tato volnost se také stala příčinou úpadku demoscény v posledních letech. Její kouzlo vždy pramenilo z toho, že techničtí nadšenci dokázali dostat z pravěkých herních technologií naprosté maximum a někdy se jim dokonce podařilo technické limity překonat. V současné době je ale výkon počítačů obrovský, a není v podstatě co překonávat a ani čím zaujmout. Jistě, stále se mohou pokoušet o pěkné efekty v co nejmenších souborech, ale tyto efekty už ve srovnání s moderními 3D herními enginy žádný velký zájem nevzbuzují.

6.3.3 PŘÍKLADY DEM

Ačkoliv už mají intra⁵⁴ svá nejlepší léta patrně za sebou, přesto bych rád zmínil některé zajímavé příklady tohoto specifického kreativního žánru. Některé ukázky jsou zajímavé z technologického hlediska i dnes, jiné mají hodnotu zejména historickou.



Second Reality (1993)

Projekt "Second Reality" je jedním z nejznámějších a nejvýznamnějších příkladů dem v historii. Několikaminutová animace předvedla širokou paletu 2D a dokonce i 3D efektů a z vizuálního a technického hlediska překonala všechna dosavadní očekávání – nikdo v té době nepředpokládal, že hardware počítačů je něčeho takového schopný.



Life (2001)

"Life" je povedené příběhové intro, které s pomocí hudby, textu a 3D animací popisuje autorův pohled na život. Na rozdíl od většiny dem, která zobrazovala reálné či abstraktní tvary a efekty, Life působí skoro jako prezentace s několika "slajdy" (život je hudba, láska, zábava atd.). Velikost dema je klasických 64kb a demo získalo i několik ocenění, např. 1. místo na BNC Party 2002 v Barceloně.



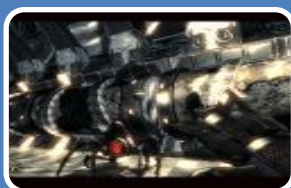
Bolognese (2003)

Ačkoliv Bolognese ve srovnání se svými kolegy vypadá poněkud zastarale, není tomu tak. Jedná se o demo vytvořené až na přelomu let 2003 a 2004. Je ovšem výjimečné tím, že se jedná o demo textové a není v něm použita žádná hardwarová akcelerace. Textová dema se díky tomu mohou objevit například i na displejích vědeckých kalkulaček a podobně.



Paradise (2004)

"Paradise" je mimořádné intro, které v obvyklých 64kb nabízí hned několik diametrálně odlišných 3D prostředí a animací - např. podmořský svět s rybami a medúzami, zasněžené vrcholky hor, poušť při západu slunce, horské údolí se stromy a dokonce i několika zvířaty (kůň, koloušek či nosorožec). První místo na Euskal Encounter 2004 ve Španělsku a řadu dalších ocenění si právem zaslouží.



.kkrieger (2004)

V roce 2004 spatřila světlo světa hra .kkrieger, která v neskutečných 96kB nabídla grafické prvky, které se zatím neobjevovaly ani v komerčních hrách – např. bumpmapping ("hrbolatost" povrchů) a dynamické stíny, které přinesla až hra Doom 3 později téhož roku. Ačkoliv je soubor malý, hra ke svému spuštění vyžadovala velmi výkonný hardware a zabrala cca 300MB operační paměti.

⁵⁴ Intro je jiné označení pro demo. Dema se v podstatě dělí na intra (animace) a hry.

6.3.4 ZÁVĚREM

Demoscena je specifickým žánrem umění, které kombinuje audiovizuální stránku společně s dokonalou znalostí programování a skriptování, protože snaha o co nejefektivnější a nejušpornější kód je přinejmenším stejně důležitá, jako výsledná animace plná zajímavých efektů. A ačkoliv jsou počátky tohoto žánru do jisté míry poznamenány softwarovým pirátstvím, již od druhé poloviny 80. let se demoscena etablovala jako samostatná tvůrčí oblast.

Dema sloužila původně k tomu, aby byly překonávány technické limity prvních počítačů, a s postupem času se prosadily především snahy o pěkné efekty při zachování malého datového objemu. Ovšem absence technologických limitů výrazně ovlivnila i motivaci dema vytvářet. Původní nadšení pohaslo a nastal úpadek celé scény. V současnosti sice nové animace stále vznikají, ale doba i společnost se už zkrátka změnila.

Ačkoliv dnešní demoscena v podstatě jen skomírá, stále existuje naděje na případnou renesanci. Možnosti lze spatřit kupříkladu v nových handheldech (jako Sony PSP či Nintendo 3DS), či v tabletech, kde by nová dema měla opět možnost zazářit a překonat limity jednotlivých platforem. Zdali se toho ale tvůrci chopí, je otázka, kterou nám zodpoví teprve čas.

6.4 MACHINIMA

Označení "machinima" vzniklo spojením slov machine, cinema a animation. V podstatě se jedná o filmy tvořené v enginech počítačových her. Virtuální kamera zde zaznamenává příběhy, které jejich tvůrci vymýšlí a realizují. Mezi nejčastější náměty machinim patří komedie a parodie, scény ze známých filmů a seriálů, hudební klipy a různé audiovizuální experimenty.

6.4.1 VZNIK A VÝVOJ MACHINIMY

Ačkoliv se machinimy rozvíjejí až v poslední době, jejich historie sahá opět až do 80. let, kdy se začala rozvíjet již zmiňovaná demoscéna. Ta byla jedním z prvních experimentů, jak vytvořit s pomocí herních technologií něco kreativního a nad rámec pravidel definovaných samotnou hrou. Vznik prvních herních modifikací umožnila v 90. letech především otevřená architektura legendární hry Doom z roku 1993 a později hry Quake z roku 1996. V engine této hry také vznikl pravděpodobně první skutečný machinima film⁵⁵, "Diary of a Camper".

Novému uměleckému žánru se podařilo zaujmout a tvorba herních filmů se stala populárním trendem. V roce 2000 byl založen web www.machinima.com a již o dva roky později se konal první Machinima Film Festival. V současné době se machinimy promítají na mnoha různých festivalech a přehlídkách po celém světě.

Někteří herní vývojáři dokonce přidávají nástroje na tvorbu machinim přímo do svých her, stejně jako se snaží podporovat kreativní komunitu k vytváření herních modifikací. Je to logické, protože aktivní komunita znamená pro každou společnost marketingovou výhodu. V současnosti se nejvíce objevují machinimy v enginech her World of Warcraft, Half-Life 2, The Sims 2; ze starších pak především Unreal Tournament 2004 a Halo.

V souvislosti s konceptem remediace stojí za zmínku, že na základě úspěchů machinim vydala společnost Lionhead Studios hru "The Movies" (2005), která je pro výrobu filmů v herních enginech přímo určena a zakládá na tom svoji hratelnost.

⁵⁵ Nicméně v té době se tomuto rodičímu se žánru ještě neříkalo machinimy. V začátcích se tento trend nijak konkrétně neoznačoval. Po vzniku "Diary of a Camper" se těmto filmečkům říkalo prozaicky "Quake movies", zatímco samotný termín "machinima" se začal používat někdy od roku 1998.

6.4.2 TVORBA MACHINIMY

Hlavní potenciál machinim spočívá zejména v relativní jednoduchosti a rychlosti tvorby. Slovo "relativní" je ale nutné brát s rezervou, protože na některých projektech jejich tvůrci pracují dlouhé měsíce⁵⁶; nicméně ve srovnání s manuální tvorbou modelů a animací ve specializovaných 3D programech (jako 3D Max, Blender nebo Maya) jsou machinimy mnohem jednodušší. Ve většině případů není potřeba nic modelovat, a tvůrci pracují s tím, co už v sobě hra obsahuje. To samé platí i pro většinu skriptů (např. pohyb nebo mluvení).

Co se týče samotné tvorby, existují dva základní postupy: tzv. "živá" machinima a machinima "skriptovaná". První jmenovaná se podobá klasickému filmování. Jednotliví účastníci se domluví na scénáři, rolích a přesném sledu jednotlivých akcí – a začnou hrát. Jeden (nebo i více) z nich plní funkci virtuální kamery a celé dění natáčí. Tento způsob je relativně rychlý, snadný a dává prostor pro improvizaci. Tímto stylem se natáčela i slavná série "Red vs. Blue", jedna z nejznámějších machinima-sérií vůbec.

Druhá varianta je již o něco složitější, protože závisí na skriptování a programování. Veškeré dění na obrazovce je předdefinované pomocí skriptů, a tudíž výroba takového filmu připomíná spíše programování než natáčení (ovšem i přesto je zpravidla rychlejší než složité 3D animace). Nevýhodou oproti prvnímu přístupu je tedy zdouhavá a složitá práce s modifikačními nástroji, ale na oplátku je možné vytvářet takřka cokoli (co umožňuje technická úroveň hry a schopnosti tvůrce) a výsledkem může být v podstatě i filmový zážitek.

Obě varianty mají tedy své výhody i nevýhody; jedna je rychlejší a jednodušší, druhá zase umožňuje vytvářet sofistikovanější animace. Rozhodnutí, kterou cestou se vydat, závisí čistě na samotném tvůrci. Obvykle dochází k tomu, že začátečníci používají především "živý" přístup, zatímco zkušení tvůrci postupně přecházejí ke skriptům, které jim umožní mnohem větší kontrolu nad výsledným filmem. Není to ale pravidlo.

Co se týče výsledného materiálu, opět existují dvě možnosti: buď se ukládají samotná herní data, nebo se výsledek natáčí jako video. Herní data mají tu výhodu, že nejsou objemná; ovšem pro následné přehrání je potřeba stejná hra, v jaké byl program vytvořen. Oproti tomu video lze přehrát takřka kdekoli, ale již během samotného procesu nahrávání vznikají desítky bigabytů obrazových dat. Navíc pak následuje stříhání a finální konverze do cílového formátu a kodeku. Navzdory složitější post-produkci je ale záznam videa oblíbenější.

⁵⁶ V některých případech i roky. Zde se nabízí otázka, zdali by opravdu nebylo efektivnější vytvořit zamýšlený film třeba v nějakém 3D programu, ale vše samozřejmě záleží na rozhodnutí autorů.

6.4.3 PŘÍKLADY MACHINIM

Machinim už bylo natočeno ohromné množství. Některé se zaměřují na technologickou dokonalost, jiné se snaží nabídnout humor nebo poutavý příběh, a další mají třeba umělecké cíle. I v tomto ohledu se tedy machinimy podobají filmové produkci⁵⁷, kde lze také nalézt širokou paletu žánrů, témat, technické i narativní úrovně.



Red vs. Blue

"Red vs. Blue" je s přehledem nejnámější a nejpopulárnější machinima sérií vůbec. První zábavná epizoda v enginu hry "Halo" vzbudila v roce 2003 velkou pozornost a oblíbená série pokračuje až do dnešní doby. Ostatně 9. června 2011 měla premiéru již devátá řada. Díky vysoké sledovanosti se "RvB" podařilo zpopularizovat celý žánr machinim a iniciovat vznik dalších projektů.



Anachronox: The Movie (2002)

"Anachronox" je úspěšná sci-fi RPG hra z roku 2001. Její příběh a atmosféra inspirovala režiséra Jaka Hughese, který z herních animací sestříhal film s názvem "Anachronox: The Movie". Jednalo se o jeden z prvních "celovečerních" machinima filmů a zároveň se s celkovou délkou téměř dvě a půl hodiny jedná o jednu z nejdelších machinim vůbec.



Bloodspell (2006)

Autorem dlouho očekávané fantasy ságy "Bloodspell" je Hugh Hancock a jeho společnost Strange Company. Projekt byl vyvíjen v enginu hry "Neverwinter Nights" a jeho tvorba zabrala dlouhé tři roky. Výsledkem práce je ale zdařilý čtrnáctidílný akční fantasy seriál, který posunul machinimu zase o něco dále. V roce 2007 byl seriál přepracován do podoby 90 minutového filmu.



Counter-Strike for Kids (2008)

"Counter-Strike" je populární multiplayerová akce, ve které proti sobě bojují dva týmy: teroristé a proti-teroristická jednotka. "Counter-Strike for Kids" je krátká machinima ve formě reklamy na (neexistující) modifikaci, aby ji mohly hrát i děti. Místo zbraní jsou tedy vodní pistole, místo granátů pokéballa a mnoho dalšího. Video je velmi zábavné a jen na YouTube ho shlédlo více než 15 milionů lidí.



The Trashmaster (2011)

Na začátku tohoto roku byl oficiálně představen "celovečerní" machinima film s názvem "The Trashmaster". Hlavní postavou tohoto 88 minutového akčního filmu je "popelář", který po nocích pronásleduje zloděje, násilníky, dealery a další zločince. Po několikanásobné vraždě v oblíbeném klubu pak začne pátrat i po novém tajemném vrahovi. Film je vytvořený v enginu hry "GTA IV".

⁵⁷ Ostatně machinimy se skutečně často označují slovy "virtuální filmařina".

6.4.4 ZÁVĚREM

Jak se uvádí na domovské stránce organizace Academy of Machinima Arts & Science, "*Machinima je revoluční nové médium, které kombinuje kreativní techniky minulosti s kreativními technikami budoucnosti!*"⁵⁸

Na rozdíl od demoscény vypadá budoucnost machinim poměrně nadějně. Díky novým enginům je nyní možné pracovat s fyzikou, dynamickým osvětlením či realistickou mimikou, a otevírají se tak nové možnosti. Souběžně s vývojem her se navíc pracuje také na vylepšování vývojových nástrojů, které umožní ještě rychlejší a efektivnější práci. Na jedné straně tak vznikají nástroje, které si techničtí nadšenci programují sami (např. MovieSandbox⁵⁹); na straně druhé existují i komerční balíky jako např. iClone. A kromě toho všeho vznikají i hry, ve kterých je tvorba machinim přímo integrována (např. The Sims 2 nebo The Movies).

Svoji roli zde opět hraje zmiňovaná teorie remediace. Nejen že machinimy hledají inspiraci u filmů a používají jejich žánry či filmové techniky, ale machinimy také zpětně ovlivňují i filmový průmysl. Velmi známým příkladem je díl seriálu South Park s názvem "Make Love, not Warcraft", který jednak vypráví o hráčích této nejrozšířenější MMORGP a zároveň jsou některé pasáže vytvořené v enginu hry. Na History Channel v americké televizi zase používají engine hry "Rome: Total War" k rekonstrukcím známých bitev. Machinimám se věnují také knihy⁶⁰.

⁵⁸ Zdroj: Academy of Machinima Arts & Science, <http://www.machinimag.org>.

⁵⁹ Autorem je umělec Friedrich Kirschner, který mimo jiné vydává i časopis MachiniMag.

⁶⁰ Za zmínku stojí především Art of Machinima od Paula Marina a Machinima for dummies od Hughha Hancocka.

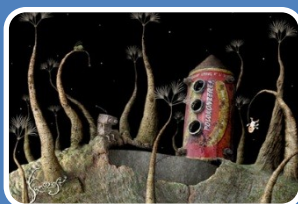
6.5 DALŠÍ UMĚLECKÁ TVORBA

Demoscéna a machinimy jsou typickými příklady kreativní umělecké tvorby, která by bez počítačových her vůbec nevznikla. Nejedná se ale o příklady jediné. Umělecká komunita si počítačové hry oblíbila, protože na rozdíl od ostatních médií umožňují interaktivitu, která usnadňuje a posiluje vazbu mezi dílem a jeho uživatelem.

6.5.1 UMĚLECKÉ HRY

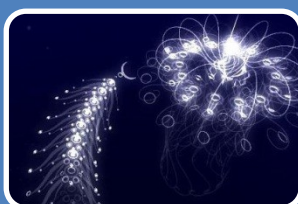
Termín "umělecké hry" zastřešuje skupinu her různých žánrů, jejichž hlavní prioritou je specifická audiovizuální stránka, konkrétní atmosféra, případně sdělení nějaké myšlenky.

Umělecké hry se obecně řadí mezi tzv. "serious games". Zároveň ale tvoří poměrně významnou skupinu a zaslouží si proto individuální zmínku včetně uvedení některých příkladů⁶¹.



Samorost (2003)

Relaxační flashová adventura "Samorost" českého grafika Jakuba Dvorského se již na první pohled odlišuje od ostatních nezávislých adventur. Herní prostředí tvoří mimořádně zdařilá surrealistická grafika kombinující organické i technické prvky. Ovládací rozhraní v podstatě neexistuje; hráč tedy zkoumá pohádkové prostředí a kliká na interaktivní postavy a předměty a zvolna postupuje dál. Samorost je ideální hra pro kohokoliv, protože nevyžaduje žádné předchozí znalosti žánru.



flow (2006)

Autoři Jenova Chen a Nicholas Clark dospěli k názoru, že v jednoduchosti je krása - a stvořili výjimečně zdařilý simulátor života, "flow". Hráč zde ovládá abstraktní (pravděpodobně vodní) organismus, se kterým plave po herním prostředí, požívá menší organismy a vyhýbá se těm větším (které mohou naopak sníst hráče). S postupem hry organismus roste a když dosáhne dospělosti, odpoutá od sebe malý zárodek nového organismu, nového hlavního hrdiny. Hra tak začíná nanovo.



Passage (2007)

Motivem koloběhu života se zabývá také umělecká hra "Passage" Jasona Rohrera; tentokrát se ale jedná přímo o život lidský. Hra Passage má jen velmi základní grafiku, která se snaží soustředit pozornost hráčů na obsah, nikoliv formu. Hráč ovládá postavičku, která putuje krajinou, jež je alegorií života. Může si zvolit přímou či klikatou trasu, může sbírat truhly se zlatem, nebo pozorovat prostředí, může k sobě po cestě připojit partnerku. Na konci cesty ale vždy čeká stárí a smrt.

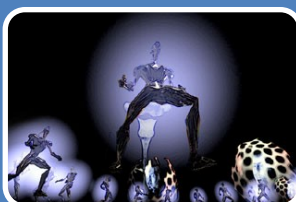
⁶¹ Ačkoliv se obvykle jedná o volně dostupné tituly, některé se díky zajímavé hratelnosti dočkaly i přepracování do komerční verze (např. Samorost 2 či flow pro PlayStation 3)

6.5.2 UMĚLECKÉ HERNÍ MODIFIKACE

Paralelně s uměleckými hrami vznikají také tzv. umělecké herní modifikace, které jsou založené už na nějaké existující komerční hře. Jejich vývoj je tedy podstatně jednodušší, protože se nejedná o hry vytvořené zcela od začátku, ale jen o větší či menší úpravy her současných.

Klasické herní modifikace jsou mezi hráči i mezi vývojáři poměrně oblíbené a jak už jsme si říkali, řada tvůrců a vývojářů vychází své komunitě vstříc tím, že jim například zveřejní modifikační nástroje. I lidé bez větších technických znalostí tak mohou upravovat jednotlivé prvky, jako je grafika, zvuky, animace, herní mechanismy a podobně. Ve většině případů tyto "mody" slouží ke zlepšení hry nebo třeba k vytvoření nových levelů, ale vedle těchto "praktických" modifikací vznikají i modifikace umělecké.

Obecně platí, že umělecké modifikace sledují stejné cíle jako umělecké hry – jejich úmyslem je tedy zaměřit se na zajímavý koncept, zajímavou myšlenku, či vizuální stránku.



Home Dictate (1999)

"Home Dictate" slovenského umělce Ivora Diosiho je modifikací multiplayerové hry "Unreal Tournament". V této verzi spolu ovšem hráči nesoupeří střelbou ze zbraní, ale svými slovy. Herní prostředí je rozděleno na dvě území obývaná virtuálními bytostmi. Hráčova tvář (kterou snímá kamera) se ve stylu Velkého Bratra promítá na stavby i jednotlivé postavy. A podle toho, jaká hráči volí slova se postavy chovají - buď jsou uvolnění a spokojení, nebo vyřázejí do války.



Escape from Woomera (2003/2004)

Modifikace "Escape from Woomera" (založená na hře "Half-Life") byla reakcí na dlouhodobě zoufalou a neudržitelnou situaci v australském uprchlickém centru Woomera, kam směřovali všichni imigranti bez platného víza. Detenční centrum bylo původně postaveno pro 400 lidí, ale již během několika měsíců po otevření v něm muselo žít téměř 1.500 osob včetně dětí. V této modifikaci má hráč možnost zažít prostředí centra na vlastní kůži a pokusit se uprchnout na svobodu.



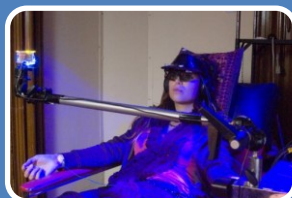
WolfenGitmo (2006)

"WolfenGitmo" je modifikací hry "Wolfenstein 3D". Místo nacistického vězení se ale hráč pohybuje v prostředí Guantanamo Bay. Vojáci po něm střílejí, bojoví psi útočí, ale hráč má svázané ruce a nemá tedy jak se bránit. Hru tedy není možné nijak "vyhrát", ale o to vlastně jde. Modifikace je uměleckým protestem poukazujícím na kontroverzní situaci v americké základně Guantanamo (na území Kuby), která je nechvalně známá případnými ponižováními a týráními vězňů.

6.5.3 INSTALACE A PERFORMANCE

Umělci s herními technologiemi nepracují jen v samotných hrách; svoji inspiraci si přenášejí také do reálného světa a z této synergie pak vznikají interaktivní fyzické instalace či umělecké performance kombinující např. tanec a vizualizace generované herními enginy.

Herní umění (game art) se tak stává plnohodnotnou součástí interaktivního umění (interactive art), které je v posledních letech stále populárnější. V Evropě je v tomto směru klíčová především tzv. "umělecká osa Berlín – Praha – Linz", která je sídlem významných multimediálních festivalů: Transmediale v Berlíně, Ars Electronica v Linzi a bienále Enter v Praze.



Lilith (2005)

"Interaktivní instalace experimentující s virtuální a smíšenou realitou, herními technologiemi a bio-signály". Tak popisuje "Lilith" její tvůrce, Pavel Smetana. Jedná se o technologicky velmi sofistikované zařízení pracující na bázi bio-feedbacku, kdy řada senzorů snímá mozkovou a srdeční aktivitu i galvanický kožní odpor. Na základě těchto údajů pak v reálném čase generuje stereoskopický virtuální svět přímo na míru návštěvníkovi - který se tak může vypravit do svého podvědomí.



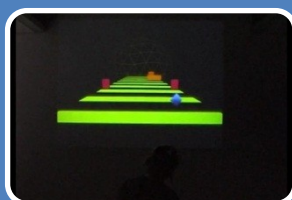
Dead in Iraq (2006)

"America's Army" je oblíbenou multiplayerovou hrou, která zároveň funguje jako motivační kanál americké armády pro nové rekryty. V reakci na kontroverzní operaci americké armády v Iráku připravil mediální umělec Joseph DeLappe projekt "dead-in-iraq". Autor po připojení do hry vypisuje do společného chatu jména vojáků, kteří v Iráku padli. Cílem je připomenout reálné dopady války v prostředí zábavné hry a podnítit diskuzi.



Modal Kombat (2007)

Hra "Mortal Kombat" je jednou z nejznámějších bojovek na počítačích i konzolách. Umělecká performance "Modal Kombat" přidává souboji určitý kulturní rozměr - obě herní postavy totiž ovládá hudba, konkrétně hra na kytaru. Vzniká tak docela zajímavá kombinace hudby a na první pohled chaotických pohybů virtuálních bojovníků. Po chvíli je ale spojitost mezi konkrétními tóny a pohyby postav zřejmá a diváci tak mohou vychutnávat poměrně unikátní průnik dvou různých médií.



Piu!Piu! (2008)

Open-space instalace "Piu!Piu!" kombinuje klasickou hratelnost (vyhýbání se překážkám a střelení) s moderními technologiemi (pohybové a hlasové ovládání) a výsledný mix umísťuje do otevřeného prostředí výstavy. Hráči řídí svoji "raketu" nakláněním hlavy na stranu a musejí dávat pozor na překážky: dlouhé červené brány mohou otevřít hlasitým zakřičením, malé oranžové bloky mohou sestřelit krátkým výkřikem "piu!". To vše samozřejmě za přihlížení dalších návštěvníků.



Game Over (2009)

"Game Over" je název série celkem pěti multimediálních kolaborativních projektů francouzsko-švýcarského umělce Guillaumea Reymonda. Tomu se s pomocí digitální kamery a několika desítek dobrovolníků podařilo přenést vybrané legendární arkádové klasiky do reálného světa, kde jednotlivé barevné pixely nahradili lidé. V letech 2009 až 2010 bylo zatím "konvertováno" pět her: Pong, Space Invaders, Pole Position, Tetris a Pac-Man.

7. NEGATIVNÍ VLIVY

Již téměř od počátku své existence byly počítačové hry a videohry cílem veřejných protestů, rodičovských peticí a spolků, negativních mediálních kampaní, legislativních zákazů a dalších aktivit namířených proti hrám, hráčům a hernímu průmyslu. Obdobné "porodní bolesti" měla většina nových médií či technologií⁶², ale v případě her to vždy bylo velmi výrazné.

Důvodů tohoto společenského pobouření bylo několik. V první řadě byla kritizována agresivita her, které se už ve svých začátcích zaměřovaly na souboje, akci, střílení a podobně. Díky čím dál lepší grafice bylo také realističtější i zobrazované násilí a řada lidí hry odsuzovala jako "simulátory zabíjení".

Obsahových problémů ale bylo více. Ve hrách se často porušoval zákon, objevovaly se v nich zbraně, drogy či alkohol, často v nich byly nevhodné výrazy, stereotypy vůči menšinám a v neposlední řadě také k ženám, které zde vystupovaly buď jako idealizované sexuální objekty, nebo jako bezbranné postavičky, které musí hráč jako hrdina zachránit.

Na základě těchto příkladů dospělo mnoho lidí k závěru, že hry jsou nejen nevhodné, ale přímo škodlivé. Podněcují násilí, nenávist a agresivitu, stojí za trestnou činností, šikanou či nerespektováním autorit, a řada dětí už ani nedokáže rozlišit, co je hra a co je skutečnost. Děti navíc u her tráví spoustu času (mnohdy i na úkor školy či jiných aktivit) a vzniká tak riziko špatného prospěchu, obezity, závislosti, sociální izolace a podobně.

Ačkoliv se herní průmysl snažil veřejnosti prezentovat i příklady opačné, tj. hry kreativní, nenásilné, rodinné či vzdělávací, a ačkoliv byl brzy zaveden i herní rating, který hodnotil "přístupnost" her podobně jako u filmů, videohry získaly určité "stigma" něčeho nevhodného a škodlivého. A i když je dnes herní průmysl dominantní silou zábavního průmyslu, ve srovnání s hudbou, literaturou, či filmy je stále společností i médii vnímán jako něco spíše podřadného.

V této kapitole bych se tedy rád věnoval některým prvkům herní kontroverze, a přiblížil v této souvislosti některé medializované příklady, publikované studie i vlastní hodnocení.

⁶² Některé příklady z historie jsou z dnešního pohledu spíše úsměvné. Kupříkladu Bavorská královská lékařská rada protestovala roku 1837 proti zavedení železnic, neboť "*pohyb rychlejší 41 km v hodině by cestujícím nevyhnutelně způsobil mozkové otřesy a šílenství*". Akademik Bouillaud zase na půdě francouzské Akademie věd prohlásil roku 1878 po předvedení Edisonova fonografu "*Nenechám se podvádět bříchohlavcem!*". Velmi časté byly i obsahové problémy různých médií: viz. "zvrácená" díla markýze De Sade, vulgární a násilný rap, "nechutné" horory atd.

7.1 RIZIKO VZNIKU ZÁVISLOSTI

Jak už jsme zmínili v kapitolách o interaktivitě, hrátelnosti, atmosféře či teorii flow, počítačové hry mají mimořádnou schopnost hráče zaujmout, motivovat a vtáhnout do děje. To ovšem ale také znamená, že stejně jako v případech jiných oblíbených činností zde pochopitelně hrozí také riziko vzniku závislosti⁶³.

Závislost na hrách (nebo též patologické hráčství) se projevuje obdobně jako jiné formy závislosti: lidé tráví ve virtuálním prostředí čím dál více času, cítí se tam lépe než v realitě, a nakonec začnou odkládat a zanedbávat i své další aktivity a úkoly, např. školu, práci, jídlo či osobní hygienu. Pokud je hráči jeho činnost například zakázána, objevuje se stres, nervozita, agresivita, nespavost, nepozornost a další obvyklé abstinenční příznaky.

Obecně se předpokládá, že závislostí trpí (nebo je ohroženo jejími příznaky) cca 5-10% hráčů. Závislost se nejvíce projevuje u MMORPG a dalších multiplayerových on-line her, ve kterých kromě klasických herních mechanismů působí také vlivy herního sociálního prostředí.



▲ ▲ ▲ Snímek z vietnamské internetové kavárny. V rámci boje proti internetové závislosti vydalo vietnamské Ministerstvo informací a komunikace dokonce zákaz provozu heren a internetových kaváren po 22 hodině večerní. Omezení vstoupilo v platnost 3. března 2011

◀ ◀ ◀ Infografika zaměřená na projevy závislosti, tematicky rozdělené do několika skupin (např. fyzické, psychické či sociální symptomy). Statistiku uvádí, že cca 8,5% amerických hráčů vykazuje známky klinické závislosti [zdroj: organizace Online Gamers Anonymous | via: jeuxjeuxjeux.fr]

⁶³ Hned v úvodu je ale potřeba zmínit, že "závislost na hrách" je, podobně jako např. "závislost na Internetu", jen obecným termínem. Z hlediska psychologie lze slovem "závislost" označit jen závislost látkovou, tedy např. na alkoholu či drogách. U videoher, u Internetu, nebo třeba u výherních automatů hovoříme o kompulzivní poruše chování, které se projevuje silnými nutkavými pocity (tj. kompulzí) vykonávat určitou činnost. Slovo "závislost" je nicméně ve společnosti zažitá a hojně používaná a budu s ním proto operovat i v této kapitole.

7.1.1 MEDIÁLNĚ ZNÁMÉ PŘÍPADY

V některých případech mohou být důsledky "herní závislosti" fatální. Příčinou smrti může být buď samotná hra (např. infarkt nebo úplné vyčerpání organismu), případně vedlejší důsledek závislosti (např. konflikt v rodině, pomsta, sebevražda).

Kupříkladu v roce 2007 zemřel na celkové vyčerpání organismu čínský mladík Zhang, který o prázdninách strávil hraním 15 dní. Téhož roku v Číně zemřel i další člověk, tentokrát po třídní non-stop hře v internetové kavárně. Silnou kritiku herního průmyslu rozpoutal také případ třináctiletého čínského chlapce Xiao Yi, který v roce 2005 spáchal sebevraždu skokem z 24-patrového domu. Ve svém dopise na rozloučenou se ani slovem nezmínil o svých rodičích, ale zato vyjádřil přání, že bude už navždy v nebi se svými virtuálními přáteli.

Ve Spojených státech jsou zase známé případy agresivity způsobené rodinnými konflikty. Například šestnáctiletý Daniel Petric si v roce 2007 přes zákaz svých rodičů koupil akční hru, kterou mu později rodiče zabavili. Zhruba o měsíc později se ale Daniel dostal do bezpečnostní schránky, kde byla nejen jeho hra, ale i otcova zbraň. Na oba své rodiče pak několikrát vystřelil; matka útok nepřežila. Tragický případ se v USA odehrál také koncem roku 2010, kdy rodinná hádka šestnáctiletého Kendalla Andersona a jeho matky vyvrcholila zabavením herní konzole. Chlapec pak matku zavraždil dvaceti údery kladivem, zatímco spala.

Bohužel existují také opačné případy. Tyrone Spellman v roce 2006 ubil k smrti svoji sedmnáctiměsíční dceru, která mu rozbila konzoli Xbox. Alexandra Tobias z Floridy zabila svého tříměsíčního chlapce, který ji svým pláčem vyrušil od hraní Facebooku. Mediálně známé je také tragické úmrtí tříměsíčního dítěte z Jižní Koreje. To zemřelo na podvýživu, zatímco oba jeho rodiče trávili celé dny v internetové kavárně, kde se starali o virtuální dítě ve hře "Prius Online".



Daniel Petric



Alexandra Tobias



Tyrone Spellman

V rámci objektivit je nicméně třeba zdůraznit, že projevy "herní závislosti" se nijak neliší - co do frekvence či závažnosti - od jiných druhů závislostí. Nekontrolované hraní her má zkrátka stejné důsledky jako vysedávání u televize nebo i workoholismus. A ani rodinné konflikty kvůli hrám se nijak neliší od (neméně tragických) konfliktů kvůli alkoholu, nevěře, gamblerství atd.







7.2 VLIV NA AGRESIVITU


Jedním z nejkontroverznějších témat, která se týkají počítačových her a videoher, je jejich častý násilný obsah a tím pádem i předpokládaný negativní vliv na hráče. Základní premisa spočívá dle kritiků v tom, že pokud dítě hraje hry zobrazující akci, krev či násilí, i ono samo tyto vzorce chování přejme a bude agresivnější.

Jedná se zároveň o jednu z nejobtížnějších otázek k zodpovězení, protože ani po letech výzkumů neexistuje jasný konsensus a názory odborníků se liší. Zastánci tohoto předpokladu tvrdí, že herní agresivita nutně pokračuje agresivitou reálnou, protože děti nedokáží zcela odlišit hru a realitu a samotná hra člověka navíc "nabudí" a je tak podrážděnější a výbušnější. Odpůrci této teorie pro změnu argumentují, že akční hry působí naopak jako ventil napětí, a hry mají na psychické rozpoložení pozitivní vliv (podobně jako když se někdo např. odreaguje u sportu).

Jedná se o problém, který se do jisté míry pojí i s ostatními audiovizuálními médii – např. s filmy a televizí. Ve srovnání s ostatními médii ale mají hry, v očích svých kritiků, přitěžující okolnost: jsou interaktivní. Jejich odpůrci tak argumentují, že vliv her na dětskou psychiku je nesrovnatelně vyšší, protože hráči akci ovládají. Jinými slovy, páchat násilí ve hře je horší než ho jen pasivně sledovat v kině nebo v televizi – a to je zase horší, než o něm např. číst v knihách.

Herní průmysl tedy, po vzoru filmů a televizního vysílání, implementoval mezinárodní ratingové systémy⁶⁴, které využívají jednak obsahové deskriptory (např. násilí, sex, drogy či nadávky) a jednak stanovují doporučený věk hráčů. Pokud tedy malé děti hrají krvavé střílečky, je to spíše na zodpovědnosti rodičů, případně prodejců, kteří by měli ověřovat věk mladých zákazníků podobně jako při prodeji alkoholu a cigaret.

| | |
|---|--|
|  <p>EARLY CHILDHOOD Titles rated EC - (Early Childhood) have content that may be suitable for ages 3 and older. Contains no material that parents would find inappropriate.</p> |  <p>EVERYONE Titles rated E (Everyone) have content that may be suitable for ages 6 and older. Titles in this category may contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language.</p> |
|  <p>EVERYONE 10+ Titles rated E10+ (Everyone 10 and older) have content that may be suitable for ages 10 and older. Titles in this category may contain more cartoon, fantasy or mild violence, mild language, and/or minimal suggestive themes.</p> |  <p>TEEN Titles rated T (Teen) have content that may be suitable for ages 13 and older. Titles in this category may contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood and/or infrequent use of strong language.</p> |
|  <p>MATURE Titles rated M (Mature) have content that may be suitable for persons ages 17 and older. Titles in this category may contain intense violence, blood and gore, sexual content, and/or strong language.</p> |  <p>ADULTS ONLY Titles rated AO (Adults Only) have content that should only be played by persons 18 years and older. Titles in this category may include prolonged scenes of intense violence and/or graphic sexual content and nudity.</p> |



▲▲▲ Přehled nejčastějších věkových a obsahových deskriptorů v rámci systému PEGI. Ten se používá ve 31 evropských zemích, v Kanadě a v Izraeli.

◀◀◀ Základní informace o šesti nejčastějších variantách ratingu v rámci klasifikace ESRB. Tento ratingový systém se používá především ve Spojených státech, v Kanadě a Mexiku.

⁶⁴ V Americe to je ESRB (Entertainment Software Rating Board), v Evropě PEGI (Pan European Game Information)

V souvislosti s klasifikačními systémy herního obsahu je nicméně vhodné připomenout, že tzv. "nepřístupné" hry, tedy hry s ratingem M (mature) či AO (adults only), tvořily například v roce 2009 podle dostupných statistik jen cca 17% z celkového objemu prodaných titulů v USA. V žádném případě se tak nejedná o problematiku většiny her – naopak, cca polovina všech her získává každoročně nejnižší rating E, tj. "everyone".

7.2.1 MEDIÁLNĚ ZNÁMÉ PŘÍPADY

Podobně jako v případě extrémních projevů herní závislosti jsou zdokumentovány také tragické případy spojené s herní agresivitou. Ve většině případů se ale nejedná o přímý důsledek hraní násilných her, ale o souhrn řady prvků (psychická porucha, drogy, afekt, atd.).

Jednou z prvních velkých kauz byl masakr na Columbine High School z roku 1999. Osmnáctiletý Eric Harris a sedmnáctiletý Dylan Klebold během svého útoku zabili 12 studentů, učitele, a nakonec spáchali sebevraždu. Pro média byla v té době relevantní zejména informace, že se jednalo o hráče počítačové hry Doom; přímá souvislost se ovšem nikdy neprokázala.

Značnou dávku negativní publicity si vysloužila také série her "Grand Theft Auto", která se skloňovala v případech Dustina Lynche (který ubodal mladou dívku), Devina Moora (který zastřelil dva policisty) či bratrů Joshuy a Williama Bucknera (kteří stříleli na auta a jeden muž zemřel). Znovu ale není jisté, jestli nešlo jen o pokus omluvit své zločiny výmluvou na média.

Další tragickou událostí pro americké školy byl masakr na Virginia Tech z roku 2007. Třidvacetiletý student Seung-Hui Cho během svého běsnění postřílel 32 lidí a následně spáchal sebevraždu. Podobně jako v případě Columbine High School i zde se objevily informace o tom, že se jednalo o vášnivého hráče, tentokrát hry Counter-Strike. Spojitost se ale opět neprokázala a podle vyjádření jeho spolubydlícího na koleji, Cho nikdy zmiňovanou hru nehrál.

Jeden z posledních příkladů se pojí s tragédií v Norsku z července 2011, kdy masový vrah Anders Breivik odpálil v hlavním městě Oslo bombu (která zabila osm lidí), a následně postřílel 69 lidí na ostrově Utøya. Jednou z prvních informací v médiích byla zmínka, že hrál hru World of Warcraft. Spojitost hry a politicky motivovaného teroristického útoku ale neexistuje.



Eric Harris a Dylan Klebold během útoku



Devin Moore



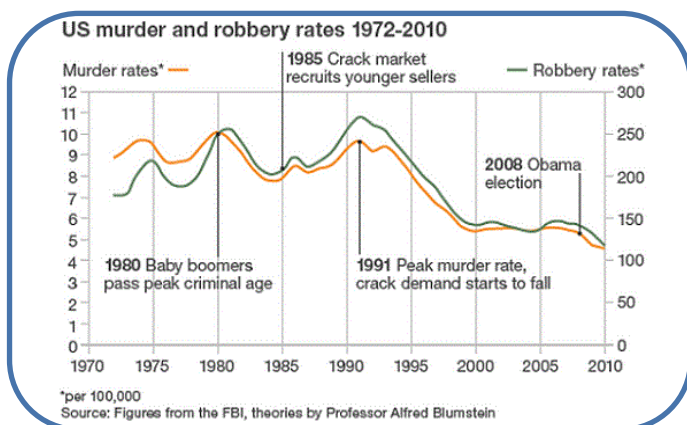
Anders Breivik

7.2.2 OTÁZKA SKUTEČNÉHO VLIVU

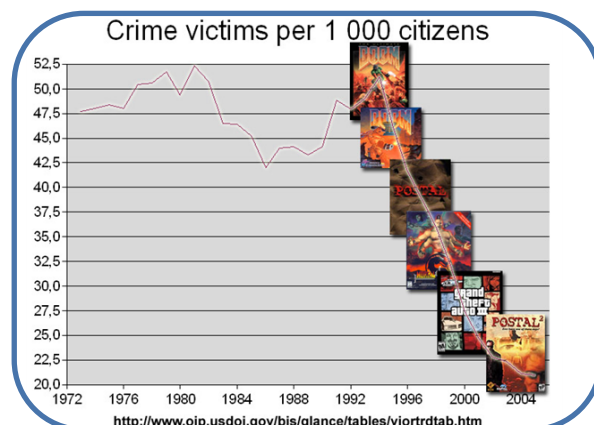
Zatímco u dříve zmiňovaných případů patologické závislosti či rodinných tragédií z afektu, můžeme vliv her skutečně vysledovat, u většiny případů násilí a brutality je vliv her minimální, neprokázaný a často přímo pouze účelový.

Ačkoliv řada delikventů nebo jejich rodičů neváhá označit hry jako zdroj násilí a inspirace ke spáchání nehorších trestných činů, relevantní spojitost se většinou neprokázala. Naopak se poměrně často ukázalo, že dotyčný delikvent tu či onu hru vůbec nikdy nehrál, nebo že za jeho nesmyslnými činy stála docela jiná motivace. To ovšem rodičům nebrání protestovat a zakládat spolky, a někteří právníci si z této společenské antipatie udělalo výnosný byznys⁶⁵.

Kritici počítačových her a herního násilí velmi často argumentují nikoliv konkrétními případy, ale obecným vývojem ve společnosti. Z médií mají totiž často pocit, že agresivita ve společnosti stoupá a stejně tak i zločinnost. Ve skutečnosti je ale trend opačný. Ze statistik totiž vyplývá, že počet vražd i krádeží poklesl ve Spojených státech od 90. let zhruba na polovinu.



Dlouhodobá statistika vražd a krádeží v USA v letech 1970 až 2010. Zhruba od poloviny 90. let je patrná silně klesající tendence obou zločinů.



Zjednodušená vizualizace dat o zločinnosti v letech 1972 až 2004. Graf byl doplněn obrázky akčních a kontroverzních her své doby.

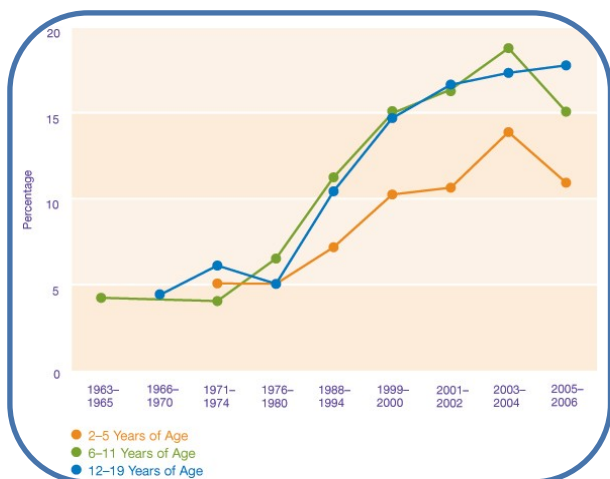
Pochopitelně i výše uvedená data by bylo možné interpretovat mnoha různými způsoby, a hledat další argumenty zaměřené proti hrám i pracující v jejich prospěch. Je nicméně důležité brát všechny tyto informace objektivně a v širším kontextu. Nikdo netvrdí, že by akční hry nebo filmy neměly vliv na dětskou psychiku nebo na percepci násilí ve společnosti; na druhou stranu, svůj nepopíratelný vliv mají de facto všechny podněty v našem okolí, všechny informace, vlivy a vzorce chování, a bylo by nemístnou generalizací označovat jako viníky jen konkrétní média.

⁶⁵ Typickým příkladem je kontroverzní právník a aktivista Jack Thompson, který se s oblibou zapojoval do mediálně známých kauz a ve svém tažení proti hrám neváhal přistoupit i k divokým spekulacím a účelovým manipulacím. Z těchto důvodů mu byla v roce 2008 vrchním soudem ve Floridě odebrána právníková licence.

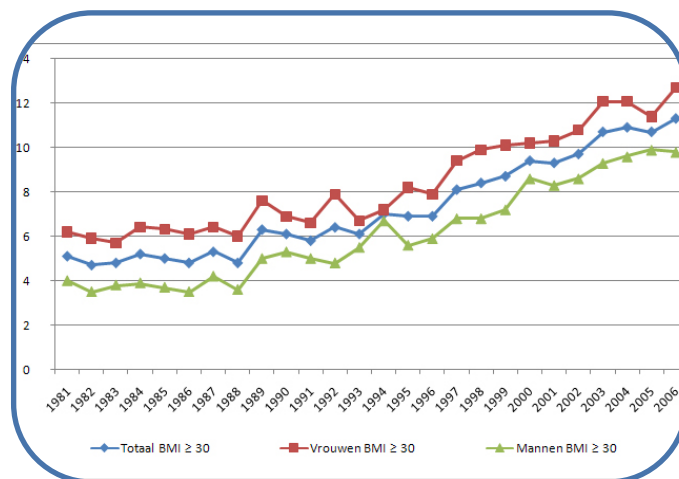
7.3 ŽIVOTOSPRÁVA & ZDRAVOTNÍ PROBLÉMY

Ať už mají hry jakýkoliv obsah, samotné "hraní" obvykle spočívá v tom, že hráč sedí u počítače nebo před televizí a hru ovládá s pomocí klávesnice, myši, gamepadu a podobně. Stejně jako u kancelářské práce nebo při sledování televize se tedy uživatel příliš nehýbe. Z toho pak pochopitelně pramení celá řada obtíží, jako je bolest zad, únava očí, nebo třeba obezita.

Opět se tedy nejedná o kritiku, která by byla nějakým způsobem unikátní a zaměřená jen na hry; obdobné problémy se týkají v podstatě celého našeho života. Většinu dne prosedíme za stolem v práci nebo ve školní lavici, a když se vrátíme domů, sedneme si k televizi nebo k počítači. Sportování a aktivní odpočinek bohužel z našeho života postupně mizí a plynou z toho samozřejmě i nepříznivé zdravotní důsledky.



Vývoj dětské obezity v USA v letech 1963 až 2006. Prudký nárůst od 80. let se projevil ve všech skupinách až trojnásobnými hodnotami. [zdroj: Center for Disease Control & Prevention]



Pro srovnání: vývoj obezity v letech 1981-2006 u dospělé populace v Nizozemsku. Obdobné výsledky se objevují v podstatě po celém světě. [zdroj: statistiky OECD Health Data, autor: Frederik Beuk]

V souvislosti s obezitou už v současné době hovoříme o epidemii⁶⁶. Mimořádný nárůst je patrný zejména v USA, UK či Mexiku, ale obdobné trendy se objevují také v Evropě, Asii, Austrálii a dokonce i v některých regionech v Africe. Počet obézních lidí se v jednotlivých zemích za posledních dvacet let průměrně zdvojnásobil.

Vliv počítačových her na prevalenci obezity existuje, ale jedná se pouze o jeden z mnoha faktorů, které formují náš současný způsob života. Například ve srovnání se sledováním televize se hry odrážejí v nárůstu obezity jen minimálně. Zatímco sledování TV obrazovky je vyloženě pasivní činnost, kterou lidé často doplňují požíváním nezdravých pokrmů (např. čokoláda, chipsy nebo popcorn), počítačové hry vyžadují soustředění a obvykle i obě ruce k ovládání.

⁶⁶ Obezita byla formálně označena jako epidemie Světovou zdravotnickou organizací v roce 1997.

Extenzivní hraní her může ale naopak způsobovat nepravidelné přijímání potravy. Jak už zaznělo v kapitole o závislosti, hráči mají tendenci odkládat a vynechávat některé běžné denní činnosti, ať už se jedná o spánek, osobní hygienu, nebo pravidelná denní jídla. Vynechávání jídel nebo jejich nahrazování rychlým občerstvením má samozřejmě neblahý vliv na zažívání.

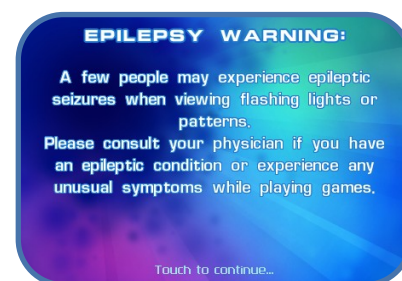
Strnulá poloha před počítačovou či televizní obrazovkou způsobuje také problémy s páteří či svalovým aparátem a např. dlouhodobá a nevhodná ergonomie při práci s myší se může rozvinout v tzv. syndrom karpálního tunelu, který může celé zápěstí bolestivě paralyzovat. Upřené sledování monitorů a displejů také snižuje frekvenci mrkání a zvyšuje se tak únava očí. Dřívější CRT monitory byly pro lidský zrak ještě škodlivější (zejména kvůli svému blikání), ale ani moderní LCD panely nejsou ideální na celodenní sledování. Stroboskopické efekty v některých hrách (ale i filmech) mohou také u fotosenzitivních jedinců vyvolat epileptický záchvat.



Hráči si mohou objednat pizzu přímo ze hry



Fixace postiženého zápěstí (karpální tunel)

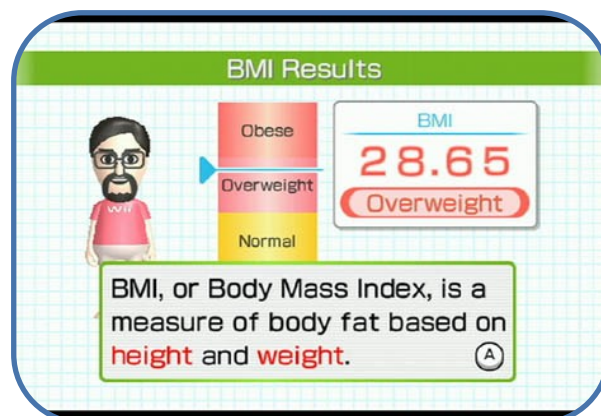


Varování pro epileptiky před spuštěním hry

Hry mají na druhou stranu i pozitivní vlivy, zejména v oblasti koordinace, postřehu a strategického myšlení. Velmi kladným trendem je také ovládnutí nových konzolí pohyby celého těla. Ať už se jedná o Nintendo Wii nebo Microsoft Kinect, desítky milionů hráčů si tento způsob interakce oblíbilo, a namísto pouhého sezení před obrazovkou se skutečně hýbou, běhají, či poskakují. Vznikají také herní fitness programy (např. Wii Fit), které se těší nebývalému zájmu.



Vědci Daphne Bavelier and Shawn Green z University of Rochester publikovali již řadu studií popisujících pozitivní vliv her na postřeh, koordinaci a rychlost zpracování obrazových informací
[zdroj: University of Rochester, New York]



Cvičení před televizí není samozřejmě o nic efektivnější než cvičení kdekoli jinde, ale moderní herní fitness programy dokáží mnohem lépe upoutat pozornost a nabídnout průběžné bodování a statistiky
[zdroj: Wii Fit Users Guide via Gamespot.com]

7.4 OSTATNÍ NEGATIVNÍ VLIVY

S hrami jsou čas od času spojována i další kontroverzní témata, ale obdobně jako v předchozích případech platí, že se jedná o komplexní celospolečenské vlivy, které obecně pramení z našeho současného způsobu života, z naší povahy, výchovy i působení okolí.

Otázky panují například kolem vlivu her na utváření obecných vzorců chování. Podobně jako filmy či časopisy také hry propagují a posilují běžné (a často škodlivé) stereotypy, jako je ideál ženské krásy a dokonalé postavy, vizi silných, drsných a odvážných mužů, stereotypní zobrazování "nepřátel" s ruským či arabským přízvukem, a ostatně i koncept "nesmrtelnosti" hlavního hrdiny, který může pokračovat ve hře i když ho několikrát zastřelí.

Další obavy se týkají potenciálně škodlivého vlivu na socializaci. Děti, které tráví několik hodin denně u počítače, místo aby byli mezi svými vrstevníky, si často nedokáží zcela osvojit mezilidské vazby a mohou se chovat nevhodně či samotářsky. Na druhou stranu, většina hráčů hrála či hraje MMORPG a hry pro více hráčů, takže potřebu socializace evidentně mají. Pro lidi uzavřené a nespolečenské je to naopak často jediná možnost, jak si nějaké vazby vybudovat.

Velmi silné obavy panují také z přítomnosti casual her na pracovištích, případně z používání Facebooku či Internetu vůbec. Studie z různých zemí uvádějí, že u her a sociálních sítí lidé tráví v průměru dvě "pracovní" hodiny denně, a ztráty se pohybují v miliardách. U studentů se zase objevují problémy s tzv. prokrastinací, tj. odsouváním úkolů na později.

Jak už jsem ale zmínil v kapitolách o závislosti, zdraví či násilí, ke každé naší činnosti a aktivitě je třeba přistupovat s rozvahou a pomyslnou "mírou", protože extrémy jsou škodlivé vždy a všude. Lidé, kteří "pod vlivem hry" spáchali nějaký trestný čin, nebo se díky závislosti dostali až na dno, nepochybně existují. Ale je jich naštěstí ještě méně, než kupříkladu lidí, kteří páchají trestné činy pod vlivem alkoholu či drog, kvůli penězům, ze žárlivosti a podobně.



"Six Days in Fallujah" byla plánovanou realistickou dokumentární hrou popisující dramatickou bitvu ve Fallujah, součást války v Iráku. Vydavatel hry, společnost Konami, ale po necelém měsíci podlehl mediálnímu nátlaku a dala od projektu ruce pryč.



Zatímco hry jsou neustále kritizovány kvůli zobrazovanému násilí nebo snahám reagovat na aktuální politickou či společenskou situaci, u filmů tyto problémy nejsou ani zdaleka tak patrné. Kupříkladu film "Zachraňte vojína Ryana" získal za obdobný přístup naopak několik Oskarů.

8. POHLED DO BUDUCNOSTI

V předchozích kapitolách jsme si přiblížili historii počítačových her a videoher a z mnoha různých pohledů jsme se podívali také na jejich přítomnost. Zmínili jsme jejich charakteristiky, prozkoumali pozitivní i negativní vlivy a zamysleli se i nad některými kontroverzními tématy. V této kapitole bych rád, alespoň v rychlosti, nahlédl také do jejich budoucnosti.

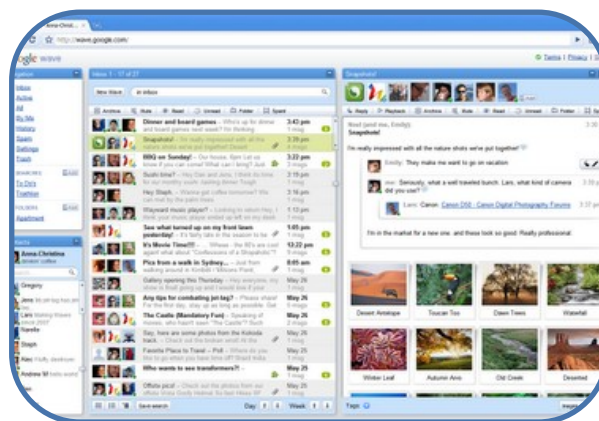
Rychlý a do jisté míry nepředvídatelný vývoj herních technologií a herního průmyslu ale výrazně komplikuje snahu vytvářet spolehlivé odhady a prognózy do budoucnosti. Je tedy velmi obtížné rozlišit pravděpodobný vývoj od nepodložených spekulací.

Nepokouším se tedy o pohled do budoucnosti ve stylu "science fiction", kam bychom mohli zařadit virtuální realitu, hologramy, nebo kvantové počítače, ale o určitou extrapolaci možného vývoje na základě současného stavu.

Jistotu ale nezískáme nikdy. Historie nám ostatně již mnohokrát ukázala, že některé velmi očekávané a velmi silně marketingově propagované produkty a projekty zcela pohořely⁶⁷, zatímco jiné podceňované, bláznivé či fantastické vynálezy naopak ovládly svět⁶⁸.



Příklad mimořádně bláznivého ale zároveň mimořádně úspěšného nápadu. Marketingový odborník Gary Dahl se v 70. letech rozhodl prodávat kámen jako domácího mazlíčka. Vznikl tak "Pet Rock", který svému autorovi vydělal 15 milionů dolarů za šest měsíců.



"Google Wave" byl odvážný projekt společnosti Google, který měl zkombinovat e-mail, instant messaging, sdílení a sociální síť do jedné univerzální kolaborativní platformy. Projekt byl představen v květnu 2009, ale už v srpnu 2010 byl zrušen pro nezáměr uživatelů.

⁶⁷ Příklady je i z poslední doby celá řada: například nepodařený pokus o konkurenci iPodu, Microsoft Zune; unikátní gyroskopický přepravní prostředek Segway; či třeba zánik formátu HD DVD (a vítězství Blu-Ray).

⁶⁸ Kupříkladu nejznámější vynálezce telefonu, Alexander Graham Bell, prohlásil památnou větu "*I do not think I am exaggerating the possibilities of this invention when I tell you, one day there will be a telephone in every major town in America.*". Neuplynulo mnoho času a telefony nejsou jen v největších městech USA, ale i v našich kapsách.

8.1 VÝVOJ HER A HERNÍHO PRŮMYSLU

Jak jsme si v této práci již několikrát demonstrovali, vývoj her a herního průmyslu je mimořádně dynamický, a je proto takřka nemožné odhadnout, jaká bude situace za pět či deset let, nemluvě o delším časovém horizontu.

Obecně lze nicméně předpokládat, že se bude herní průmysl i nadále rozvíjet, podobně jako tomu bylo v posledních letech. Stále je zde totiž prostor pro další expanzi a pro oslovení dalších cílových skupin. Lze také předpokládat, že vývoj bude probíhat zejména ve čtyřech základních oblastech, které se profilují již v dnešní době:

- Nákladné a komplexní AAA tituly
- Casual games a hry na sociálních sítích
- Konzolové hry založené na pohybové interakci
- Nezávislá tvorba, serious games, experimenty

Z ekonomických i sociálních důvodů se bude zřejmě nejrychleji rozvíjet žánr casual her, které se dají vytvořit poměrně rychle a bez velkých nákladů, ale které mají zároveň potenciál oslovit desítky a stovky milionů hráčů - ať už na sociálních sítích nebo na mobilních platformách.

I nadále budou pochopitelně vznikat AAA tituly, které by se daly přirovnat k velkofilmům z Hollywoodu. Jejich vývoj bude – stejně jako dnes – velmi nákladný, ale zato svým hráčům nabídnou špičkový filmový atmosferický a interaktivní zážitek. Z důvodu nákladů bude takových her vznikat méně, ale zato by měla být zajištěna jejich kvalita.

Obrovský potenciál se skrývá také v oblasti pohybové interakce. Konzole Nintendo Wii se od svého uvedení na trh v roce 2006 stala třetí nejprodávanější konzolí v historii⁶⁹ a její prodeje již přesáhly 87 milionů kusů. Úspěšná jsou i konkurenční řešení, PlayStation Move (8,8 milionů) a Xbox360 Kinect (10 milionů), která jsou na trhu teprve od konce roku 2010. V roce 2012 by měla přijít i druhá generace konzole Wii, zatím pracovní nazvaná "Wii U".

Poslední oblastí je pak mix nezávislých her, uměleckých her, výukových programů a simulací a dalších žánrů, které sice většinou nedosáhnou mainstreamových úspěchů, ale jejich význam bude i nadále vzrůstat. Mnohdy to jsou právě tyto alternativní hry, projekty a experimenty, které posouvají celý průmysl dál, za hranici "pouhé" masové zábavy.

⁶⁹ Historicky nejprodávanější konzolí je Sony PlayStation 2, které se od roku 2000 prodalo přes 153 milionů kusů.

8.2 NOVÉ TRENDY A TECHNOLOGIE

V návaznosti na předchozí kapitolu bych se rád ještě alespoň ve stručnosti zaměřil na vybrané trendy a technologie, které mají zatím největší potenciál pro další rozvoj. Konkrétně se jedná o koncept "ubiquitous computing", rozmach casual her a technologii "rozšířené reality".

8.2.1 UBIQUITOUS COMPUTING

Termín "ubiquitous computing" se do češtiny zpravidla nepřekládá, nicméně dal by se popsat slovy "všudypřítomná výpočetní technika". Jedná se o trend posledních cca deseti let, kdy se moderní technika dostala nejen do našich domovů, ale doslova i do našich kapes.

Jedná se de facto o třetí fázi evoluce ICT v naší společnosti. Prvním krokem byl koncept "mainframes", sálových počítačů, kdy jeden počítač sloužil více lidem. Druhým krokem byl nástup "PC", osobních počítačů pro každého. Finální etapou je pak "ubiquitous computing", kdy má každý člověk k dispozici několik počítačů v různých podobách a s různým zaměřením.

Desktopy, notebooky, tablety, chytré telefony – to vše tvoří "výpočetní bublinu", která je všude kolem nás. S moderními tablety a smartphony můžeme surfovat po Internetu, pracovat s dokumenty, pouštět si hudbu či filmy, hrát hry, nebo se navigovat pomocí GPS – a to kdykoliv a kdekoliv. Jednotlivá zařízení spolu navíc komunikují, synchronizují se a současný trend "cloudů" (tj. ukládání dat ve virtuálním prostoru na serverech) tento proces ještě urychluje.

Zdokonalení vzájemné kooperace, synchronizace a interoperability je jedním z hlavních cílů současného vývoje. Poměrně daleko se v této oblasti dostala například společnost Apple, která v současné době připravuje pátou verzi svého mobilního operačního systému iOS. Ta by měla být k dispozici tento podzim, a svým uživatelům umožní téměř kompletní propojení všech jejich i-zařízení, jako iPhone, iPad, MacBook či Apple TV⁷⁰.

Tento koncept má pochopitelně své využití i ve hrách. Díky zjednodušené synchronizaci bude hráč moci pokračovat v rozehrané hře, i když například odejde od počítače a vezme si s sebou jen mobilní telefon. Větší množství chytrých a výkonných mobilních zařízení také umožní další expanzi trhu, včetně nových her, sociálních sítí či aplikací rozšířené reality.

⁷⁰ V prezentaci z 6. června hovořil Steve Jobs z Apple kupříkladu o tom, že když někdo udělá na výletě fotografie s pomocí iPhone, při nejbližší synchronizaci přes wi-fi či 3G se obrázky objeví například v iPadu či Apple TV pro snazší prohlížení. Stejně tak pokud si uživatel např. koupí písničku z iTunes a stáhne si ji do iPodu, najde ji i na svých ostatních zařízeních. Odpadne tak neustálé manuální synchronizování obsahu a vše bude probíhat automaticky.

8.2.2 SOCIÁLNÍ SÍTĚ A CASUAL GAMES

Podle současného vývoje se zdá, že boom sociálních sítí a casual her není jen krátkodobou "bublinou", ale poměrně stabilním trendem. Jen na sociální síti Facebook je už více než 750 milionů uživatelů, další stovky milionů uživatelů mají ostatní sítě jako Qzone, Habbo, Twitter, Bebo, Orkut či MySpace. A přesto se zdá, že stále existuje prostor pro další. Na začátku července 2011 byla spuštěna nová sociální síť Google Plus⁷¹ a během jediného měsíce se do ní zaregistrovalo více než 25 milionů lidí.

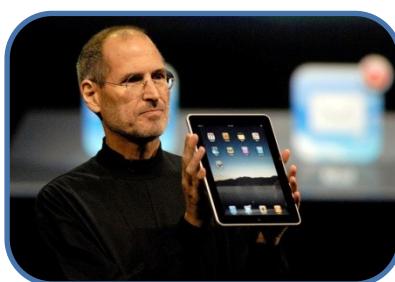
Paralelně s rozvojem sociálních sítí se vyvíjí také trh přenosných zařízení, především chytrých telefonů a tabletů. Dominantní silou na trhu tabletů je Apple iPad a iPad2, kterých se od začátku prodeje v roce 2010 prodalo 30 milionů. Zavedený trh mobilních telefonů je ještě dynamičtější – všichni výrobci dohromady prodávají několik set milionů telefonů každé čtvrtletí.

Společně s vyšší penetrací populace mobilní a výpočetní technikou roste pochopitelně také trh mobilní zábavy. Každé mobilní zařízení i každý účet na sociálních sítích je tak potenciálním zákazníkem současných i budoucích casual her. Populární hry jako Angry Birds či Farmville již vyzkoušely stovky milionů lidí a casual games jsou v současnosti nejrychleji se rozvíjejícím herním žánrem⁷².

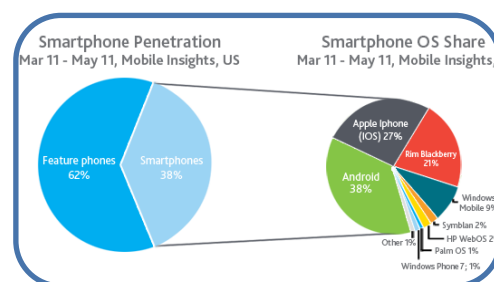
Vzhledem k dalšímu plánovanému rozvoji na obou těchto frontách, tj. sociálních sítích i smartphonech, je pravděpodobné, že bude pokračovat i vývoj her. Jedná se o mimořádnou příležitost především pro malé a nezávislé vývojáře, kteří z finančních i personálních důvodů nemají kapacity vytvářet nákladné herní tituly na počítače či konzole. Casual hry ale nepotřebují realistickou grafiku a milionové rozpočty, ale hlavní je zde dobrý nápad a skvělá hratelnost.



Úspěšná hra "Plants vs. Zombies" nabídla zábavný koncept i dynamickou hratelnost



Steve Jobs představuje Apple iPad; zařízení, které na trhu způsobilo doslova revoluci



Poměr chytrých telefonů dosahuje v USA již 38% [zdroj: nielsen.com, aktuální data ke květnu 2011]

⁷¹ Ačkoliv je Google Plus oficiálně stále v neveřejné betaverzi a registrace nových uživatelů probíhá jen na pozvánky, síť se poměrně rychle vyvíjí. Kupříkladu v polovině srpna byly na Google+ spuštěny i hry.

⁷² Zároveň se jedná o typ her, které mají mimořádně výhodný poměr nákladů a zisků. Kupříkladu vývoj zmiňované hry "Angry Birds" stál jen 140.000 dolarů, ale hra už vydělala 70 milionů - tj. zisky jsou 500x vyšší než náklady.

8.2.3 AUGMENTED REALITY

Termín "augmented reality" znamená v českém překladu "rozšířená realita"⁷³. Jedná se o technologii, která uživateli umožňuje zkombinovat vnímání reálného prostředí s prostředím virtuálním. V rámci systémů rozšířené reality se využívá celá řada dílčích technologií, například zjišťování polohy pomocí GPS, snímání pohybu a orientace v prostoru s využitím gyroskopu a digitálního kompasu, semi-transparentní rozhraní a podobně.

Typickým příkladem rozšířené reality je tzv. "heads-up display", což je poloprůhledný displej, který může být umístěn v helmě či brýlích. Uživatel skrz něj vidí okolní svět, ale zároveň je na něm možné zobrazovat další údaje. Díky snímání pohybu a polohy jsou oba obrazy (reálný i digitální) synchronizované. Není překvapením, že se vývoji těchto technologií věnuje i armáda, nicméně využití je mnohem širší: např. ve vědě, lékařství – a v neposlední řadě také ve hrách.

Do jisté míry je možné jako rozšířenou realitu vnímat kupříkladu i GPS v autech; původně abstraktní mapové podklady se v poslední době vyvíjejí v trojrozměrnou reprezentaci okolí, a na navigaci je tak možné spatřit stejné orientační body, jaké vidí řidič ve svém okolí (např. 3D model kostela). V "pravé" rozšířené realitě, by se ale měly obě vrstvy (reálná i virtuální) propojit do jediného pohledu – tj. kdyby se například navigace zobrazovala přímo na čelní sklo.

S rozšířenou realitou nicméně pracují i některé již zmiňované konzolové periferie: například systém EyeToy pro PlayStation 2, či Kinect pro Xbox360. Kamera míří na hráče, který se vidí v televizi, ale jeho reálné okolí je "rozšířeno" o virtuální postavičky a objekty, se kterými může hráč pohyby svého těla manipulovat.



Díky periférii "EyeToy" a hře typu "EyeToy: Play" si hráči mohli de facto poprvé vyzkoušet rozšířenou realitu v praxi. Zde například děti čistí "okno" pohyby rukou, kterými "stírají" virtuální bubliny

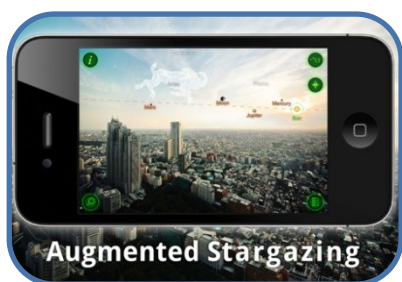


Fitness program pro Kinect "Your Shape: Fitness Evolved" dokáže poměrně přesně analyzovat celé tělo uživatele a na jeho "obraz" v televizi dokáže v reálném čase aplikovat různá data a vizualizace

⁷³ Co se týče terminologie, pojem "rozšířená realita" (augmented reality) zazněl poprvé až v roce 1990.

Už v dnešní době se můžeme setkat také se zajímavými aplikacemi rozšířené reality v chytrých telefonech. V mnoha případech se přitom jedná o zajímavé a užitečné programy – například "Star Walk", který při zamíření telefonu či iPadu na noční oblohu automaticky zobrazí jednotlivá souhvězdí a další objekty (např. planety či satelity).

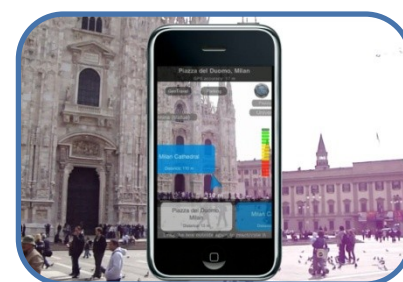
Velmi zajímavá je také aplikace "World Lens", která při namíření kamery na cizojazyčný text provede přímo na displeji automatický překlad a zvolí i podobný font a pozadí, aby např. nápis či dokument vypadal jako by skutečně byl v jiném jazyce.



Aplikace "Star Walk" je ideální pro zájemce o hvězdy a nebeská tělesa - a jejich polohu



Aplikace "World Lens" v akci: překlad ze španělštiny do angličtiny v reálném čase



Aplikace "GeoTravel" je kombinací GPS navigace, cestovního průvodce a Wikipedie

Rozšířená realita naznačuje ohromný potenciál nejen v oblasti lokačních služeb, ale také her. Kromě určení přesné polohy uživatele (GPS, kompas, gyroskop) totiž současné systémy umí také relativně přesné snímání okolí.

Některé ke své práci vyžadují speciální "patterns", destičky se zpravidla černobílým vzorkem, díky kterým program pozná, jaké informace má zobrazit. Některé už ale pracují i přímo s rozpoznáváním reálných tvarů a objektů. Takový přístup využívá například Google, který nedávno představil aplikaci "Google Goggles", ve které je možné vyhledávat nejen zadáním textu nebo hlasovým příkazem, ale na předmět našeho zájmu – ať už se jedná o knihu, budovu či umělecké dílo – stačí jen namířit kameru v telefonu a vyhledavač se pokusí objekt "poznat" a zobrazit relevantní informace.



Jednoduchá strategická hra "AR Defender" potřebuje ke své činnosti jen aplikaci v telefonu a malou papírovou kartu. Na displeji se místo vystřiženého papíru zobrazí 3D věž, kterou hráč ovládá, a musí se s její pomocí ubránit před mnoha nepřáteli



Rozšířenou realitu využívá i nová herní handheldová konzole "Nintendo 3DS". V programovém balíčku "AR Games" dokonce kombinuje augmented reality se stereoskopií, tedy vnímáním obrazu ve 3D. Jedná se nicméně jen o technologická demo

9. ZÁVĚR

Počítačové hry, videohry, herní průmysl a herní technologie – to vše je nedílnou součástí současného celosvětového fenoménu interaktivní zábavy, který má přímý vliv na mnoho oblastí našeho života a na naši společnost jako celek.

Vývoj her a herních technologií byl již od svého počátku mimořádně rychlý a dynamický, a v současné době je působení her patrné takřka všude kolem nás. V souladu s teorií remediace totiž dochází k neustálému vzájemnému působení médií, technologií a trendů, a hry díky své dynamice a přitažlivosti získávají v této interakci stále větší význam.

Jinými slovy, hry postupně pronikají do ostatních médií a na všechny platformy, přinášejí interaktivní herní obsah do sociálních sítí, stávají se dominantním hráčem globální ekonomiky, zasahují stále širší cílové skupiny nezávisle na věku, národnosti či pohlaví, zapojují se do vědy, techniky, výzkumu i vzdělávání, a v neposlední řadě se již staly i nedílnou součástí naší kultury.

Navzdory svému celospolečenskému významu ale hry stále zůstávají na zdánlivém okraji společnosti a pomyslné periferii zájmu akademické sféry a odborné veřejnosti. Příčinou tohoto despektu ale není domnělé "herní násilí" nebo "zábava pro děti", demografická data a dostupné statistiky nám ukazují opak; ale příčinou je obyčejná neofobie, strach z něčeho nového.

Lidská společnost se neustále vyvíjí, naše chování a návyky se průběžně mění, nová média nahrazují ta stará. Ačkoliv se jedná o přirozený proces, všechny podobné změny trendů, médií či technologií zatím vždy doprovázely konflikty, kritika a nepochopení. Tuto v zásadě vrozenou obavu lidí a celé společnosti z pokroku samozřejmě nezměníme. Je ale naším úkolem, tedy úkolem akademické sféry, tyto změny rozpoznat a následně je co nejlépe využít.

Věřím, že tato práce alespoň částečně ovlivní nahlížení akademické sféry i široké veřejnosti na počítačové hry a herní technologie. Doufám také, že se fenomén počítačových her již brzy zbaví svého současného zařazení mezi "neglected media", a že ve společnosti konečně získá status založený nikoliv na nepravdivých mýtech a stereotypech, ale na svém reálném vlivu, významu a potenciálu.

LITERATURA & INFORMAČNÍ ZDROJE

Tištěná literatura

- **BLASCOVICH**, Jim, **BAIENSON**, Jeremy. *Infinite Reality : Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution*. William Morrow, 2011. 304 s. ISBN: 0061809500.
- **BLAŽEK**, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1990. 221 s. ISBN: 80-204-0204-7.
- **BOGOST**, Ian. *Unit Operations : An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge : The MIT Press, 2006. 243 s. ISBN: 0-262-02599-X.
- **BOLTER**, Jay David, **GRUSIN**, Richard. *Remediation : Understanding New Media*. 1. vyd. The MIT Press, 2000. 307 s. ISBN: 0262522793.
- **BUREŠ**, Miroslav, et al. *Nová generace webových technologií : informace v 21. století : nové koncepty a technologie, které začínají utvářet budoucí podobu internetu*. 1. vyd. Praha : VOX, 2005. 264 s. ISBN: 80-86324-46-X.
- **DEMARIA**, Russel, **WILSON**, Johnny. *High Score! : The Illustrated History of Electronic Games (2nd edition)*. The McGraw-Hill Osborne, 2003. 392 s. ISBN: 0-07-223172-6.
- **DILLE**, Flint, **PLATTEN**, John Zuur. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Lone Eagle, 2008. 272 s. ISBN: 158065066X.
- **FREEMAN**, David E. *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*. New Riders Games, 2003. 576 s. ISBN: 1592730078.
- **FUKA**, František. *Hry pro PC*. 1. vyd. Brno : Cybex, 1994. 176 s.
- **FUKA**, František. *Počítačové hry : Historie a současnost I*. Beroun : Zenitcentrum, 1987. 99 s.
- **FUKA**, František. *Počítačové hry : Historie a současnost II*. Beroun : Zenitcentrum, 1988. 67 s.
- **JUUL**, Jesper. *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005. 248 s. ISBN: 0-262-10110-6.
- **MANOVICH**, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press, 2002. 394 s. ISBN: 0262632551.
- **MCGONIGAL**, Jane. *Reality is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press, 2011. 400 s. ISBN: 1594202850.
- **MCLUHAN**, Marshall. *Understanding Media : The Extensions of Man*. The MIT Press, 1994. 392 s. ISBN: 0262631598.
- **REEVES**, Byron, **READ**, Leighton. *Total Engagement : Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete*. 1. vyd. Harvard Business School Press, 2009. ISBN: 142214657X.
- **ROGERS**, Scott. *Level Up! : The Guide to Great Video Game Design*. 1. vyd. Wiley, 2010. 514 s. ISBN: 047068867X.
- **RYLICH**, Jan. *Webová grafika se zaměřením na flashové aplikace*. [bakalářská práce] UISK, 2006
- **SHELL**, Jesse. *The Art of Game Design : A Book of Lenses*. 1. vyd. Morgan Kaufmann, 2008. 512 s. ISBN: 0123694965.

Vybrané články z Wikipedie

- **Active Worlds.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 8 July 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Active_Worlds>.
- **Art games.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified 16 May 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Art_games>.
- **Augmented reality.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 9 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality>.
- **Console game.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 8 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Console_game>.
- **Demoparty.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 29 April 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Demoparty>>.
- **Demoscene.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 12 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Demoscene>>.
- **History of video games.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 17 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games>.
- **List of best-selling video games.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 15 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Best-selling_games>.
- **List of best-selling video game franchises.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 15 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_game_franchises>.
- **List of controversial video games.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 27 July 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_controversial_video_games>.
- **List of machinima works.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 24 July 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_machinima_works>.
- **Machinima.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 18 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Machinima>>.
- **PC game.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 3 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Personal_computer_game>.
- **Procedural generation.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 12 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Procedural_generation>.
- **Second Life.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 15 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Second_life>.
- **Serious games.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified 11 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Serious_game>.
- **Tennis for Two.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified 24 May 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_two>.
- **Timeline of video arcade game history.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 13 July 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Timeline_of_video_arcade_game_history>.

- **Ubiquitous computing.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 9 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ubiquitous_computing>.
- **Video game.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 23 July 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game>.
- **Videogame art.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified 18 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Videogame_art>.
- **Video game console.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 15 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console>.
- **Video game controversy.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 17 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy>.
- **Video game culture.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 11 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_culture>.
- **Video game genres.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 15 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres>.
- **Video game graphics.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified 18 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_graphics>.
- **Video game industry.** *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. [c2011] last modified on 17 August 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_industry>

Další elektronické zdroje

- **Demoscene TV.** *All the demoscene on a web TV!* [online]. 2005 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.demoscene.tv>>
- **DOBROVSKÝ, Pavel.** *Machinima – virtuální filmařina* [online]. 2006 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.hrej.cz/clanky/tema/machinima-virtualni-filmarina>>
- **DOSTÁL, Jiří.** *Instructional Software and Computer Games – Tools of Modern Education.* [online] Journal of Technology and Information Education : Olomouc, 2009. Dostupné z WWW: <http://www.itie.upol.cz/clanky_1_2009/dostal.pdf>
- **FRASCA, Gonzalo.** *Ludology meets Narratology* [online]. 1999 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>
- **GARNEAU, Pierre-Alexandre.** *Fourteen Forms of Fun* [online]. Gamasutra, 2001 [cit. 18.08.2011]. Dostupný za WWW: <http://www.gamasutra.com/features/20011012/garneau_01.htm>
- **HOGAN, James.** *Emotion in computer gaming* [online]. 1994 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.ibiblio.org/GameBytes/issue18/misc/soapbox.html>>
- **LOFTUS, Tom.** *Bringing emotions to video games* [online]. Msnbc.com, 2005 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://www.msnbc.msn.com/id/4038606/ns/technology_and_science-games/t/bringing-emotions-video-games>
- **PERDUE, Brandon.** *Ethical Dilemmas and Dominant Moral Strategies In Games* [online]. Gamasutra, 2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný z WWW: <http://www.gamasutra.com/view/feature/6460/ethical_dilemmas_and_dominant_.php>
- **Pouet.net.** *Your online demoscene resource* [online]. 2000-2011 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.pouet.net>>

Vlastní články a publikace

- RYLICH, Jan. **New Media Symposium. Ikaros** [online]. 2006, roč. 10, č. 3 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.ikaros.cz/node/3207>>. URN-NBN:cz-ik3207. ISSN 1212-5075.
- RYLICH, Jan: **Hry a jejich sociální aspekty. Lupa** [online]. 2006 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/polylogy-2-hry-a-jejich-socialni-aspekty>>. ISSN 1213-0702.
- RYLICH, Jan: **Jaká je budoucnost počítačových her?. Lupa** [online]. 2006 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/jaka-je-budoucnost-pocitacovych-her>>. ISSN 1213-0702.
- RYLICH, Jan: **Ozvěny TransISToru - 1. část. Hrej** [online]. 2006 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.hrej.cz/clanky/ozveny-transistoru-1-cast-585>>.
- RYLICH, Jan: **Ozvěny TransISToru - 2. část. Hrej** [online]. 2006 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.hrej.cz/clanky/ozveny-transistoru-cast-2-613>>.
- RYLICH, Jan: **Ozvěny TransISToru - 3. část. Hrej** [online]. 2006 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.hrej.cz/clanky/ozveny-transistoru-cast-3-630>>.
- RYLICH, Jan: **Virtuální světy na Internetu. Lupa** [online]. 2007 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/virtualni-svety-na-internetu>>. ISSN 1213-0702.
- RYLICH, Jan: **Second Life – život ve virtuální realitě. Lupa** [online]. 2007 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/second-life-8211-zivot-ve-virtualni-realite>>. ISSN 1213-0702.
- RYLICH, Jan: **Reportáž: TransISTor 2007 – session 1, game design. Doupe** [online]. 2007 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://doupe.zive.cz/autori/reportaz-transistor-2007--session-1-game-design/sr-1-sc-144-a-126978>>.
- RYLICH, Jan: **Reportáž: TransISTor 2007 – session 1, machinimy. Doupe** [online]. 2007 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://doupe.zive.cz/autori/reportaz-transistor-2007--session-1-machinimy/sr-1-sc-144-a-126986>>.
- RYLICH, Jan: **Reportáž: TransISTor 2007 – session 2, motion capturing. Doupe** [online]. 2007 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://doupe.zive.cz/autori/reportaz-transistor-2007--session-2-motion-capturing/sr-1-sc-144-a-127159>>.
- RYLICH, Jan: **Reportáž: TransISTor 2007 – session 3, serious games. Doupe** [online]. 2007 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://doupe.zive.cz/autori/reportaz-transistor-2007---session-3-serious-games/sr-1-sc-144-a-127316>>.
- RYLICH, Jan: **Buzzword 2.0. Lupa** [online]. 2007 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/buzzword-2-0>>. ISSN 1213-0702.
- RYLICH, Jan. **Týdny vědy a techniky: ENTER3 a Mutamorphosis. Media-Net** [online]. 2007 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.media-net.cz/clanky/enter3.php>>
- RYLICH, Jan. **Transmediale 2008 – ve znamení konspirace. Media-Net** [online]. 2008 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <http://www.media-net.cz/clanky/transmediale_08.php>.
- RYLICH, Jan. **Evropa 2045. Ikaros** [online]. 2009, roč. 13, č. 1 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.ikaros.cz/node/5179>>. URN-NBN:cz-ik5179. ISSN 1212-5075.
- RYLICH, Jan. **Učitelství summit 2011. Ikaros** [online]. 2011, roč. 15, č. 5 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.ikaros.cz/node/6810>>. URN-NBN:cz-ik6810. ISSN 1212-5075.
- RYLICH, Jan. **ENTER 5: DATAPOLIS aneb Po stopách dat a informací. Ikaros** [online]. 2011, roč. 15, č. 5 [cit. 18.08.2011]. Dostupný na WWW: <<http://www.ikaros.cz/node/6811>>. URN-NBN:cz-ik6811. ISSN 1212-5075.

Přednášky a prezentace

- **Stuart Brown: Play is more than fun, it's vital.** Serious Play, California 2008. Video dostupné na WWW: <http://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital.html>
- **Ali Carr-Chellman: Gaming to re-engage boys in learning.** TEDxPSU 2010. Video dostupné na WWW: <http://www.ted.com/talks/ali_carr_chellman_gaming_to_re_engage_boys_in_learning.html>
- **Tom Chatfield: 7 ways games reward the brain.** TED Global 2010. Video dostupné na WWW: <http://www.ted.com/talks/tom_chatfield_7_ways_games_reward_the_brain.html>
- **Jane McGonigal: Gaming can make a better world.** TED Global 2010. Video dostupné na WWW: <http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html>
- **David Perry: Are games better than life?** TED Global 2006. Video dostupné na WWW: <http://www.ted.com/talks/david_perry_on_videogames.html>
- **Seth Priebatsch: The game layer on top of the world.** TEDx Boston, 2010. Video dostupné na WWW: <http://www.ted.com/talks/seth_priebatsch_the_game_layer_on_top_of_the_world.html>
- **Jesse Schell: Design Outside the Box.** DICE Summit, Las Vegas, 2010. Video dostupné na WWW: <<http://www.g4tv.com/videos/44277/dice-2010-design-outside-the-box-presentation>>
- **Will Wright: Reality, Perception and Culture.** Inventing the Future of Games, Silicon Valley, 2011. Video dostupné na WWW: <<http://www.youtube.com/watch?v=6bRDcNnWrHg>>

Výzkumy a studie

- **2009-2010 China Online Game Industry Research Report.** iResearch, 2010. Dostupné na WWW: <<http://www.iresearchchina.com/view.aspx?id=9093>>
- **Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2006.** ESA [Entertainment Software Association], 2006. Dostupné na WWW: <www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2006.pdf>
- **Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2007.** ESA [Entertainment Software Association], 2006. Dostupné na WWW: <www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2007.pdf>
- **Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2008.** ESA [Entertainment Software Association], 2006. Dostupné na WWW: <www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf>
- **Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2009.** ESA [Entertainment Software Association], 2006. Dostupné na WWW: <www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf>
- **Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2011.** ESA [Entertainment Software Association], 2006. Dostupné na WWW: <www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf>
- **MMO Focus Report.** Gamesindustry.com, 2010. Dostupné na WWW: <www.gamesindustry.com>
- **The NPD Group/Retail Tracking Service.** NPD Group [Entertainment section]. Dostupné na WWW: <http://www.npd.com/corpServlet?nextpage=entertainment-categories_s.html>
- **Video Game Market Research.** NPD Group [Entertainment section]. Dostupné na WWW: <<http://www.npd.com/video-game-market-research.html>>