

UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA

BAKALÁŘSKÉ PREZENČNÍ STUDIUM

2019–2022

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Roberto Jalloul

Vývoj a historie herního průmyslu

Praha 2022

Vedoucí bakalářské práce: ThDr. PhDr. Radek Mezulánik, Ph.D.

JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE

BACHELOR FULL-TIME STUDIES

2019–2022

BACHELOR THESIS

Roberto Jalloul

Development and history of the gaming industry

Prague 2022

The Bachelor Thesis Work Supervisor: ThDr. PhDr. Radek Mezulánik, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpal, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne.....

Jméno autora.....

Anotace

Tato bakalářská práce je v úvodní kapitole věnována vzniku videoher celosvětově a v České republice. Po popisu vzniku videoher následuje druhá kapitola, která je o základech videoherního průmyslu. Třetí kapitola se věnuje herním konzolám, na kterých můžete hrát videohry. Čtvrtá kapitola popisuje vývoj videoher. Pátá kapitola je o videoherních vydavatelích. Šestá a sedmá kapitola je o studiích, která vyvíjejí videohry v Česku a v cizině. Osmá kapitola je o online videohrách. Devátá kapitola je o filmových adaptacích podle videoher. Desátá kapitola je o ekonomice video her. Jedenáctá kapitola je o závislosti na videohrách. Ve zbývajících kapitolách je popsáno provedené dotazníkové šetření.

Klíčová slova

Videohra-interaktivní elektronická hra a zábavní software, který kromě zábavy může nabídnout i rozvoj dovedností

Herní konzole-elektronické zařízení fungující na principu počítače, které je primárně určeno pro hraní videoher

Herní studia-studia vyvíjející videohry

Herní vydavatelé—společnosti či osoby uvádějí videohry na trh

Annotation

This bachelor's thesis is devoted to the emergence of video games worldwide and in the Czech Republic. The description of the origin of video games is followed by the second chapter, which is about the basics of the video game industry. The third chapter deals with game consoles on which you can play video games. The fourth chapter describes the development of video games. The fifth chapter is about video game publishers. The sixth and seventh chapters are about studios that develop video games in the Czech Republic and abroad. Chapter 8 is about online video games. The ninth chapter is about film adaptations based on video games. The tenth chapter is about the economics of video games. Chapter Eleven is about video game addiction. The remaining chapters describe the questionnaire survey.

Keywords

Video Game-an interactive electronic game and entertainment software that, in addition to entertainment, can also offer skill development

Game consoles-an electronic device operating on the principle of a computer, which is primarily intended for playing videogames

Game Studios-studios developing videogames

Game Publishers-companies or marketers

OBSAH

ÚVOD	8
1. VZNIK VIDEOHER.....	9
1.1. Kategorie videoher.....	9
2. VIDEOHERNÍ PRŮMYSL.....	11
3. VIDEOHERNÍ KONZOLE	14
3.1 PlayStation.....	15
3.2 Xbox.....	17
3.3 Nintendo.....	20
4. ZPŮSOB VÝVOJE	23
5. VÝZNAMNÍ VIDEOHERNÍ VYDAVATELÉ	26
5.1 Activision.....	27
5.2 Electronic Arts.....	27
5.3 Ubisoft.....	28
5.4 Bethesda Softworks.....	29
6. VÝZNAMNÁ VIDEOHERNÍ STUDIA.....	31
6.1 Naughty Dog.....	31
6.2 Valve.....	32
6.3 Rockstar.....	33
6.4 Insomniac.....	34
7. VÝZNAMNÁ ČESKÁ VIDEOHERNÍ STUDIA	37
7.1 2K Czech.....	37
7.2 Warhorse.....	39
7.3 Bohemia Interactiv.....	39
8. ONLINE HRY	42
9. FILMOVÉ VIDEOHERNÍ ADAPTACE	43
10. EKONOMIKA VIDEOHER.....	45
11. ZÁVISLOST NA VIDEOHRÁCH	47
11.1 Závislosti na videohrách a její fáze.....	49
11.2 Jak vyléčit závislost na videohrách	50
11.3 Výdělky na mladistvých hráčích.....	50
11.4 Zákony videoher.....	51
13. DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ.....	53
13.1 Hypotézy výzkumu.....	53
13.2 Cíl dotazování a metodika.....	53

13.3 Vyhodnocení dotazníků.....	55
13.4 Diskuze.....	59
ZÁVĚR.....	61
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	63
SEZNAM ZKRATEK.....	70
SEZNAM GRAFŮ.....	70
SEZNAM PŘÍLOH	71

ÚVOD

Již od vzniku videoher je mylně v podvědomí naší generace zakořeněno mínění, že hry jsou pro děti. Ano, hry jsou nedílnou součástí dětství, ale nejenom dětství. V dnešní době nejen mládež, ale i mnoho dospělých tráví svůj volný čas hraním videoher. Tato bakalářská práce se bude věnovat historii a vývoji videoherního průmyslu.

Dnešní svět nabízí velké množství her v různých formách. Jak ve smyslu soutěží, tak i, a to především, ve smyslu zábavy. Součástí naší kultury jsou také hry počítačové, jinak zvané „videohry“, které už od počátku 70. let získávaly stále větší popularitu a v průběhu probíhající pandemie COVID-19 překonaly výdělků filmů. Současná pandemická situace zajisté přispěla k jejich velké oblibě. Doba, kterou děti i dospělí museli trávit v izolaci, odříznuti od jiných možností trávení volného času (kino, sport) i nemožnosti potkávat své kamarády, vedla k masivnímu trávení volného času u počítačů a tím i k hraní videoher. Mnoho rodičů muselo rezignovat na svá výchovná předsevzetí, kdy dětem zakazovali či omezovali trávení volného času u počítačů. Toho využil i videoherní průmysl a začal generovat neuvěřitelné zisky.¹

V dnešní době je potřeba přistupovat k problematice hraní videoher velmi zodpovědně. A to převážně z důvodu zneužívání obchodních praktik či vzniku závislosti na hraní počítačových her. Tyto problémy nelze podceňovat a musí být řešeny na celosvětové úrovni. Hraní videoher je nutno chápat jako určitou formu závislosti. Tuto závislost je však možno využít edukativně, pokud v obsahu videoher bude více výchovných prvků. Názory, že videohry mají pouze negativní výchovný dopad, jsou již přežitá a vyvrácená. Dnešní videohry mají i velmi silné výchovné dopady. Příkladem může být hra „Horizon Forbidden West“, kdy při dosažení určité mety, je za vás zasazen strom v Douglas County Forest ve Wisconsinu.²

Cílem této práce je popsat historii a vývoj počítačových her jako jedno z nejprogresivnějších médií současné doby.

¹ Chléb a hry: Historie počítačových her – Živě.cz. Živě.cz – O počítačích, internetu, vědě a technice [online]. Copyright © 2022 Copyright CZECH NEWS CENTER a.s. a dodavatelé obsahu. [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>

² Unlocking this Horizon Forbidden West trophy also plants a real-life tree-Polygon. Polygon [online]. Copyright © 2022 [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/22936067/horizon-forbidden-west-sony-plant-trees-when-players-unlock-trophy>

1. VZNIK VIDEOHER

Počátky videoher je třeba hledat v době, kdy vznikaly první počítače. Ačkoliv historie videoher zahrnuje téměř sedm desetiletí, hry samotné se staly součástí americké populární kultury až v 70. letech.³

Za roky své krátké historie mají videohry své stabilní místo mezi ostatními médii a ve virtuální knihovně všech mobilních a počítačových uživatelů.

Prvotní názor pocházející od amerických psychologů, že virtuální násilí má vliv na chování, byl již překonán. Díky mnoha projektům, které přispěly k větší vzdělanosti, dostupnosti zdrojů a propojování teorie s praxí v oblasti tvorby digitálních her, se zrodil i nový akademický obor. Pro zájemce jsou na výběr vysoce specializované obory technického rázu, nebo univerzálnější ateliéry animované tvorby a herního designu. Studium nabízí jak technické univerzity, tak i filmové fakulty. Právě kinematografie a videohry mají k sobě nejblíž.⁴

Samotná disciplína je teprve na začátku. Stále platí, že prosazování herního světa v akademických kruzích je velmi obtížné. Neexistuje ani dostatečné množství odborné literatury, většina názorů je publikována v odborných časopisech či v médiích obecně.

1.1. Kategorie videoher

Videohry se v uživatelské i teoretické praxi z pragmatických důvodů kategorizují podle různých kritérií do několika kategorií. Nejčastěji se dělí podle žánru. Mezi základní žánry videoher patří akce, adventury, strategie, RPG (role-playing-game), simulátory, sportovní hry a dětské hry.⁵

Další kategorií je dělení dle platformy, typu počítačového hardwaru. Dle této kategorie dělíme hry na počítačové, konzolové a arkádové hry a mobilní hry, hrané na chytrých telefonech a tabletech. Dále webové hry, k jejichž hraní je třeba webového prohlížeče.

³ Chléb a hry: Historie počítačových her – Živě.cz. Živě.cz – O počítačích, internetu, vědě a technice [online]. Copyright © 2022 Copyright CZECH NEWS CENTER a.s. a dodavatelé obsahu. [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>

⁴ Videohry nevedou děti k násilí ani závislosti, zjistili vědci. Hra může zlepšit náladu jako kniha - Aktuálně.cz. Magazin - Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/vasnive-hrani-her-neni-zavislost-zjistili-cesti-vedci-pocita/r~0978d02675ca11e68afb002590604f2e/>

⁵ Herní žánry na Databázi her – Náповěda – Databáze-her.cz. Databáze-her.cz – domov všech hráčů videoher [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>

Videohry se dále také dělí podle hratelnosti. Zda je kamera nastavena na pohled z první, případně třetí osoby, podle izometrické perspektivy a jiné. U některých her je možnost si kamery měnit, ale není tomu tak vždy.

Videohry dělíme i podle počtu hráčů, kteří mohou hru hrát. Jeden, nebo více hráčů – singlplayerové či multiplayerové hry.

Vizuální prezentace hry a umělecký styl jsou další aspekty, které hry definují. Mezi druhy vizuální prezentace patří takzvané 2D Scrolling hry, které se posouvají s charakterem (př. Little nightmaers) a, nebo například Free-roaming camera, kterou má hráč pod kontrolou a nesoustředí se na specifický cíl.

U her se také rozlišují umělecké styly. Patří mezi ně v dnešní době populární rozšířená realita, která pracuje s reálným světem v rámci hry (Pokemon Go, Harry Potter: Wizards Unite).

2. VIDEOHERNÍ PRŮMYSL

Jedna z prvních, nejvíce uznávaných zmínek o videohře, pochází z Brookhaven National Laboratories. Hru si Fyzik Willy Higinbotham připravil pro pobavení návštěvníků výroční přehlídky v Brookhavenské státní laboratoři. Jednalo se o obdobu stolního tenisu. Zobrazovala se nejprve na osciloskopu a později na malém monitoru. Tehdy ale ještě nikdo netušil, že to co vzniklo, je úplně první videohra.⁶

V 60. letech přišel Nolan Bushnell, pozdější zakladatel společnosti Atari, s vizí domácího přístroje plného počítačových her, později nazvaného „konzole“ z anglického „console“. Uvědomoval si však, že v té době se jednalo pouze o bláhový sen, protože vybavení pro masovou realizaci takového záměru by bylo neúměrně drahé. Vynálezce Ralph H. Baer dokázal tuto vizi uskutečnit, když vynalezl první domácí videoherní přístroj, který bylo možné připojit k televizi. Později se i Bushnellovi podařilo přijít s „domácí“ verzí hry Space War, kterou nazval Computer Space.⁷

„Během krátké historie videoher, japonské tituly postavily svět na ohnivě hře Space Invaders v sedmdesátých letech, Pac-Man na začátku osmdesátých let, Super Mario Bros v roce 1985, Street Fighter 2 v roce 1991 a Final Fantasy 7 v roce 1997. A i když se nejaponská hra stala průlomovým hitem v USA nebo jinde, je často silně založena na prvcích propagovaných v japonském softwaru a vydaných pro japonský hardwarový systém: Tomb Raider na Sega Saturn v roce 1995, Grand Theft Auto: Vice City na Sony PlayStation 2 v roce 2002.“⁸

V roce 1972 založil Nolan Bushnell společnost Atari. První hardware, který Atari uvedla na trh, byl legendární Atari 2600. V průběhu 70. let se Atari stala hlavní společností na poli videoher. Na trh se začaly dostávat i další společnosti, např. Activision. Fenomén videoher se stával bližší i širší veřejnosti.⁹

⁶ Počátky videoher – Buď FIT. Buď FIT – Časopis Fakulty informačních technologií ČVUT [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://casopis.fit.cvut.cz/tema/1-2016-historie-it/pocatky-videoher/>

⁷ The History of Atari: A Complete Guide-History Computer. Home-History Computer [online]. Copyright © 2021 history [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://history-computer.com/the-history-of-atari-a-complete-guide/>

⁸ KOHLER, Chris. *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* [online]. New York: Dover, 2016 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-0-486-80149-0. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/Power_Up.html?id=ID4fDQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false Life str 2

⁹ The History of Atari: A Complete Guide-History Computer. Home-History Computer [online]. Copyright © 2021 history [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://history-computer.com/the-history-of-atari-a-complete-guide/>

„Sedmdesátá léta jsou dobou, kdy se počítače díky zmenšení a zlevnění součástí poprvé dostávají ze sálů výzkumných pracovišť k obyčejným lidem. Nejdřív ovšem jen „po kouscích“. Doslova. Lidé, jimž se počítačová technologie stala koníčkem, si totiž z dostupných dílů stavějí své vlastní stroje. Hotové komplety kupovat nechtějí a ani nemohou, neboť komerční distribuce stále neexistuje. Běžný člověk netuší, proč by si měl počítač koupit a neví, nač by jej využil, natožpak aby na něm hrál. A tak se počítače ještě neprodávají. K čemu by také byly? Tiskárny jsou extrémně drahé, úložná média nespolehlivá, předchůdce internetu Arpanet využívá pouze armáda, sdílení dat a posílání pošty je jen nedostupnou atrakcí a uživatelské ovládání softwaru je krajně nepohodlné. Kompletní počítač by si tak pro něco jiného, než pro kutilství zatím koupil málokdo. Pro lidi je to pořád jen „krabice, co bliká“ (abych parafrázoval výrok šéfa skladu s osobním počítačem Altair z roku 1975). V tomto ohledu se počítačová větev hraní velmi zpožďuje za konzolovou. Počítače se shánějí jen po dílech na specializovaných bleších trzích. To je velmi zpátečnické.“¹⁰

Devadesátá léta přinesla mnoho důležitých pokroků. Pro vizuální prvky videoher se stala standardem 3D grafika. Rychle se vyvíjející internet, který umožnil hraní více hráčů online. Herní průmysl generoval značné příjmy. V roce 1994 to bylo odhadem sedm miliard dolarů z arkád a šest miliard dolarů z domácích konzolí jen v USA. Po roce 2000 se hry nadále vyvíjely. Postupně se do popředí dostávaly hry pro mobilní zařízení a objevila se nová herní platforma ve formě sociálních sítí.¹¹

Po roce 2000 se hry nadále vyvíjely. Postupně se do popředí dostávaly hry pro mobilní zařízení a objevila se nová herní platforma ve formě sociálních sítí.

Herní průmysl jde neustále kupředu tak, jak přichází nové a nové technologie. Je to nutné i proto, aby uspokojoval stále náročnější požadavky hráčů. Zejména nárůst a obliba mobilních her s podporou rozšířené reality mohou přeměnit mobilní zařízení v herní konzole příští generace.¹²

¹⁰ ŠVÁRY, Ondřeje. *Videohry: Historie virtuální zábavy* [online]. Morava: Databook, 2013 [cit. 2022-02-27]. ISBN 978-80-87749-08-1. Dostupné z: <https://www.databook.cz/data/6/f/1360057966.videohry-historie-virtualni-zabavy-ondrej-svara-ukazka.pdf> Str 26

¹¹ Rozvoj herního počítačového průmyslu | TerraHunt. TerraHunt-teambuildingové GPS programy pro firemní akce [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.terrahunt.cz/blog/rozvoj-herniho-pocitacoveho-prumyslu-vyvoj#:~:text=Hern%C3%AD%20pr%C5%AFmysl%20generoval%20zna%C4%8Dn%C3%A9%20p%C5%99%C3%ADjmy,platforma%20ve%20form%C4%9B%20soci%C3%A1ln%C3%ADch%20s%C3%ADt%C3%AD>

¹² Rozvoj herního počítačového průmyslu | TerraHunt. TerraHunt-teambuildingové GPS programy pro firemní akce [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.terrahunt.cz/blog/rozvoj-herniho-pocitacoveho-prumyslu>

V současné době vyrůstá v České republice generace mladých lidí, mezi nimiž není téměř nikdo, kdo ještě nehrál nějakou videohru. Přitom jejich prarodiče jsou naopak generací, ze které hry nehraje skoro nikdo. Ještě nikdy v dějinách neexistoval tak velký rozpor mezi generacemi v tom, jak lidé trávili svůj volný čas. A to je jen jedna z mála věcí, které hry za dobu své existence změnily.

3. VIDEOHERNÍ KONZOLE

Herní konzole funguje na principu počítače, který je primárně určen pro hraní videoher. Hlavní věc, která je nutná k provozu konzole, je televize nebo monitor. Konzole je možné dělit podle provedení na stolní a kapesní.

V současné době mezi nejpobulárnější patří výrobky firmem Nintendo, Microsoft a Sony. Moderní herní konzole nenabízí pouhé hraní, ale i možnost sledovat filmy přes DVD nebo připojení k internetu. V tomto směru se od herních konzolů budoucích generací očekává stále větší přiblížení se k univerzálnosti tradičního počítače. Některé konzole už nabízejí možnost připojit klávesnici a myš.

Stolní

Stolní videoherní konzole je zařízení v provedení domácího spotřebiče, který se připojuje k monitoru nebo televizi. Hry se ovládají ovladačem, zvaným gamepad, u PlayStationu se jmenuje duelshock. Tyto konzole mají mechaniky nebo slot pro určité paměťové médium, např. paměťovou kartu, cartridge, disketu, DVD nebo Blu-Ray. Současné konzole lze připojit k internetu.¹³

Kapesní

Tyto herní konzole jsou menší a lehčí než stolní, nazývají se též handheld. Nejlépe je můžeme přirovnat k většímu telefonu nebo většímu tabletu. Mají svůj vlastní displej, který tvoří jeden konstrukční celek společně s ovládacími prvky a zdrojem. Tyto přístroje většinou nepoužívají disková média, nýbrž paměťové cartridge (výjimkou je PSP, které má UMD disk i slot pro paměťové karty), případně mají hry v paměti uložené napevno. Většina moderních handheldů umožňuje spojení s dalšími handheldy za účelem vícečlenných herních interakcí (Multiplayer).¹⁴

¹³ Herní konzole – Wikipedie. [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hern%C3%AD_konzole#:~:text=Konzole%20je%20mo%C5%BEn%C3%A9%20d%C4%9Blit%20podle,nab%C3%ADzet%20v%C3%ADce

¹⁴ Herní konzole – Wikipedie. [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hern%C3%AD_konzole#:~:text=Konzole%20je%20mo%C5%BEn%C3%A9%20d%C4%9Blit%20podle,nab%C3%ADzet%20v%C3%ADce

Jednoúčelové

Zvláštní skupina herních konzolí, které nemají žádnou mechaniku či slot. Hry mají pevně uložené v paměti.¹⁵

Hybridní

Skupina konzolí, které je možné připojit k televizi, ale je možné je použít i jako handheld (Nintendo Switch).¹⁶

3.1 PlayStation

Hrací konzole PlayStation (PS) přišla na trh v Japonsku v roce 1995. Z počátku byl při uvedení na trh velký rozestup mezi datem vydání konzole PlayStation v Japonsku a u nás v Evropě. PlayStation byl součástí 5. generace konzolí. Herní svět byl šokován zejména pokročilou grafikou a možností přehrávat i hudbu pomocí CD. PlayStation1, díky pokročilému procesoru, předčil výkonem všechny ostatní konzole. Roku 2000 pak vyšla vylepšená verze s názvem PS One. Do roku 2006, kdy byl PS One stažen z prodeje, vyšlo na této konzoli neuvěřitelných 7918 her. PlayStation jako první zpopularizoval CD jakožto herní médium, které vyřadilo klasické kazety. Šlo vůbec o první konzoli, jejíž ovladač měl dvě analogové páčky.¹⁷

*„V roce 2000 společnost Sony aktualizovala PlayStation o nový model s názvem PS one. Jeho přepracovaný design byl výrazně menší a lehčí než originál a mohl být spárován s volitelnou obrazovkou LCD pro přenesený zážitek. V Americe byl vydán za pouhých 99 dolarů spolu s novou PlayStation 2 od Sony. I když konkuroval konzolím nové generace, levné PS one a jeho velký zadní katalog hitových her zaznamenal obrovský úspěch a prodalo více než 28 milionů systémů po celém světě“.*¹⁸

¹⁵ Herní konzole – Wikipedie. [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hern%C3%AD_konzole#:~:text=Konzole%20je%20mo%C5%BEn%C3%A9%20d%C4%9Blit%20podle,nab%C3%ADzet%20v%C3%ADce

¹⁶ Herní konzole – Wikipedie. [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hern%C3%AD_konzole

¹⁷ Android Authority: Tech Reviews, News, Buyer's Guides, Deals, How-To [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/playstation-history-1220628>

¹⁸ AMOS, Evan. *The Game Console 2.0: A Photographic History from Atari to Xbox*. San Francisco: No Starch Press, 2018 [cit. 2022-02-25, 312 s. ISBN 978-1-7185-0060-0. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=-KAIeAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> str 166

Od nástupu PlayStationu 2 (PS2) si PlayStation hodně sliboval. PlayStation 1 (PS1) se prodalo 102.49 milionů kusů. PlayStation 2 se nakonec dodnes prodalo 155 milionů kusů a je dodnes celosvětově nejprodávanější herní konzolí. PlayStation 2 vyšel v roce 2000 a už v té době šlo o cenově dostupný DVD přehrávač s 40 GB HDD a možností zahrát si všechny hry z předchozí PlayStation 1. V roce 2003 pak vychází vylepšená verze s názvem PSX, jež přinesla ikonické uživatelské prostředí XrossMediaBar, známé pak i z PS3 nebo PSP. O rok později pak vychází slim model. Byl dokonce tak moc oblíbený, že jeho výroba byla ukončena až v roce 2016 i přesto, že jeho nástupce PlayStation 3 (PS3) se začal prodávat v roce 2007. Problémy, které měl díky složité hardware architektuře, kritizovali i nejlepší vývojáři PlayStationu.¹⁹

Situaci nepomohl ani v roce 2006 nástup na trh Xbox 360 od Microsoftu. Zatímco PS3 nabídl Blu-Ray mechaniku, Xbox 360 sázel na HD DVD. Boj však vyhrálo Sony a dnes tento formát používá i konkurence.²⁰

PS3 přišel také s novinkou v podobě sítě PlayStation Network, jež byla zcela zdarma. Roku 2009 pak vychází vylepšená verze PS3 Slim a poté také PS3 Super Slim. PlayStation 3 se prodalo 87.4 kusů, což bylo pro Sony velké zklamání.²¹

PlayStation 4 (PS4), který se poučil z předchozích chyb, se začal prodávat v listopadu 2013 a oproti svému předchůdci nabídl vývojářům, podobně jako konkurenční Xbox One, klasickou PC architekturu. Vytváření her bylo podstatně jednodušší. PlayStationu 4 v prvních letech pomohl špatně zvolený marketing Microsoftu, PS4 se tak výrazně lépe prodával, k čemuž pomohlo i vydání vylepšené verze.²²

V roce 2016 vyšel PlayStation 4 Pro, jež u některých titulů podporuje 4K rozlišení. Všechny verze PS4 díky softwarové aktualizaci podporují HDR technologii a přehrávání filmů ve 4K rozlišení. Mimo jiné přinesl PlayStation i virtuální realitu. Do dnešního dne se PlayStation 4 prodalo 116,9 milionu kusů.²³

„V roce 2016 vydala společnost Sony nadšený model PS4 za 399 \$, který nabídl lepší herní výkon. Nazývá se PS4 Pro a má přetaktovaná a dvojnásobná jádra grafického procesoru než

¹⁹ Android Authority: Tech Reviews, News, Buyer's Guides, Deals, How-To [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/playstation-history-1220628>

²⁰ Android Authority: Tech Reviews, News, Buyer's Guides, Deals, How-To [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/playstation-history-1220628>

²¹ Android Authority: Tech Reviews, News, Buyer's Guides, Deals, How-To [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/playstation-history-1220628>

²² Android Authority: Tech Reviews, News, Buyer's Guides, Deals, How-To [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/playstation-history-1220628>

²³ Android Authority: Tech Reviews, News, Buyer's Guides, Deals, How-To [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/playstation-history-1220628>

standardní PS4. Výsledkem byly lépe vypadající hry s plynulejšími frameratey a vyšším rozlišením.“²⁴

Od listopadu 2020 byl na trh uveden PlayStation 5 (PS5), který láká na svůj lepší výkon a ovladač s haptickou odezvou. PlayStation 5 se zatím prodalo 13.4 milionu kusů.²⁵

Do rodiny konzolí PlayStation patří také dva handheldy. PlayStation Portable, kterého se prodalo mezi 80 až 82 miliony kusů, a jeho už méně úspěšný nástupce PlayStation Vita, kterého se prodalo mezi 10 až 15 miliony kusů. Obě přenosné konzole dnes již Sony nevyrábí a zaměřuje se pouze na segment klasických herních konzolí.²⁶

3.2 Xbox

V době, kdy Microsoft dostal nápad na vlastní konzoli, PlayStation vládnul trhu těmi svými a chystal se k vydání nové konzole PlayStation 2. V té viděl Microsoft konkurenta pro hraní her na počítačích, které byly pro některé hráče stále primárním zdrojem hraní.²⁷

Xbox byl poprvé představen veřejnosti Billem Gatesem na akci „The most Influential Tech Event in the Word” (CES) v Las Vegas v roce 2001. Většina titulů pro Xbox byla představena až na veletrhu „Electronic Entertainment Expo” (E3). Mezi nejprodávanější tituly prvního Xboxu se zařadila hra Halo 2 (8,5 miliónů prodaných kopií), Halo: Combat Evolved (5 miliónů prodaných kopií), Fable (3 milióny prodaných kopií). První prodejní válku Xbox versus PlayStation vyhrál PlayStation.²⁸

PlayStation 2 překonal v prodeji Xbox a zároveň se stala nejprodávanější konzolí v historii všech dob. Tento rekord dosud nebyl pokořen. Microsoft se nevzdal.²⁹

²⁴ AMOS, Evan. *The Game Console 2.0: A Photographic History from Atari to Xbox*. San Francisco: No Starch Press, 2018 [cit. 2022-02-25, 312 s. ISBN 978-1-7185-0060-0. Dostupné také z:

<https://books.google.cz/books?id=-KAiEAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>Xbox str 270

²⁵The PS5 has sold 13.4 million units since 2020 | VG247. VG247 [online]. Copyright © 2022 Gamer Network Limited, a ReedPop company. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/ps5-sales-13-million-financial-report#:~:text=The%20PS5%20has%20sold%2013.4%20million%20units%2C%20according%20to%20a,3.3%20million%20sold%20last%20quarter.>

²⁶ List of best-selling game consoles-Wikipedia. [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_game_consoles

²⁷ Xbox | Console and Games | Britannica. Encyclopedia Britannica | Britannica [online]. Copyright © Photos.com [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/technology/Xbox>

²⁸ Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specially/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

²⁹ Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specially/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

První plány nového Xboxu začaly vznikat v roce 2003. Xbox 360 byl oficiálně poprvé představen na akci stanice MTV v roce 2005. Podrobnějšího uvedení, včetně informací o hrách, se dočkal později, a to na E3. Prodej byl zahájen v listopadu 2005 ve Spojených státech a Kanadě. Následoval prodej v prosinci v Evropě a v Japonsku. Během svého prvního roku od uvedení na trh se Xbox 360 prodával v 36 zemích světa. To se nepovedlo žádné jiné herní konzoli na světě.³⁰

Novinkou, se kterou Xbox 360 přišla, byla služba Xbox Live. Jde o hraní online s přáteli. Pozdější aktualizace přidaly možnost nakupovat, poslouchat hudbu, sledovat televizní programy a filmy prostřednictvím služby Xbox Music a Xbox Video.³¹

S největší novinkou, kterou Xbox 360 přišel, byl Kinect. Senzor, který za pomoci funkce snímání pohybu umožnil hráčům použít své tělo místo ovladače. Kinectu se prodalo asi 35 milionu kusů.³²

Microsoft uvedl Xbox 360 i v tenčí podobě Xbox 360 S. Ten měl stejný hardware, ale byl tenčí tvarem a s menším pevným diskem. Xbox 360 S později úplně nahradil Xbox 360 a brzy se objevila další nová verze, tentokrát Xbox 360 E.³³

V prodejích porážel Xbox 360 svého hlavního konkurenta PlayStation 3. Architektura Xbox 360 bylo mnohem lehčí pro práci vývojářů. Architektura u PlayStation 3 byla velice komplikovaná a mnoho vývojářů PlayStation to kritizuje dodnes. Dalším důvodem byla také skutečnost, že Xbox 360 vyšel dříve, než PlayStation 3. PlayStation, ale v závěru prodej zvýšil, a nakonec Xbox překonal. Xbox 360 se prodalo 84 milionu kusů.³⁴

Třetí konzolí Xbox a nástupcem konzole Xbox 360 je Xbox One. Ta byla představena v květnu 2013 a měla znovu svést válku v prodejnosti proti PlayStation, tentokrát v podobě s PlayStation 4.³⁵

³⁰ Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specialy/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

³¹ Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specialy/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

³² Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specialy/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

³³ Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specialy/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

³⁴ Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specialy/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

³⁵ The History of the Xbox | Digital Trends. Digital Trends | Tech News, Reviews, Deals, and How-To's [online]. Copyright ©2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.digitaltrends.com/gaming/the-history-of-the-xbox/>

„Xbox byl pokračováním Microsoftu po jeho úspěšné konzoli Xbox 360. Microsoft představil xbox One jako all-in-one zábavní systém, který se zaměřuje na živé televizní vysílání, streamování médií a sociální média stejně jako hraní her. Nový směr v kombinaci s matoucími antispotřebitelskými politikami (jako je zákaz použitých her, který byl před uvedením na trh upuštěn) odcizil hráče a vybral si krutou daň na popularitě značek Xbox. Zatímco Xbox One nakonec získal ztracenou půdu v Americe díky agresivnímu poklesu cen a opětovnému zaměření na hraní her, systém se nikdy nevzpamatoval v zahraničí, kde byl výrazně přeprodán Playstation 4.“³⁶

S Xbox One se měl prodávat, tentokrát vylepšený, Kinect. Jelikož byl součástí právě Kinect, cena za samotnou konzoli se vyšplhala na 500 dolarů. To se stalo terčem obrovské kritiky hráčů.³⁷

Marketing pro Xbox si rovněž nevedl příliš dobře. Poslední kapka přišla v moment, kdy probíhala konference Microsoftu na E3 v roce 2013. Tituly, které tehdy společnost ukázala na akci, byly podle fanoušků nezajímavé, a ačkoliv prezentovaly lepší grafickou stránku her, nepředvedly žádnou viditelnou změnu v zážitku z hraní oproti svým předchůdcům.³⁸

Dalším špatným faktorem pro Microsoft bylo kladení velkého důrazu na neustálé připojení konzole k internetu, kdy měl systém spojit všechny hry s účtem Xbox Live. Problém byl, že konzole vyžadovala přístup k internetu alespoň jednou za den. Pokud tomu tak nebylo, hráč nemohl své hry hrát, dokud nebyla konzole znovu k internetu připojena.³⁹

I přes veškeré problémy, Microsoft od požadavků hráčů k připojení k internetu ustoupil a během 24 hodin od uvedení konzole Xbox One na trh se prodalo milion kusů. V roce 2014 společnost Microsoft oznámila, že prodala 10 miliónů kusů po celém světě. Spekuluje se, že do roku 2019 se prodalo na 40-50 miliónů kusů, což v té době odpovídalo zhruba polovině prodejů PlayStationu 4.⁴⁰

Čtvrtá konzole, která se měla připojit do Xbox rodiny, byl představen v roce 2019 na E3 s názvem Project Scarlett. První design a název byl odhalen v prosinci téhož roku během

³⁶ AMOS, Evan. *The Game Console 2.0: A Photographic History from Atari to Xbox*. San Francisco: No Starch Press, 2018 [cit. 2022-02-25, 312 s. ISBN 978-1-7185-0060-0. Dostupné také z:

<https://books.google.cz/books?id=-KAiEAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

³⁷ Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specialy/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

³⁸ Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specialy/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

³⁹ Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specialy/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

⁴⁰ LinkedIn: Log In or Sign Up [online]. Copyright © 2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/5-reasons-why-xbox-one-failed-jon-accarrino>

živého vysílání The Game Awards. V září 2020 Microsoft odhalil, menší a o trochu slabší ve výkonu, variantu zvanou Xbox Series S.⁴¹

Xbox Series X podporuje vyšší rozlišení displejů (a to až v 8K) společně se snímkovou frekvencí a nabízí ray tracing v reálném čase a vysokorychlostní Solid-state drive (SSD) ke snížení doby načítání.⁴²

Microsoft se více zaměřil na hráčskou komunitu, nabízel bezplatné vylepšení stávajících her na Xbox One. Ty jsou dostupné skrze funkci „Smart Delivery“, která označuje hry, jež jsou optimalizované pro konzoli Series X. Microsoft dále nabízí zpětnou kompatibilitu her předešlých generací konzolí Xbox, ovladače a příslušenství. Herní konzole mohou také využívat výhod předplatného Xbox Game Pass a vzdáleného cloudového hraní na mobilních zařízeních, a to prostřednictvím xCloud, cloudové platformy na streamování videoher.⁴³

3.3 Nintendo

Společnost Nintendo byla založena v září roku 1889. V té době byla hlavní náplní společnosti výroba hracích karet pro hru zvanou „Hanafuda“. Ručně vyráběné hrací karty se staly oblíbenými tak moc, že společnost najala další zaměstnance pro zvýšení výroby. Společnost organizovala i vlastní karetní turnaje.⁴⁴

V první polovině 70. let se začala Nintendo zabývat elektronickými hrami. Viděli ohromnou příležitost, a tak vznikají legendární záležitosti typu PONG. Hry se stávají součástí arkádových automatů.⁴⁵

⁴¹ The History of the Xbox | Digital Trends. Digital Trends | Tech News, Reviews, Deals, and How-To's [online]. Copyright ©2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.digitaltrends.com/gaming/the-history-of-the-xbox/>

⁴² The History of the Xbox | Digital Trends. Digital Trends | Tech News, Reviews, Deals, and How-To's [online]. Copyright ©2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.digitaltrends.com/gaming/the-history-of-the-xbox/>

⁴³ The History of the Xbox | Digital Trends. Digital Trends | Tech News, Reviews, Deals, and How-To's [online]. Copyright ©2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.digitaltrends.com/gaming/the-history-of-the-xbox/>

⁴⁴ Historie herních společností – Nintendo – Gamepark.cz. Gamepark.cz – Herní portál [online]. Copyright © 2018 Allstar Group s.r.o [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.gamepark.cz/tema/historie-hernich-spolecnosti-nintendo>

⁴⁵ Historie herních společností – Nintendo – Gamepark.cz. Gamepark.cz – Herní portál [online]. Copyright © 2018 Allstar Group s.r.o [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.gamepark.cz/tema/historie-hernich-spolecnosti-nintendo>

V roce 1977 byl do společnosti přijat vývojář Šigeru Miyamoto, jehož „Donkey Kong”, vydaný roku 1981 slavil ohromný úspěch. Navíc prodej licencí pro jiné systémy znamenal pro Nintendo značný nárůst zisku.⁴⁶

Za jeden z klíčových roků je považován rok 1985, kdy na severoamerický trh dorazil Nintendo Entertainment. Systém, který doprovázela dnes velmi známá hra Super Mario Bros. Roku 1989 pak přišlo Nintendo s kapesní herní konzolí Game Boy, která se prodala 118,69 milionu kusů.⁴⁷

„Nintendo začalo prodávat Nintendo Entertainment System (NES) v roce 1985 s jediným prodejním územím – New York City – a 100 000 herními konzolemi. Dle následujících Vánoc, bylo možné nalézt NES v obchodech od pobřeží k pobřeží a v 1,9 milionu domácností. S novým pocitem sebevědomí, prezident Nintendo Minoru Arakawa sponzoroval průzkum nazvaný průzkum severního pólu, když se připravoval na prázdninovou sezónu 1986. V průzkumu byly dětem ukázány hračky, které maloobchodníci považovali za své nejlepší vyhlídky a požádali je, aby si vybrali oblíbenou. Někteří z kandidátů zahrnovali akční figurky Ramba, Teddyho Ruxpina, Barbie a baseballové vybavení. Na výběr číslo jedna byl NES.”⁴⁸

První konzolí, která využívala optické disky namísto plastových cartridge, bylo Nintendo GameCube, kterých se prodalo 21.74 milionu kusů.⁴⁹

Po GameCube následovalo Nintendo Wii. Wii bylo ohlášeno na E3 roku 2004, první bližší detaily ale byly oznámeny až na E3 roku 2005. Prodej byl zahájen v prosinci 2006. Oproti konkurentům – PlayStationu od Sony a Xboxu od Microsoftu se vydalo cestou interaktivní zábavy s pokrokovým ovladačem, nazvaném Wii Remote, jehož senzor zachycuje pohyb a

⁴⁶ Historie herních společností – Nintendo – Gamepark.cz. Gamepark.cz – Herní portál [online]. Copyright © 2018 Allstar Group s.r.o [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.gamepark.cz/tema/historie-hernich-spolecnosti-nintendo>

⁴⁷ Historie herních společností – Nintendo – Gamepark.cz. Gamepark.cz – Herní portál [online]. Copyright © 2018 Allstar Group s.r.o [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.gamepark.cz/tema/historie-hernich-spolecnosti-nintendo>

⁴⁸KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games* [online]. New York: Three Rivers Press, 2001 [cit. 2022-02-27]. ISBN 0-7615-3643-4. Dostupné z: https://retrocdn.net/images/9/9c/UltimateHistoryofVideoGames_Book_US.pdf Str 346

⁴⁹ Photos of Nintendo's 130-Year History, From Card Company to Game Giant. Insider [online]. Copyright © 2022 [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.businessinsider.com/history-of-nintendo-130-years-video-games-super-mario-zelda-2019-9#in-2017-nintendo-released-the-nintendo-switch-which-did-so-well-in-its-first-10-months-on-the-market-it-outsold-what-the-wii-u-made-in-5-years-the-handheld-device-did-so-well-in-part-due-to-its-strong-lineup-of-games-during-its-first-year-on-shelves-2>

převádí ho do hry. Tuto technologii později použil také Microsoft se svým Kinectem a Sony s PlayStation Move. Wii se prodalo 101,63 milionu kusů.⁵⁰

*„V roce 1989 Nintendo vyrobilo Game Boy. Byl schopen hrát širokou škálu her pomocí zásuvných kazet. Game Boy a později kapesní herní systémy, byly omezenější než jejich větší domácí konzolové bratrance. Ale kapesní počítače umožnily uživateli hrát hry kdekoli snadno a pohodlně. Díky jejich nízké ceně a přenosnosti byly vhodné zejména pro mladší hráče“.*⁵¹

Následovníkem Wii byl v roce 2012 vydané Wii U, které s Wii Remotem přineslo také displej zabudovaný v ovladači. Ten napomáhá k zaměřování, zatímco na monitoru je vidět hlavní pohled. Wiiu se prodalo 13,56 milionu kusů. Jedná se o největší neúspěch Nintendo.⁵²

Zatím posledním následovníkem je Nintendo Switch. Nintendo Switch je herní konzole kombinovaná s handheldem vyvinutá společností Nintendo představená veřejnosti 20. října 2016. Do prodeje byla uvedena 3. března 2017. Nintendo Switch se prodalo 103,54 milionu kusů.⁵³

⁵⁰ List of best-selling game consoles-Wikipedia. [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_game_consoles

⁵¹ PARIS, David. *History of Video Games* [online]. California: teacher created materials, 2016 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-1-4938-3594-2. Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=jUk7DgAAQBAJ&pg=PA1974&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false str 36

⁵² History Of The Wii U-A Console Gone Wrong-Comic Years. Comic Books, Movies & TV Shows News & Reviews | Comic Years [online]. Copyright © 2021 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://comicyears.com/gaming/history-of-the-wii-u-a-console-gone-wrong/>

⁵³ Switch. [online]. Copyright © 2018 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://scf.usc.edu/~jeffcui/itp104/final/switch.html>

4. ZPŮSOB VÝVOJE

Produkce videoher je zejména u velkých titulů velice vyčerpávající a náročný proces. První věc, která začíná vývoj videohry, je vypracování design dokumentu (vytváří ho zpravidla game designer). V něm je sepsán velmi podrobný popis hry (charakteristika herních postav, design levelů, popis zbraní a jejich vlastností atd.) Tento námět má i několik tisíc stran a pracuje se na něm v řádu měsíců. Podstatné je, aby v něm byly zahrnuty všechny aspekty hry.⁵⁴

„Úspěch videoherního průmyslu v posledních několika desetiletích byl podle všech měřítek astronomický. Dokonce i nazývat to „úspěchem“ je podhodnocené, jako když říkáte, že léto v New Yorku „páchne“, nebo že jít do práce je „bolestivé“. V 70. letech minulého století videohry sotva existovaly v letech 2020, tvoří nejlukrativnější a možná nejvlivnější průmysl v oblasti zábavy. Do roku 2021 generovaly videohry neuvěřitelných 180 miliard dolarů v celosvětovém příjmu ročně. Měly stejně významný dopad na populární kulturu, od Fortnite invazních škol po celém světě po přímé přenosy Nintendo Direct, které dominovaly sociálním médiím s velkými oznámení a špičkové memy.“⁵⁵

Hotový námět předá game designer vydavatelské společnosti, která pak rozhodne, jestli bude financovat vývoj projektu a následně jej i vydá.⁵⁶

„Když rozvíjíte svůj nápad, musíte vědět, „pro jaké publikum“ je vaše hra určena? Vzestup příležitostného hraní vytvořil zcela nový trh pro hráče, kteří nemají zájem trávit hodiny v kuse hrou. Musíte se rozhodnout, pro koho je váš herní nápad určen: pro příležitostné hráče nebo pro hardcore hráče. Některá rozhodnutí ohledně designu můžete vyloučit již brzy tím, že publikum zapojíte blízko od základu začátku procesu vývoje nápadu.“⁵⁷

Když vydavatel potvrdí financování, může naplno propuknout samotný vývoj hry. Vývoj vlastní, nebo úpravy již existujícího jádra hry, vytváření modelů, textur, animací, hudby, ruchů, dabingu, scénáře a dalších. Toto období trvá od 1 do 3 let, ale někdy i mnohem déle.

⁵⁴ Please Wait... | Cloudflare. Please Wait... | Cloudflare [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>

⁵⁵ SCHREIER, Jason. *Press Reset*. New York: Grand Central, 2021. ISBN 978-1-5387-3549-7 str 9

⁵⁶ Please Wait... | Cloudflare. Please Wait... | Cloudflare [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>

⁵⁷ ROGERS, Scott. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. UK: Wiley, 2010 [cit. 2022-02-25, 515 s. ISBN 978-0-470-68867-0.

https://books.google.cz/books/about/Level_Up.html?id=8w_ETFmHrewC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.str 29

Čím déle se hra vyvíjí, tím je nákladnější. Právě proto je nutné si vývoj pečlivě naplánovat a dodržovat tzv. milestones (milníky – projektové cíle, které je nutno do daného termínu splnit). Když se blíží takový termín, řada vývojářských týmů přechází do tzv. crunch módu, to znamená, že většina klíčových členů týmu pracuje přesčas, aby dotáhli všechny nedostatky, které by mohly způsobit nesplnění milestones.⁵⁸

„Herní designéři dělají něco, co opravdu není jejich práce – vyvíjejí herní design v disciplínu. A je dobře, že to dělají. V posledních několika desetiletích se to děje pomalu, zejména v posledních 10 letech.“⁵⁹

Poslední důležitý zlom se odehrává těsně před dokončením titulu a jeho odevzdáním vydavatelské společnosti. Skupiny testerů (lidé, kteří testují bezzávadnost her) se snaží objevit chyby, které by mohly ovlivnit hratelnost a ostatní aspekty hry. Celé toto období končí až předáním gold (konečné) verze vydavateli. Ten stanoví cenu a vyexpeduje již dokončený titul na pulty obchodů.⁶⁰

Potom nastává celý vývojový cyklus nanovo. Několik vývojářů se stará o podporu dokončeného produktu a připravuje první update. Záleží také, jestli se jedná o singleplayer nebo multiplayer. U multiplayeru zůstává celý tým nadále, protože hra často dostává nový obsah navíc v podobě map, zbraní atd. U singleplayeru často stačí jeden update po vydání hry.⁶¹ Videoherní vývoj je proto velmi náročný.

„Naughty Dog, vývojářské studio, které stojí za Uncharted, má s tvrdohlavým protagonistou společné více, než jen iniciály. V herní branži provázejí studio Naughty Dog dvě různé reputace. Ta první je, že jeho zaměstnanci jsou ti nejlepší z nejlepších. Nejenže produkují špičkové příběhy, ale současně umějí dělat hry natolik strhující, až si konkurence často klade otázku, jaký druh temné magie Naughty Dog používá. Tou druhou je, že si libují v takzvaném „drcení“ při vývoji her jako Uncharted a The Last Of Us, kde zaměstnanci studia odpracovali nekonečné

⁵⁸ Please Wait... | Cloudflare. Please Wait... | Cloudflare [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>

⁵⁹ KOSTER, Raph. *Theory of fun for game design* [online]. Scottsdale: O'reilly, 2005 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-1-932111-97-2. Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=jYdqQ4YdccYC&pg=PA2&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false,citace strana 140

⁶⁰ Please Wait... | Cloudflare. Please Wait... | Cloudflare [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>

⁶¹ Please Wait... | Cloudflare. Please Wait... | Cloudflare [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>

*hodiny. V pekelně vypjatých přesčasech, které nastávají vždy před některým z významných milníků vývoje, se v kancelářích zdržovali až do dvou nebo tří hodin ráno. Ve všech studiích se pracuje na doraz, ale málokteré proslulo posouváním hranic výkonu tak jak Naughty Dog.*⁶²

⁶² SCHREIER, Jason. *Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šílenství ze zákulisí vývoje videoher*. Přeložil Petr MIKLICA. Brno: Host, 2019. ISBN 978-80-7577-824-6. str 51-52

5. VÝZNAMNÍ VIDEOHERNÍ VYDAVATELÉ

Vydavatelé videoher jsou společnosti, které publikují videohry, které byly vyvinuty buď interně vydavatelem, nebo externě vývojářem videoher.

„Marketing, výroba a distribuce herního titulu jsou obvykle řešeny vydavatelem, nikoli samotným herním studiem. Vydavatel je obvykle velká korporace, jako Electronic Arts, THQ, Vivendi, Sony, Nintendo atd. Mnoho herních studií není spojeno s konkrétním vydavatelem. Každou hru, kterou vyrobí, prodají kterémukoli vydavateli, který přijde s nejlepší nabídkou. Ostatní studia spolupracují výhradně s jedním vydavatelem, a to buď na základě dlouhodobé vydavatelské smlouvy, nebo jako 100% dceřiná společnost vydavatelství. Například herní studia THQ jsou spravována nezávisle, ale jsou vlastněna a v konečném důsledku ovládána THQ. Electronic Arts posouvá tento vztah ještě o krok dále tím, že přímo řídí svá studia. Vývojáři první strany jsou herní studia vlastněná přímo výrobcí konzol (Sony, Nintendo a Microsoft). Například Naughty Dog je první vývojář Sony. Tato studia vyrábějí hry výhradně pro tento herní hardware vyráběný jejich mateřskou společností.“⁶³

Vydavatelé také rozhodují o platbách za všechny licence, které jsou ve hře použité, platbě za lokaci, vzhled a distribuci uživatelské příručky. Mnoho vydavatelů vlastní i vydavatelské pobočky a skrze ně vydává uživatelské příručky⁶⁴.

Výhodou velkých vydavatelství je i možnost zvýšit efektivitu napříč všemi interními a externími vývojovými týmy poskytováním služeb, jako je zvukový design a balíčky kódů pro běžně potřebné funkce.⁶⁵

⁶³ GREGORY, Jason. *Game Engine Architecture, Third Edition* [online]. 3rd ed. Velká Británie: Taylor & Francis, 2018 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-1-138-03545-4. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/Game_Engine_Architecture_Third_Edition.html?id=1g1mDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

⁶⁴ Games publisher in the games industry-ScreenSkills. Careers, jobs and skills training in film, TV, VFX, animation and games-ScreenSkills [online]. Copyright © 2022 ScreenSkills [cit. 06.03.2022]. Dostupné z: <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/games/production/games-publisher/#:~:text=Games%20publishers%20give%20developers%20the,to%20budget%20and%20on%20time>

⁶⁵ Games publisher in the games industry-ScreenSkills. Careers, jobs and skills training in film, TV, VFX, animation and games-ScreenSkills [online]. Copyright © 2022 ScreenSkills [cit. 06.03.2022]. Dostupné z: <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/games/production/games-publisher/#:~:text=Games%20publishers%20give%20developers%20the,to%20budget%20and%20on%20time>

5.1 Activision

Activision je jeden z největších amerických herních vývojářů a vydavatelů. Firma Activision byla založena v říjnu 1979. Jejich první produktem byly kazety do Atari 2600.

V roce 1982 vydala hru Activision Pitfall. Hra je považována za úplně první 2D hru stala se nejprodávanějším titulem pro Atari 2600. Vzniklo mnoho klonů, které se snažily napodobit Pitfall za účelem komerční úspěchu. To definovalo nejoblíbenější herní žánr osmdesátých let.⁶⁶

Do roku 2020 se Activision více zaměřila na franšizu hry “Call of Duty”, včetně vydání bezplatného “Call of Duty: Warzone” v roce 2020. Do dubna 2021 společnost pověřila všechna svá interní studia, aby pracovala na některých částech franšizy Call of Duty. Sem patřilo nové studio “Activision Mobile” které se věnovalo titulu Call of Duty Mobile, od srpna 2021.

V lednu 2022 společnost Microsoft koupila zhruba za 1,5 bilionu korun vydavatelství Activision Blizzard, vydavatele značek jako Warcraft nebo Call of Duty.⁶⁷

5.2 Electronic Arts

Electronic Arts – (EA) zná snad úplně každý hráč. Mnoho hráčů si společnost vybavuje záporně. Společnost nejednou vyhrála titul „Nejhorší společnost roku“.⁶⁸

Na začátku svého vzniku, v osmdesátých letech, patřila EA mezi ty nejlepší na trhu s videohrami. Nejlepší tituly, které v té době vznikly, byly Worms, World Golf Tour, Amnesia, SimCity. Množství videoher, které EA v té době nabízela, bylo opravdu široké. Hry byly k dispozici pro platformy Amiga, Atari, DOS, ZX Spectrum i Apple.⁶⁹

Na konci 90. let začala společnost EA také s vývojem svých vlastních her. Z dílen EA vzešly dobré tituly, jako například Skate or Die, Kings of the Beach, Budokan: The Martial

⁶⁶ Activision Blizzard, Inc. | Games, Merger, Scandal, & Microsoft | Britannica. Encyclopedia Britannica | Britannica [online]. Copyright © Digital Vision [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Activision-Blizzard-Inc>

⁶⁷ Activision Blizzard, Inc. | Games, Merger, Scandal, & Microsoft | Britannica. Encyclopedia Britannica | Britannica [online]. Copyright © Digital Vision [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Activision-Blizzard-Inc>

⁶⁸ EA nejhorší společností v Americe, vyplynulo z hlasování-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/novinky/6010930/ea-nejhors-i-spolocnosti-v-americe-vyplynulo-z-hlasovani/>

⁶⁹ Z historie IT světa: Electronic Arts (EA) – Jablíčkář.cz. Jablíčkář.cz - Apple magazin [online]. Copyright © Všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://jablickar.cz/z-historie-it-sveta-electronic-arts-ea/>

Spirit, Fountain of Dreams nebo třeba legendární NHL Hockey. EA začala více podporovat herní konzole a více tvořit sportovní tituly, které koncem tisíciletí začaly vznikat pod hlavičkou divize EA Sports.⁷⁰

V roce 2007 se společnost rozdělila na čtyři části. Každá měla vytvářet vlastní videohry. V roce 2007 začala některé ze svých hlavních her vydávat pro počítače Mac. Hráči na Macu se tedy dočkali her jako Need for Speed: Carbon, Spore, Harry Potter and the Order of the Phoenix nebo Madden NFL 08.⁷¹

V roce 2013, kdy Disney koupil práva Star Wars od George Lucase, tak licenci na hry ze světa Star Wars získala společnost EA. Jejich prvním titulem, který se světa Star Wars vznikl pod EA je Star Wars Battlefront 2015. Hra měla velký finanční úspěch, i když nebyla zrovna úspěšná v recenzích. O dva roky později na trh dorazilo pokračování Battlefront 2, které bohužel kvůli špatnému marketingu neuspělo. Největší problém byl Loot Box systém, který nutí hráče, aby si ho kupovali za reálné peníze s přínosem lepšího hraní. Vznikaly petice, aby tato funkce zmizela. Disney nakonec nařídilo EA, aby tato funkce byla odstraněna. Další problém v roce 2019 byl nepříliš velký úspěchem očekávaného titulu Battlefield V. S příchodem COVID-19 se příjmy EA znovu zlepšily díky velké poptávce po online hrách.⁷²

5.3 Ubisoft

Ubisoft Entertainment SA je francouzská společnost, která vyvíjí a vydává videohry. Sídlo společnosti se nachází v Montreuil ve Francii. Pobočky společnosti jsou ve více než 20 zemích. V roce 2004 se společnost Ubisoft stala třetím největším nezávislým herním vydavatelem v Evropě a sedmým největším ve Spojených státech.⁷³

Nejvýznamnější hrou od společnosti Ubisoft je Assassin's Creed. První díl této série byl vydán v roce 2007 a byl vyvinut studiem Ubisoft Montreuil. Nejprve studio vyvíjelo pokračování ke hře Prince of Persia, ale nakonec z toho vzniklo Assassin Creed, které vychází

⁷⁰ Z historie IT světa: Electronic Arts (EA) – Jablíčkář.cz. Jablíčkář.cz - Apple magazín [online]. Copyright © Všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://jablickar.cz/z-historie-it-sveta-electronic-arts-ea/>

⁷¹ Z historie IT světa: Electronic Arts (EA) – Jablíčkář.cz. Jablíčkář.cz - Apple magazín [online]. Copyright © Všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://jablickar.cz/z-historie-it-sveta-electronic-arts-ea/>

⁷² Star Wars Battlefront II(DICE) | Star Wars Battlefront Wiki | Fandom. [online] [cit. 24. 2. 2002]. Dostupné [https://battlefront.fandom.com/wiki/Star_Wars_Battlefront_II_\(DICE\)](https://battlefront.fandom.com/wiki/Star_Wars_Battlefront_II_(DICE))

⁷³ Ubisoft Entertainment (Company) - Giant Bomb. Giant Bomb-Video game reviews, videos, forums and wiki. [online]. Copyright © 2022 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.giantbomb.com/ubisoft-entertainment/3010-82/>

dodnes. Ubisoft v roce 2008 uzavřela smlouvu se spisovatelem Tomem Clancym o spolupráci. Ubisoft bude vytvářet hry podle jeho knižních předloh.⁷⁴

Společnost Ubisoft se v roce 2018 nadále věnovala svým nejdělečným značkám jako Assassin's Creed, Tom Clancy's, Far Cry a Watch Dogs. V roce 2019 o rok odložila 3 videohry, aby zlepšila jejich kvalitu. Kvůli špatným prodejm v roce 2019 a v lednu 2020 Ubisoft uvedla, že se celá společnost změní tak, aby poskytla komplexnější pohled na své herní portfolio a navrhla větší variace ve svých hrách, které podle vedení Ubisoftu.⁷⁵

5.4 Bethesda Softworks

Bethesda Softworks, LLC je americká společnost, která vydává a vyvíjí videohry. Nejznámějšími videohra společnosti je herní série The Elder Scrolls.⁷⁶Na prvním vydání hry The Elder Scrolls: Arena byly práce zahájeny v roce 1992 a hra byla vydána v roce 1994. V dalších letech byly vydány další díly této herní série. Nejpopulárnější díl této herní série byl vydán v roce 2011 pod názvem The Elder Scrolls V: Skyrim, která je považována za jednu z nejlepších her všech dob.⁷⁷

Bethesda Softworks vydala mnoho her. Vydala hry ze světa Star Trek jako Star Trek: Legacy, Star Trek: Tactical Assault a Star Trek: Encounters. V roce 2004 Bethesda Softworks koupila práva k herní sérii Fallout od společnosti Interplay Entertainment a od konce roku začal vývoj dalšího dílu Fallout 3, který byl vydán na podzim 2008 pro PC, PlayStation 3 a Xbox 360⁷⁸

⁷⁴ Ubisoft Entertainment (Company) - Giant Bomb. Giant Bomb-Video game reviews, videos, forums and wiki. [online]. Copyright © 2022 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.giantbomb.com/ubisoft-entertainment/3010-82/>

⁷⁵ Ubisoft Entertainment (Company) - Giant Bomb. Giant Bomb-Video game reviews, videos, forums and wiki. [online]. Copyright © 2022 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.giantbomb.com/ubisoft-entertainment/3010-82/>

⁷⁶ A History Of Bethesda Game Studios' Games. Comics Gaming Magazine-News | Reviews | Features | Articles [online]. Copyright © 2021 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.cgmagonline.com/articles/features/history-bethesda-game-studios-games/>

⁷⁷ Bethesda Softworks (Company) - Giant Bomb. Giant Bomb-Video game reviews, videos, forums and wiki. [online]. Copyright © 2022 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 06.03.2022]. Dostupné z: <https://www.giantbomb.com/bethesda-softworks/3010-786/>

⁷⁸ A History Of Bethesda Game Studios' Games. Comics Gaming Magazine- News | Reviews | Features | Articles [online]. Copyright © 2021 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.cgmagonline.com/articles/features/history-bethesda-game-studios-games/>

Zajímavostí je, že v roce 2020 byla ZeniMax Media, mateřská společnost Bethesda Softworks, koupena Microsoftem za sedm a půl miliardy dolarů.⁷⁹

„Fallout 3 byl prvním vydáním Bethesda od roku 2006 The Elder Scrolls IV: Oblivion. Obě hry spadají do kategorie známé pod různými jmény: hra s otevřeným světem, sandbox nebo hra s volným roamingem. Tento žánr se řídí několika obecnými konvencemi, které zahrnují pocit, že jste uvnitř velkého a nezaujatě fungujícího světa, hlavní příběhovou linii, kterou lze opustit pro podřízené příběhové linie (nebo zcela zbytečně), velké množství vedlejších postav, se kterými smysluplná interakce je možná a schopnost přizpůsobit (neboli pasákem, řečeno v naší době) ústřední postavu ovládanou hráčem her. Požitky ze hry v otevřeném světě jsou bohaté, komplikované a silně soukromé: jejich sílu je těžké vysvětlit, něco jako náboženství, čeho se tyto hry stávají pro mnohé formou aspartamu. Kvůli svobodě, kterou hráčům poskytují, způsobu generování příběhu a misí, kterým odměňují průzkum, a jejich přesvědčivé iluzi nekonečnosti, se ty nejlepší hry v otevřeném světě stávají viry, které požirají volný čas. Ač se to může zdát nepochopitelné, hraním Oblivionu jsem nějak strávil více než dvě stě hodin. Vím to, protože hra průběžně zaznamenává celkový čas, který u ní člověk strávil. Napadá mě pouze jedna osobní aktivita, u které bych byl méně dychtivý, aby byla auditována tímto způsobem, a také je to zážitek pro jednoho hráče.“⁸⁰

⁷⁹ Microsoft completes Bethesda acquisition, promises some Xbox and PC exclusives - The Verge. The Verge [online]. Copyright © 2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z:

<https://www.theverge.com/2021/3/9/22319124/microsoft-bethesda-acquisition-complete-finalized>

⁸⁰ BISSELL, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter* [online]. New York: Knopf Doubleday, 2010 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-0-307-37870-5. Dostupné z:

https://books.google.cz/books/about/Extra_Lives.html?id=p3pCgbJp_F0C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=falseStr 4-5

6. VÝZNAMNÁ VIDEOHERNÍ STUDIA

Videoherní studia, která jsou v nadcházejících kapitolách popsána, byla vybrána podle oblíbenosti hráčů, herních ocenění a komerčních úspěchů.

Na poli kvalitních vývojářských studií nejvíce dominuje PlayStation se svými studii. Vždy, když má vyjít hra od PlayStation, celý svět nedočkavě očekává její příchod.

6.1 Naughty Dog

Naughty Dog, Inc. je americká vývojářská videoherní společnost se sídlem v Sant Monica v Kalifornii. Byla založena v roce 1984.⁸¹

*„První Uncharted představovala pro Naughty Dog neobvyklý tah. Společnost byla založena v roce 1984 dvěma přáteli z dětství, Jasonem Rubinem a Andy Gavinem. Teměř dvě desetiletí strávilo studio tvorbou plošinových her jako Crash Bandicoot a Jak and Daxter. Z obou se staly ikonické franšizy na Sony PlayStation. V roce 2001 koupila Naughty Dog firma Sony a pár let nato zadala studiu úkol vytvořit hru pro nový PlayStation 3(PS3). Pod dozorem zasloužilé ředitelky Amy Henningové rozjeli v Naughty Dog projekt, který se naprosto liší od čehokoli, co dělali předtím: hru z kategorie pulp adventure, jež byla inspirována světoběžnickými eskapádami Indiany Jonese. Hráči, kteří ovládali Nathana Drakea, mohli hledat poklad a řešit záhady po celém světě“.*⁸²

První vydanou hrou byl Crash Bandicoot pro konzoli PlayStation v roce 1996. Naughty Dog poté vytvořili tři pokračování ze série Crash Bandicoot. V roce 2001 byla koupena společností Sony. Po vývoji posledního pokračování Crash začala společnost vyvíjet hru Jak and Daxter pro PlayStation 2.⁸³

První hrou, kterou společnost Naughty Dog vytvořila pro PlayStation 3, byla Uncharted: Drake's Fortune, vydaná v roce 2007, poté pokračování Uncharted 2: Among Thieves vyšlo v

⁸¹ From Crash to Drake: The History of Naughty Dog | Fandom. Fandom [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.fandom.com/articles/crash-drake-history-naughty-dog>

⁸² SCHREIER, Jason. *Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šílenství ze zákulisí vývoje videoher*. Přeložil Petr MIKLICA. Brno: Host, 2019. ISBN 978-80-7577-824-6. strana 52-53

⁸³ A Brief History of Naughty Dog. Player Assist | Game Guides & Walkthroughs [online]. Copyright © 2021 playerassist.com [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://playerassist.com/a-brief-history-of-naughty-dog/>

roce 2009 a poslední díl na PS3 Uncharted 3: Drake's Deception vyšel v roce 2011. Další byla hra The Last of Us, která byla uvedena na Spike Video Game Awards v prosinci roku 2011. The Last of Us byla vydána v roce 2013 a vyhrála přes 200 ocenění za hru. Je tak považována za nejlepší hru, která byla kdy vytvořena. Poslední díl hry Uncharted, který byl vyvíjen na PlayStation 4, vyšel v roce 2015.⁸⁴

V roce 2020 byla vydána zatím poslední hra od studia Naughty Dog, kterou je The Last of Us part 2.⁸⁵

6.2 Valve

Valve Corporation je americká společnost, která vyvíjí videohry s online distribucí. Společnost byla založena v roce 1996 a založili ji bývalí zaměstnanci Microsoftu Gabe Newell a Mike Harrington. Jejich první hra se jmenovala Half-Life a vyšla v roce 1998. Neuvěřitelně společnost proslavila. Hra měla na svou dobu velmi dobrou grafiku, příběh a vynikající hratelnost. Half-Life hráčům nabídla akci prokládanou logickými hádankami a skriptovanými sekvencemi. Známým produktem společnosti Valve je distribuční program Steam a Source Engine, který od roku 2004 používá pro své produkty.⁸⁶

Po úspěšném titulu Half-Life společnost začala pracovat na pokračování Half-Life 2. Vývoj Half-Life 2 byl zdlouhavý a finančně velmi náročný. Hra využívá fyzikální model Havok. Náklady se vyšplhaly na 40 mil. USD. Pro Half-Life 2 rovněž vzniklo velké množství modifikací. Z dílen Valve pochází například Counter-Strike: Source, Half-Life 2: Deathmatch nebo Day of Defeat: Source. Postupně se objevily i modifikace amatérské. Dalším dílem ze série Half-Life je Half-Life 2 Episode One, Half-Life 2 Episode Two.⁸⁷

Všechny hry od společnosti Valve jsou vytvořeny na Engine Source. Společnost stojí za sériemi jako Team Fortress, Portal, Counter-Strike, Left 4 Dead a Day of Defeat. Counter

⁸⁴ From Crash to Drake: The History of Naughty Dog | Fandom. Fandom [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.fandom.com/articles/crash-drake-history-naughty-dog>

⁸⁵ From Crash to Drake: The History of Naughty Dog | Fandom. Fandom [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.fandom.com/articles/crash-drake-history-naughty-dog>

⁸⁶ Brief History of Valve | TGG. TGG | PC, Xbox, PlayStation, Nintendo. We've got you covered. TheGlobalGaming serves as the central hub for gaming and entertainment news, articles, videos, tutorials and lots more. [online]. Copyright © 2021 TheGlobalGaming. All Rights Reserved. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://theglobalgaming.com/csgo/valve-history>

⁸⁷ Brief History of Valve | TGG. TGG | PC, Xbox, PlayStation, Nintendo. We've got you covered. TheGlobalGaming serves as the central hub for gaming and entertainment news, articles, videos, tutorials and lots more. [online]. Copyright © 2021 TheGlobalGaming. All Rights Reserved. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://theglobalgaming.com/csgo/valve-history>

Strike, tento kdysi amatérský mód, byl postupně vylepšován až se stal nejoblíbenější a nejhranější online FPS akcí. Counter Strike byl nakonec koupen společností Valve.

Valve své hry distribuuje i přes systém Steam, který vznikl v roce 2003. Nyní je možné v tomto systému zakoupit i jiné hry, které Valve nevytvořil.⁸⁸

6.3 Rockstar

Rockstar Games, Inc, je americká herní společnost, založená v roce 1998 jako dceřiná společnost Take-Two Interactive. V roce 1999 vydavatel Take-Two odkoupil a založil několik studií, která se stala součástí Rockstar Games. Nejnovějším studiem je Rockstar Dundee, jež bylo odkoupeno v roce 2020. Všechna studia pod Rockstar Games mají ve svém názvu jméno a logo „Rockstaru“. Rockstar Games také provozuje studio sídlící v Bethpage, které se zabývá technikou “motion capture” (snímání pohybu těla).⁸⁹

Rockstar Games vydává hlavně akční adventury. Je známá převážně díky titulu Grand Theft Auto. Grand Theft Auto je akčně-dobrodružná série, kterou Rockstar Games získala po odkoupení společnosti BMG Interactive. BMG Interactive vydala původní díl v roce 1997. Posledním dílem této série je Grand Theft Auto V. Pátého dílu, který vyšel v roce 2013, se prodalo už 150 milionu kusů. Díky tomu se stala druhou nejprodávanější hrou všech dob. Dalšími sériemi, kterými se Rockstar proslavil, jsou Red Dead, Midnight Club, Max Payne a Manhunt.⁹⁰

V roce 2014 prodaly všechny tituly Rockstar Games dohromady více než 250 milionů kopií. Největší podíl na tom měla série Grand Theft Auto, která do roku 2022 prodala nejméně 160 milionu kopií. Hra Grand Theft Auto V prodala nejvíce kopií nejen v sérii, ale celkově v historii celé společnosti⁹¹

V roce 2014 udělila “Britská akademie” společnosti Rockstar Games cenu BAFTA Academy Fellowship Award za „vytváření detailně vrstvených interaktivních světů, které

⁸⁸ Brief History of Valve | TGG. TGG | PC, Xbox, PlayStation, Nintendo. We`ve got you covered. TheGlobalGaming serves as the central hub for gaming and entertainment news, articles, videos, tutorials and lots more. [online]. Copyright © 2021 TheGlobalGaming. All Rights Reserved. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://theglobalgaming.com/csgo/valve-history>

⁸⁹ Historie Rockstar Games. Napoj sa [online]. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://napojsa.sk/historie-rockstar-games/>

⁹⁰ The complete history of Grand Theft Auto | GamesRadar+. [online]. Copyright © [cit. 06.03.2022]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/the-complete-history-of-grand-theft-auto/>

⁹¹ rockstar games: GTA V becomes second best-selling game of all time, claims Publisher-Times of India. News - Latest News, Breaking News, Bollywood, Sports, Business and Political News | Times of India [online]. Copyright © 2022 Bennett, Coleman [cit. 06.03.2022]. Dostupné z: <https://timesofindia.indiatimes.com/gadgets-news/gta-v-becomes-second-best-selling-game-of-all-time-claims-take-two/articleshow/89434429.cms>

udržují společnost v popředí herního průmyslu již více než deset let, a to jak kriticky, tak komerčně“.⁹²

Od roku 2022 se pracuje na novém dílu Grand Theft Auto 6.⁹³

6.4 Insomniac

Studio Insomniac Games, Inc. je americká herní společnost založena v roce 1994 pod názvem Xtreme Software. O rok později došlo k přejmenování na Insomniac. První videohru, kterou studio vytvořilo, byl akční Disruptor, pro první PlayStation. Disruptor nebyla vůbec úspěšná hra. Navzdory dobrým recenzím se hře finančně nedařilo a Insomniac Games se dostala až na pokraj bankrotu.⁹⁴ Nakonec dostala šanci přivést na svět i další titul pro konzoli od Sony. Tentokrát už nezklamala, právě naopak, zapsala se do srdcí statisíců hráčů, z nichž mnozí dodnes volají po pokračování série. Tou hrou je Dobrodružství dráčka Spyra, která vyšla v roce 1998, a v nadcházejících dvou letech se dočkala dvou pokračování. Hry Spyro s Crashem Bandicootem od Naughty Dog stále fungovaly i jako jeden z maskotů platformy. Trilogie Spyro se dočkala remasterovaného vydání v rámci Spyro Reignited Trilogy.⁹⁵

Insomniac se po vydání Spyro: Year of the Dragon na dva roky odmlčela, aby pracovala na nové značce na PlayStation 2. Nový PlayStation 2 znamenal nové možnosti a také novou dvojici hrdinů. V roce 2002 vyšel první díl série Ratchet & Clank a dočkal se velice velké popularity.⁹⁶

Žánrově se Insomniac posunula od klasické 3D skákačky o něco blíže akční adventuře. Po velkém komerčním úspěchu s Ratchet and Clank vydala další tři díly. S ročními rozestupy vyšly po sobě hry Going Commando, Up Your Arsenal a Gladiator. Nutno podotknout, že krátký vývojový cyklus se na kvalitě nijak negativně nepodepsal a všechny tři tituly si

⁹² Rockstar Games To Be Honoured With BAFTA Fellowship | BAFTA. BAFTA: Home of the British Academy of Film and Television Arts [online]. Copyright © 2018. BAFTA is a registered charity [cit. 04.03.2022]. Dostupné z: <https://www.bafta.org/media-centre/press-releases/rockstar-games-to-be-honoured-with-bafta-fellowship>

⁹³ Grand Theft Auto 6 in active development, Rockstar Games confirms-Polygon. Polygon [online]. Copyright © 2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/22917752/gta-6-rockstar-games-grand-theft-auto-vi-confirmed>

⁹⁴ The history of Insomniac Games with Dave Burdette-YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=h4JT3j7L7Wg>

⁹⁵ Historie studia Insomniac Games-INDIAN. INDIAN-Pořad o hrách pro každého [online]. Copyright © 2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/historie-studia-insomniac-games-128x7t#:~:text=Firmu%20v%20roce%201994%20pod,nebyla%20to%20jejich%20prvn%C3%AD%20volba.>

⁹⁶ Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

vysloužily skvělá hodnocení i komerční úspěch. Po vydání Ratchet and Clank Gladiator se tým Insomniac Games rozhodl pro zásadní změnu konceptu. Vyvinula hru Resistance: Fall of Man, akční titul, který měl vyjít pro PlayStation 3 v roce 2006.⁹⁷

V roce 2007 se Insomniac vrátila k Ratchetovi a Clankovi a vydala další dvě pokračování: Tools of Destruction a Quest for Booty. V roce 2008 Insomniac vydala pokračování hry Resistance. Ačkoli si hra opět od kritiků vysloužila chválu, především za zábavnou akci, působivé souboje s bossy a pohlednou grafiku, hráči tak spokojeni nebyli. Vadila jim například absence lokálního co-opu v kampani a celá řada změn, které pokračování postihly, chabý příběh a změny v charakteru protagonisty.⁹⁸

Rok po vydání Resistance 2 vyšlo nové pokračování Ratcheta a Clanka. A Crack in Time si opět vysloužil chválu kritiků i celou řadu nominací na ocenění od “Akademie interaktivních umění a věd”.⁹⁹

Po dvouleté pauze se Insomniac vrátila se sérií Resistance 3. Hru celou vylepšila, aby to nebylo zklamání jako předchůdce Resistance 2, které chybělo mnoho prvků (např. absence lokálního kódu).¹⁰⁰

V roce 2009 vyšlo pokračování hry Killzone od Guerrilla Games, která byla populárnější než hra Resistance, a z třetího dílu této hry se stal komerční neúspěch.¹⁰¹

V roce 2016, na PlayStation konferenci E3, byl uveden titul, který se okamžitě stal velmi ostře sledovaným projektem. Ze spolupráce dvou gigantů Marvelu a Sony se zrodil plán na novou adaptaci herního Spider-Man.¹⁰²

⁹⁷ Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

⁹⁸ Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

⁹⁹ Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

¹⁰⁰ Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

¹⁰¹ Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

¹⁰² Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

Marvel's Spider-Man vyšel v roce 2018 a zaznamenal masivní komerční úspěch. Kouzlo hry spočívalo v naprosto úchvatné hratelnosti, v geniálně zvládnutém pohybu po městě. Díky tomu měl Insomniac v portfoliu další skvělý hit.¹⁰³

Další úspěch přišel o dva roky později se Spider-Man: Miles Morales. První titul pro PlayStation 5, který se mohl hrát i na PlayStation 4. Miles Morales představil o něco komornější příběh, který působil spíše jako rozšíření samostatné hratelnosti, než jako úplně nová hra. Po stránce hratelnosti je originál vytěžen na maximum.¹⁰⁴

V roce 2019 studio koupila společnost Sony. Insomniac Games se stala 14. interním studiem SIE Worldwide Studios (PlayStation), akvizice vyšla na necelých 230 milionů dolarů.

Poslední hru, kterou Insomniac vydala, byla Ratchet & Clank: Rift Apart v roce 2021. Je to první hra, která vyšla pouze na PlayStation 5. Ratchet & Clank: Rift Apart je nejambicióznější titul, na jakém studio kdy pracovalo.¹⁰⁵

V roce 2021 studio Insomniac oznámilo, že pracuje na Marvels Spider Man 2, která na trh dorazí v roce 2023 a na hře Wolverine, která ještě nemá určeno datum vydání.¹⁰⁶

¹⁰³ Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

¹⁰⁴ Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

¹⁰⁵ Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

¹⁰⁶ Marvel's Spider-Man 2 and Marvel's Wolverine revealed – PlayStation.Blog. PlayStation.Blog – Official PlayStation Blog for news and video updates on PlayStation, PS5, PS4, PS VR, PlayStation Plus and more. [online]. Copyright © 2022 Sony Interactive Entertainment Europe. All content, game titles, trade names and [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://blog.playstation.com/2021/09/09/marvels-spider-man-2-and-marvels-wolverine-revealed/>

7. VÝZNAMNÁ ČESKÁ VIDEOHERNÍ STUDIA

Český videoherní průmysl je jeden z nejrychleji rostoucích průmyslových odvětví. Jeho obrat činí přes 2,5 miliardy korun a stále roste. V roce 2013 rostl o 6,4 %.¹⁰⁷

V České republice je hned několik herních studií. Jako příklad lze uvést třeba Bohemia Interactive studio, Amanita Design či Warhorse.

První úspěšnou českou hrou však byl Hidden & Dangerous, která díky skvělým prodejům rozjela rozvoj firmy Illusion Softworks, která se později přejmenovala na 2K Czech. Tu nejvíce proslavila hra Mafia: The City of Lost Heaven. Dalším českým hitem byla hra Operace Flashpoint, která vyšla v roce 2001 a vytvořilo ji studio Bohemia Interactive.¹⁰⁸

V roce 2003 dominovalo v Česku studio Illusion Softworks, které mělo velký úspěch s hrou Vietcong. Studio se však začalo potýkat s problémy, které vedly k jeho odkoupení formou Take-Two Interactive a přejmenování na 2K Czech. Bohemia Interactive studio se věnovalo tvorbě úspěšných her ze série ARMA.¹⁰⁹

V roce 2009 zaznamenaly úspěch další české vývojářské společnosti, jako například vývojáři mobilních her Geewa a Madfinger Games. Brněnské studio vytvořilo pro herní konzole v roce 2012 osmé pokračování známé série Silent Hill: Downpour. Česká studia jsou v tomto období poměrně produktivní. V roce 2013 například vyšlo přes 40 českých her. Velmi úspěšným se pro české hry stal rok 2018, kdy vyšly hry jako Kingdom Come: Deliverance, Beat Saber nebo Chuchel, které měly obrovský komerční úspěch.¹¹⁰

7.1 2K Czech

2K Czech je česká společnost, která byla založena v roce 1997 jako Illusion Softworks. Po odkoupení v roce 2007 společností Kush Games, Inc. z koncernu Take Two Interactive se o

¹⁰⁷ Český herní průmysl dosáhl rekordního obratu a zaměstnává nejvíce lidí v historii – GDACZ. GDACZ – Czech Game Developers Association [online]. Copyright © 2021 Asociace českých herních vývojářů, z.s. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://gda.cz/cs/cesky-herni-prumysl-2021/>

¹⁰⁸ Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-illusion-softworks/>

¹⁰⁹ Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-illusion-softworks/>

¹¹⁰ 12 největších českých herních studií: poznejte slavné tuzemské tvůrce – Doupe.cz. Doupe.cz – Počítačové hry, recenze a novinky [online]. Copyright © 2022 Copyright CZECH NEWS CENTER a.s. a dodavatelé obsahu. [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/12-nejvetsich-ceskych-hernich-studii-poznejte-slavne-tuzemske-tvurce#part=1>

rok později přejmenovala na 2K Czech. Hlavními zakladateli byli Petr Vochozka a Jan Kundera.¹¹¹

2K Czech měla centrálu v Brně. Měli dvě pobočky v Praze, jednu ve Zlíně, Bratislavě a v Košicích. Studio Illusion Softworks spolupracovalo na vývoji hry Vietcong s týmem Pterodon. Po dokončení pokračování Vietcong 2 bylo studio Pterodon rozpuštěno a několik lidí z týmu přešlo do Illusion Softworks.¹¹²

První hra, kterou 2K Czech vyvíjela, byla Hidden & Dangerous. Hra vyšla v roce 1999. Práce na hře byla začátkem spolupráce s celosvětovým vydavatelem Take-Two Interactive. První hra společnosti 2K Czech byla nepříliš známá Flying Heroes, která obsahovala fantastické, vzdušné, akční souboje. V této hře, tehdy ještě společnost pod starým názvem Illusion Softworks, prezentovala nový 3D engine zvaný Ptero-engine (hra byla vyvinuta společně s firmou Pterodon, vlastněnou Jarkem Kolářem a Michalem Janáčkem). Společnost Illusion Softworks vlastnila 3D engine zvaný LS3D engine, který byl připravován pro hru Mafia: The City of Lost Heaven, která byla poprvé vydána v roce 2002.¹¹³

Hra Mafia se dočkala obrovského uznání od kritiků a byla dokonce označena jako nejlepší hra z prostředí mafie, a to především díky originálnímu příběhu a dobré hratelnosti. Do této doby je označovaná jako nejlepší česká hra všech dob. V roce 2009 Daniel Vávra, hlavní designer Mafia II, po ukončení veškerých svých prací na Mafia II, opustil firmu. Stejně i v roce 2010, po uvedení Mafia II na trh, studio opustil jeho zakladatel a dlouhodobý ředitel Petr Vochozka, který následně založil Icarus Games.¹¹⁴

V roce 2014 byla zavřena pražská pobočka firmy a objevily se spekulace o přesunu vyvíjeného projektu studia pod americké 2K San Francisco. O tři roky později bylo studio 2K

¹¹¹ Česká herní studia, která se zapsala do historie – Illusion Softworks – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-illusion-softworks/>

¹¹² Česká herní studia, která se zapsala do historie – Illusion Softworks – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-illusion-softworks/>

¹¹³ Česká herní studia, která se zapsala do historie – Illusion Softworks – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-illusion-softworks/>

¹¹⁴ Česká herní studia, která se zapsala do historie – Illusion Softworks – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-illusion-softworks/>

Czech spojeno s Hangar 13. Ačkoli se z pražské pobočky stala pobočka Hangar 13, brněnská pobočka stále nese název 2K Czech. V roce 2016 vyšla Mafia 3, která si odnesla smíšené recenze. Dle slov režiséra hry je 40 % pracovníků z týmu Hanger 13 z České republiky.¹¹⁵

7.2 Warhorse

Warhorse Studios s.r.o. je české studio, které se zabývá tvorbou videoher. Založeno bylo v roce 2011. Studio založilo několik vývojářů, kteří pracovali v českých studiích jako 2K Czech, ALTAR Games, Bohemia Interactive Studio nebo Codemasters.¹¹⁶ Studio patří finančníkovi Zdeňku Bakalovi, vývojáři Danielovi Vávrovi a Martinu Klímovi. Studio sídlí v komplexu Fórum Karlín, které je vlastněno Bakalou. V roce 2019 ho prodal rakouské společnosti Koch Media, jež za 100% podíl zaplatila 41,8 milionu eur, v přepočtu 1,1 miliardy korun.¹¹⁷

V roce 2018 studio po dlouholetém vývoji vydalo hru s názvem Kingdom Come: Deliverance. Hra se odehrává v roce 1403 v Čechách. Jde o jejich první vydanou hru. Zde se na financování hry podíleli i hráči, pomocí crowdfundingu skrze portál Kickstarter. Vývojářům vybrali zhruba 31,5 milionu korun.¹¹⁸

7.3 Bohemia Interactiv

Bohemia Interactive Studio je české vývojářské studio. Bylo založeno v roce 1999 bratry Markem a Ondřejem Španělovými. Vytvářejí herní sérii ARMA, což je akční simulátor.¹¹⁹

¹¹⁵ Mafia developer to close down Prague office as 2K Czech begins restructuring - Polygon. Polygon [online]. Copyright © 2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2014/1/10/5294642/mafia-developer-to-close-down-prague-office-as-2k-czech-begins>

¹¹⁶ Česká herní studia, která se zapsala do historie – Warhorse Studios – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <http://www.respawnpoint.cz/ceska-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-warhorse/>

¹¹⁷ Bakala prodal herní studio Warhorse. Rok od hitu Kingdom Come, dostane přes miliardu - Aktuálně.cz. Zprávy - Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/bakala-prodal-studio-warhorse-rok-od-vydani-hitu-kingdom-com/r~fbfdf1922f6c11e98854ac1f6b220ee8/>

¹¹⁸ Dobojováno: Kickstarter Kingdom Come skončil obrovským úspěchem | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/dobojovano-kickstarter-kingdom-come-skoncil-obrovskym-uspechem-65444>

¹¹⁹ Česká herní studia, která se zapsala do historie – Bohemia Interactive – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 02.03.2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-bohemia-interactive/#:~:text=Hern%C3%AD%20v%C3%BDvoj%C3%A1%C5%99sk%C3%A9%20studio%20Bohemia%20Interactive,her%20ji%C5%BE%20na%20konci%2090.>

První hrou studia byla Operace Flashpoint, vydána v roce 2001. Po uvedení Operace Flashpoint na trh měl tým ji v úmyslu vydat pro konzoli Xbox a také vytvořit pokračování. Verze pro Xbox, která měla trvat pár měsíců, byla vydána o čtyři roky později. Po vydání verze pro Xbox byly prodeje velice špatné a vývoj hry utrpěl obrovskou finanční ztrátu.¹²⁰

Na počátku roku 2000 Bohemia Interactiv založila novou divizi nazvanou Bohemia Interactive Simulations, která se měla soustředit na vývoj vojenských simulačních her pro armády z celého světa s názvem Virtual Battle Space.¹²¹

Mezitím hlavní studio přišlo s myšlenkou vydání nové hry a začalo pracovat na hře Armored Assault. Později se hra přejmenovala na ARMA: Armed Assault. Hra získala velkou chválu kritiků a skvělé prodeje, které stačily k záchraně společnosti před bankrotem.¹²²

O pár let později začal vývoj pokračováním hry ARMA. ARMA 2 byla vydána v roce 2009 a měla vysoké prodeje a hodnocení. V roce 2010 Bohemia Interactiv pokračovala ve vývoji rozšíření pro ARMA 2 a vydala menší tituly, jako je Take On Helicopters.¹²³

Po vydání posledního rozšíření pro ARMA 2, začalo studio pracovat na nové hře ARMA. Nová ARMA měla být zasazena do budoucnosti. Hra v předprodukční fázi nesla název ARMA Futura. Hlavní linií hry byl boj proti mimozemským bytostem. Všechny tyto mimozemské prvky byly později vyřazeny a byly přepracovány do realističtějšího prostředí. Ze hry se nakonec stala ARMA 3, která byla vydána v roce 2013 a dostalo se jí velmi pozitivní odezvy.¹²⁴

¹²⁰ Česká herní studia, která se zapsala do historie – Bohemia Interactive – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 02.03.2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-bohemia-interactive/#:~:text=Hern%C3%AD%20v%C3%BDvoj%C3%A1%C5%99sk%C3%A9%20studio%20Bohemia%20Interactive,her%20ji%C5%BE%20na%20konci%2090>.

¹²¹ Česká herní studia, která se zapsala do historie – Bohemia Interactive – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 02.03.2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-bohemia-interactive/#:~:text=Hern%C3%AD%20v%C3%BDvoj%C3%A1%C5%99sk%C3%A9%20studio%20Bohemia%20Interactive,her%20ji%C5%BE%20na%20konci%2090>.

¹²² Česká herní studia, která se zapsala do historie – Bohemia Interactive – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 02.03.2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-bohemia-interactive/#:~:text=Hern%C3%AD%20v%C3%BDvoj%C3%A1%C5%99sk%C3%A9%20studio%20Bohemia%20Interactive,her%20ji%C5%BE%20na%20konci%2090>.

¹²³ About Us | Bohemia Interactive. Bohemia Interactive [online]. Copyright © 2022 Bohemia Interactive a.s. Bohemia Interactive [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.bohemia.net/company/about>

¹²⁴ Česká herní studia, která se zapsala do historie – Bohemia Interactive – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 02.03.2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-bohemia-interactive/#:~:text=Hern%C3%AD%20v%C3%BDvoj%C3%A1%C5%99sk%C3%A9%20studio%20Bohemia%20Interactive,her%20ji%C5%BE%20na%20konci%2090>.

Poslední hra, která byla vydána studiem, je Vigor online free-to-play looter-shooter videohra. Vigor vyšla v roce 2019 a je dostupná na Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch, PlayStation 4 a PlayStation 5.¹²⁵

¹²⁵ Česká herní studia, která se zapsala do historie – Bohemia Interactive – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 02.03.2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-bohemia-interactive/#:~:text=Hern%C3%AD%20v%C3%BDvoj%C3%A1%C5%99sk%C3%A9%20studio%20Bohemia%20Interactive,her%20ji%C5%BE%20na%20konci%2090>.

8. ONLINE HRY

Online hry patří k jednomu z nejoblíbenějších žánrů a složitě se dělí se na další podžánry. Raketový vývoj online her umožnilo masové rozšíření internetu v polovině 90. let. V roce 1997 odstartovala první online hra s názvem Ultima Online. Hra se odehrává ve fantasy světě. Jako v téměř každé, tak i v této hře je nutné, aby si člověk vytvořil vlastní postavu. Máte možnost si vytvořit válečníka, mága nebo řemeslníka.¹²⁶

„Jak to popsala Elizabeth Kolbertová ve svém článku o hře z roku 2001 v New Yorku: „Ultima Online je také mimořádně detailní, až do jejich nejobanálnějších funkcí. Hráči mohou navrhovat oblečení pro své avatary: mohou mít domácí mazlíčky a trénovat je, aby dělali triky a stavět propracované domy, které, pokud na to mají, mohou zdobit obrazy a koberce a svícny“ (Kolbert 2001). Ultima Online se v historii MMOG zapsala do popředí nejen tím, jak způsobila revoluci v multiplayerovém hraní, ale také tím, že je průkopníkem v otázkách, o kterých se stále vedou intenzivní debaty. Byla to jedna z prvních her, která čelila masovému protestu hráčů, nemluvě o prodeji virtuálních předmětů za skutečnou světovou měnu. Vývojářský a podpůrný tým (řada z nich pokračovala v budování žánru MMOG) se nakonec musel vypořádat s jednou z největších výzev pro tyto hry, s hromadnou správou komunity.“¹²⁷

Dnešní nejoblíbenější online hrou je World of Warcraft, Warzone, League of Legends a mnoho dalších. Problematika online her je velice složitá, tento typ her je po technické, herní a především interakční stránce velmi odlišný od běžných her určených primárně pro jednoho hráče. Přesto se právě online hry dosud nejvíce blíží konceptu virtuální reality.

Online hry nejsou omezeny na jednu platformu. Existují online hry, které mohou hrát společně hráči s PlayStation 5 i s PC. Pro pokročilé možnosti hráčské interakce, která probíhá nejčastěji psaným slovem, jsou však pro hraní online her logicky vhodnější osobní počítače s myší a klávesnicí, spíše než konzole, které obvykle mají pouze ovladač s několika tlačítky.

¹²⁶ Retro: Ultima Online – prababička všech MMORPG – Doupě.cz. Doupě.cz – Počítačové hry, recenze a novinky [online]. Copyright © 2022 Copyright CZECH NEWS CENTER a.s. a dodavatelé obsahu. [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/retro-ultima-online--prababicka-vsech-mmorpg>

¹²⁷ TAYLOR, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* [online]. Cambridge (Massachusetts): MIT, 2009 [cit. 2022-02-25]. ISBN 0-262-20163-1. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/Play_Between_Worlds.html?id=M9f_bSFi4C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false Culture str 2

9. FILMOVÉ VIDEOHERNÍ ADAPTACE

O filmech podle známých videoher se mnoho let říká, že jsou prokleté. S každou novou filmovou adaptací podle videoher doufáme, že to zrovna bude tento film, který toto prokletí prolomí. Avšak to se zatím žádnému filmu nepodařilo.¹²⁸

Několik filmů mělo už velice blízko k tomu, aby byly povedené. Jedním z nich byl fantasy film Warcraft: První střet. Hra je světově známá díky hře World of Warcraft. Film vůbec nebyl špatný a hodně připomínal Tolkienova Pána Prstenů. Nutno říci, že film nebyl natolik komerčně úspěšný, aby mohl vzniknout druhý díl.

Hlavní problémy, proč tyto adaptace často nemají úspěch, lze shrnout ve třech faktorech:

1. Filmaři jsou neochotní oslovit fanouškovskou základnu – zapominají, odkud se vzal zdroj, nevzdávají hold originálu, zničí příběh. Super Mario Bros je skvělým příkladem. Film se hře nepodobal v podstatě v ničem a vše, co bylo na předloze okouzlující, bylo odstraněno.
2. Zkrácení několikahodinového materiálu – nelze ze hry, která má 40 a více hodin, spoustou expozic, dlouhý vývoj postavy a zápletky, vytvořit 1,5hodinový film. Nakonec bude třeba odstranit spoustu detailů, které dávaly původnímu příběhu smysl, což značně snižuje výsledný produkt. Warcraft odvedl obdivuhodnou práci, ale i tehdy se velká část původní hry ztratila v překladu.
3. Nepochopení žánru – lidé se často domnívají, že film, který je založen na videohře, musí být hned nutně pro děti. Nechápu, že příběhy pro videohry mohou být hluboké a složité, stejně jako jiné filmy.

Tvůrci filmu Warcraft udělali všechno, aby nalákali diváky do kin. Využili svět videoher, s obrovskou sbírkou tradic a příběhů, jako zdrojový materiál. Režisér Duncan Jones vydal před Warcraftem komerční i kritické hity. Jeho herci byli nejlepší v showbyznysu. Dean

¹²⁸ Epická válka lidí s orky, temný horor a superrychlý mimozemský ježek. Toto jsou nejlepší filmy natočené podle videoher | Kinobox.cz. Filmové recenze, novinky v kinech, české filmy | Kinobox.cz [online]. Copyright © 2018 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.kinobox.cz/clanek/19357-nejlepsi-filmove-adaptace-videoher>

Redman, představitel Varise, řekl, že Jones pomohl hercům vidět motivaci a cíle jejich postav a pak jim dal svobodu, aby to vyjádřili tím nejlepším možným způsobem.¹²⁹

Film použil k vytvoření svého světa speciální efektové Kolosum Industrial Light & Magic a výsledky byly magické: animace jeho orků a gryfonů, mlhavé úponky světla vrhané jeho kouzly. To vše oslňovalo.¹³⁰

Konečným výsledkem však nebylo kritické uznání. Recenze spíše celosvětově posouvaly film, který během zahajovacího víkendu vydělal z prodeje vstupenek v USA pouhých 24,1 milionu dolarů. Vzhledem k tomu, že v zámoří lámal rekordy – zejména v Číně, kde jen za pět dní vydělal 156 milionů dolarů. V době má Warcraft 30 % skóre na Rotten Tomatoes.¹³¹

Film po ukončení v kinech vydělal 439 milionu dolarů. Film se stal obrovským propadákem. O tom vypovídá i fakt, že do dnešního dne nebylo natočeno pokračování.¹³²

¹²⁹ How the 'Warcraft' Movie Failed -Rolling Stone. Rolling Stone-Music, Film, TV and Political News Coverage [online]. Copyright © 2022 Rolling Stone, LLC. All Rights Reserved. [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/how-the-warcraft-movie-failed-102133/>

¹³⁰ How the 'Warcraft' Movie Failed-Rolling Stone. Rolling Stone-Music, Film, TV and Political News Coverage [online]. Copyright © 2022 Rolling Stone, LLC. All Rights Reserved. [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/how-the-warcraft-movie-failed-102133/>

¹³¹ How the 'Warcraft' Movie Failed-Rolling Stone. Rolling Stone-Music, Film, TV and Political News Coverage [online]. Copyright © 2022 Rolling Stone, LLC. All Rights Reserved. [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/how-the-warcraft-movie-failed-102133/>

¹³² Warcraft-Box Office Mojo. Home-Box Office Mojo [online]. Copyright © IMDb.com, Inc. or its affiliates. All rights reserved. [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/release/r11064863233/>

10. EKONOMIKA VIDEOHER

COVID-19 zničil mnoho odvětví v ekonomice. Spoustu jiných ale značně posilnil. K vítězům můžeme zařadit videoherní průmysl. Kvůli přísným protiepidemickým opatřením lidé hledají způsoby, jak si v izolaci krátit čas. Mnoho z nich se obrátilo k hraní videoher. Díky tomu herní průmysl v roce 2020 zaznamenal rekordní tržby.¹³³

Data z České republiky ukazují na rychlý vzestup našeho videoherního průmyslu, a to v rámci evropského videoherního trhu. České firmy působící v oblasti videoher zaměstnávají každým rokem asi o 20 % více pracovníků. Během roku 2020 vytvořily herní společnosti 335 nových pracovních míst. Nejžádanějšími pracovníky jsou programátoři, kterých mnohdy chybí až 30 %, grafici a animátoři.¹³⁴

Nejen prodej videoher, ale i prodej videoherních konzolí narůstá. To svědčí o tom, že mnoho stávajících hráčů modernizuje své vybavení a hraní se začínají věnovat i nováčci. Tím došlo k bizarní situaci, kdy americký výrobce herních konzolí Microsoft i jeho japonský konkurent Sony zatím nedokázali uspokojit vysokou poptávku po nových herních konzolích Xbox Series X, respektive PlayStation 5. Ty se staly „horkým zbožím“.¹³⁵

V roce 2022 společnost Microsoft koupila za neuvěřitelnou sumu 68,7 miliardy dolarů (zhruba 1,5 bilionu Kč) vývojáře her a vydavatele interaktivního zábavního obsahu Activision. Pod tuto společnost patří herní serie jako Call of Duty, Candy Crush nebo World of Warcraft. Akvizice má za účelem zvětšení herní divize Microsoftu. Po dokončení transakce bude Microsoft třetí největší herní firmou na světě podle výše tržeb za společnostmi Tencent a Sony. Transakce je největším převzetím ve videoherním průmyslu. Microsoft nabídl za jednu akcii Activision Blizzard 95 dolarů. Tato akvizice vypovídá o tom, že je o videohry obrovský zájem.¹³⁶

¹³³ Videoherní průmysl se stal během pandemie gigantem. Kvůli izolaci se lidé uchylují k virtuálnímu světu — ČT24 — Česká televize. ČT24 — Nejdůvěryhodnější zpravodajský web v ČR — Česká televize [online]. Copyright © Česká televize 1996 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z:

<https://ct24.ceskatelevize.cz/ekonomika/3265276-videoherni-prumysl-se-stal-behem-pandemie-gigantem-kvuli-izolaci-se-lide-uchyluji>

¹³⁴ Obrat českého herního průmyslu loni vzrostl na 5,3 mld. Kč | MediaGuru. Homepage | MediaGuru [online]. Copyright © 2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.mediaguru.cz/clanky/2021/06/obrat-ceskeho-herniho-prumyslu-loni-vzrostl-na-5-3-mld-kc/#:~:text=Kč,-ponděl%C3%AD%2C%2028.&text=České%20hern%C3%AD%20odvětv%C3%AD%20loni%20meziročně,ve%20srovnání%C3%AD%20s%20předchozí%C3%ADm%20rok>

¹³⁵ CEO AMD hovoří o nabídce a poptávce PS5 a Xbox Series X-GAME PRESS. GAME PRESS-Herní magazín pro všechny hráče [online]. Copyright © MADE BY PCKOMPONENT.CZ [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://gamepress.cz/ceo-amd-hovori-o-nabidce-a-poptavce-ps5-a-xbox-series-x/>

¹³⁶ Největší obchod v historii videoher. Microsoft koupí za 68 miliard dolarů společnost Activision Blizzard | iROZHLAS-spolehlivé zprávy. iROZHLAS-spolehlivé a rychlé zprávy [online]. Copyright © 1997 [cit. 05. 03.

Hra jako Call of Duty je jednou z nevýdělečnějších her na světě. Nejlépe prodávaná je Call of Duty: Black Ops. Prodal se jí přes 30 milionu kusů. Pro Microsoft to znamená, že je jednou z nejdělečnějších her na světě. Call of Duty vychází jednou za rok a vždy se prodá více než 10 milionu kusů.¹³⁷

2022]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/ekonomika/microsoft-activision-blizzard-obchod-transakce-akcie-videohry-audit-wow_2201181535_voj

¹³⁷ • Best-selling Call of Duty games | Statista. • Statista-The Statistics Portal for Market Data, Market Research and Market Studies [online]. Copyright © Statista 2022 [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>

11. ZÁVISLOST NA VIDEOHRÁČI

Závislost na videohrách, byla světovou zdravotnickou organizací označena jako „gaming disorder”. V roce 2018 organizace WHO zařadila na svůj seznam duševních nemocí právě závislost na videohrách. Definice této závislosti je nutkavé používání videoher, které mají za následek významné zhoršení schopnosti jednotlivce fungovat v různých životních doménách po delší dobu. Tento a související pojmy byly předmětem značného výzkumu, debaty a diskuze mezi odborníky v několika oborech a vyvolaly polemiku v lékařské, vědecké a herní komunitě. Tyto poruchy lze diagnostikovat, když se jednatel věnuje herním aktivitám za cenu plnění každodenních povinností nebo sledování jiných zájmů bez ohledu na negativní důsledky.¹³⁸

„Hraní je pro hry stejné, jako čtení pro knihy. Tak nějak. Hry jsou určeny k hraní, stejně jako knihy jsou určeny ke čtení. Jak hraní hry, tak čtení knihy zahrnují přeměnu předem stanoveného souboru pravidel na bezprostřednější fenomenologický zážitek. A samozřejmě, čtení zahrnuje větší soubor chování než jen čtení knih, stejně jako hraní zahrnuje větší soubor chování než jen hraní videoher.“¹³⁹

Spory kolem diagnózy zahrnují, zda je porucha samostatnou klinickou entitou nebo projevem psychiatrických poruch. Výzkum přistupoval k otázce z různých hledisek, bez univerzálně standardizovaných nebo dohodnutých definic, což vedlo k obtížím při vypracovávání doporučení založených na důkazech.¹⁴⁰

„Neustále se vyvíjející počítačové technologie se prosazují téměř ve všech aspektech naší činnosti. Stranou nezůstala samozřejmě ani oblast zábavy a relaxace. Dominantním dodavatelem zábavy pro volný čas je v dnešní době videoherní průmysl – videohry jsou oblíbené

¹³⁸Závislost na počítačových hrách je oficiálně choroba, potvrdila WHO – Doupe.cz. Doupe.cz – Počítačové hry, recenze a novinky [online]. Copyright © 2022 Copyright CZECH NEWS CENTER a.s. a dodavatelé obsahu. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/zavislost-na-pocitacovych-hrach-je-oficialne-choroba-potvrdila-who#:~:text=Z%C3%A1vislost%20na%20po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch%20hr%C3%A1ch%20je%20ofici%C3%A1ln%C4%9B%20choroba%2C%20potvr%C4%8Deno%20v%20roce%202018%20a%20zahrnuje%20nutkav%C3%A9%20pou%C4%8D%C3%ADvan%C3%AD%20videoher%20kter%C3%A9%20m%C3%A1j%C3%AD%20za%20n%C3%A1sledek%20v%C3%ADznamn%C3%A9%20zhor%C3%A9n%C3%AD%20schopnosti%20jednotlivce%20fungovat%20v%20r%C3%99zn%C3%BDch%20%C4%8Dob%C3%A1ch%20po%20del%C3%A9%C4%8D%C3%AD%20dobu%20a%20souvisej%C3%ADc%C3%AD%20pojmy%20byly%20p%C4%8D%C3%ADm%C4%9Bem%20zna%C4%8Dn%C3%A9ho%20v%C3%BDzkumu%20a%20debaty%20a%20diskuze%20mezi%20odborn%C3%ADky%20v%20n%C4%9Bkolika%20oborech%20a%20vyvolaly%20polemiku%20v%20l%C3%A9ka%C4%8Dsk%C3%A9%20a%20v%C4%9Bdeck%C3%A9%20a%20hern%C3%AD%20komunit%C4%9B.>

¹³⁹PERRON, Bernard. *The Video Game Theory Reader 2* [online]. New York: Routledge, 2008 [cit. 2022-02-27]. ISBN 0-203-88766-2. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/The_Video_Game_Theory_Reader_2.html?id=ckKTAqAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

strana 45

¹⁴⁰ Video Game Addiction Symptoms, Causes and Effects - PsychGuides.com. PsychGuides.com - [online]. Copyright © 2022 PsychGuides.com [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/>

zejména u dětí a mládeže. Přesně z tohoto důvodu je zcela zásadní ptát se, jak tato aktivita může děti ovlivnit. Psychologové si v této souvislosti pokládají řadu otázek: Proč děti propadají videohram a proč videohry vytlačují jiné volnočasové aktivity? Existuje závislost na hraní videoher, a pokud ano, jaké mohou být její dopady? Nakolik se tento typ závislosti odlišuje od jiných závislostí? Jaký vliv má na děti násilí zobrazované a prožívané v počítačových hrách? Mohou být videohry také prospěšné? Lze pomoci nich rozvíjet kognitivní schopnosti, jako je paměť, soustředění, rychlost reakce nebo logické uvažování? ¹⁴¹

První náznaky, jak poznat závislost na videohrách:

1. Hráč nejeví zájem o jiné zájmy ve svém životě.
2. Hráč nejeví zájem o rutiny jako je např. hygiena.
3. Hráč raději komunikuje s lidmi prostřednictvím internetu, než v reálném životě.
4. Hráč stále jeví nervozitu, když nehraje.
5. Hráč ztrácí zájem o okolní dění a reálný svět.
6. Hráč má problémy s nespavostí.¹⁴²

Definované příznaky vzniku závislosti na videohrách dle WHO:

1. Zhoršená kontrola nad hraním, spojená s frekvencí či intenzitou hraní nebo obtížemi hraní přerušit.
2. „Nemocný“ stále více upřednostňuje hraní před vším ostatním a ztrácí zájem o cokoli jiného (koníčky, denní aktivity).
3. Pokračování ve stále intenzivnějším hraní navzdory výskytu negativních následků.¹⁴³

Dokument, který vydala organizace WHO k těmto příznakům, dodává, že vzorec chování osoby závislé na videohrách má za následek významné zhoršení osobních, rodinných, sociálních, vzdělávacích, profesních i dalších důležitých stránek života. Psychiatr Vladimír

¹⁴¹ KVĚTON, Petr. *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě* [online]. 2020. Praha: Grada, 2020 [cit. 2022-02-27]. ISBN 978-80-271-1831-1. Dostupné z: <https://download.dibuk.eu/preview/86872/pdf> strana 7

¹⁴² Addictive behaviours: Gaming disorder. WHO | World Health Organization [online]. Copyright © [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

¹⁴³ Addictive behaviours: Gaming disorder. WHO | World Health Organization [online]. Copyright © [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

Poznyak se podílel na pojmenování diagnózy jako “gaming disorder” (tj. herní choroba) a zasadil se o její přidání na oficiální seznam duševních poruch.¹⁴⁴

Diagnóza s označením „herní choroba“ (gaming disorder) je stanovena osobám, které tráví hodiny hraním videoher, přičemž tato závislost trvale mění jejich životy. Hráči se přitom nedokáží své vášně vzdát. Tato závislost narušuje i tělesné funkce závislosti na videohrách a její fáze.¹⁴⁵

11.1 Závislosti na videohrách a její fáze

První fází je, že hraní je pro hráče nejdůležitější činností, proto se samotným hraním v myšlenkách neustále zaobírá. Když právě nehraje, má nepřekonatelné nutkání hrát a podřizuje tomu své každodenní chování.¹⁴⁶

Druhou fází je, že hraní začne fungovat jako ventil k zapomínání na problémy. Hráč už nehraje jen pro zábavu, ale používá hru, aby se zbavil negativních emocí a frustrace, aby zapomněl na své každodenní problémy.

Třetí fází je, když postižený nemá možnost hrát nebo nemůže hrát dost dlouho, objevují se u něj abstinenční příznaky: je nervózní, podrážděný, někdy se může dokonce třást a nadměrně potit.

Čtvrtá fáze je, že závislý hráč už nedokáže sám kontrolovat a dodržovat časová omezení herní doby.

Pátá fáze jsou pokusy přestat hrát nebo hraní alespoň omezit. To se ale hráči většinou nedaří.

Šestá fáze je, že škola, přátelé, zájmy a práce ztrácejí význam ve srovnání se hrou. To působí další psychické potíže a spory s okolím.¹⁴⁷

¹⁴⁴ Addictive behaviours: Gaming disorder. WHO | World Health Organization [online]. Copyright © [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

¹⁴⁵ Addictive behaviours: Gaming disorder. WHO | World Health Organization [online]. Copyright © [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

¹⁴⁶ Addictive behaviours: Gaming disorder. WHO | World Health Organization [online]. Copyright © [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

¹⁴⁷ Video Game Addiction Symptoms, Causes and Effects - PsychGuides.com. PsychGuides.com - [online]. Copyright © 2022 PsychGuides.com [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/>

11.2 Jak vyléčit závislost na videohrách

Nejdůležitějším krokem v léčbě osoby závislé na hraní je, jako u každé závislosti, uvědomění si daného problému. Je třeba si závislost nejdříve uvědomit, aby mohla být následná léčba úspěšná. V případě, že závislý člověk stále hledá výmluvy a nedokáže si připustit svůj problém, pravděpodobně nebude jeho léčba úspěšná. V dalším kroku je nutné se všech videoher zbavit a najít si za ně náhradu. Nahradit čas strávený u videoher jiným koníčkem.¹⁴⁸

11.3 Výděvky na mladistvých hráčích

Videohry začaly vznikat za účelem zábavy, ke kterým měl přístup pouze úzký okruh samotných herních vývojářů, a proto nebyl zisk hlavním cílem. Herní průmysl už dávno není odvětvím zábavy pouze pro děti. V posledních letech překonal i filmový průmysl.

Koupě videoher byl dříve velmi přímočarý proces. Vstoupit do obchodu s hrami, zakoupit si hru pro svoji konzoli nebo počítač a poté si ji doma zahrát. V dnešní době herní společnosti nemají pouze komerční přínos z prodeje svých her nebo konzolí. Se vzestupem internetu, WiFi připojení, přišel online prodej her. Dnes již není třeba opustit domov, aby si člověk mohl hru koupit. Tituly lze zakoupit v digitálních obchodech, jako jsou, PlayStation Network, Nintendo eShop a dokonce i mobilní platformy, jako je App Store a Google Play Store. Soubory hry se poté stáhnou přímo do vašeho zařízení. Společnosti vydělávají také díky mikrotransakcím, kdy si ve hře lze koupit například předměty, kostýmy, upgrady, prémiové funkce a další. Dalšímožností je koupě DLC a nejvíce kontroverzní loot boxy.¹⁴⁹

Mikrotransakce na hráče útočí neustále. Když hrají videohru mobilní nebo free to play, často na ně při hraní vyskočí reklamy na odemknutí některých nových kostýmů, skinů, postav, herních map nebo jakýchkoli jiných prvků.¹⁵⁰

„Co je na internetu, je zdarma. Takto většinou vnímají internet jeho uživatelé a to obzvláště, pokud se jedná o mladé (nevydělavající) lidi. Všechny internetové prohlížečové hry,

¹⁴⁸ Závislost na počítačových hrách-jak se pozná a jak se dá léčit? | Rehabilitace.info. Zdravotní magazín a katalog rehabilitací | Rehabilitace.info [online]. Copyright © 2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.rehabilitace.info/zdravi-deti/zavislost-na-pocitacovych-hrach-jak-se-pozna-a-jak-se-da->

¹⁴⁹ LOOTBOXY: Nemoc herního průmyslu-YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yRyBJ-ODI-A>

¹⁵⁰ LOOTBOXY: Nemoc herního průmyslu-YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yRyBJ-ODI-A>

*kteř se pokoušely zpoplatnit samostatný přístup ke hře, velmi rychle pohořely. Hráči takových her prostě placený přístup netolerují. Dokonce desktopové onlinové hry postupně začínají přecházet na základní bezplatný přístup ke hře.*¹⁵¹

Odemknutí těchto přídavků je podle pravidel her nutno zakoupit za skutečné peníze nebo nějakou herní měnu. Platba ve hře, ale za skutečné peníze se nazývá mikrotransakce. Mnohdy se může zdát, že herní měna je přijatelnější než reálné peníze, ale pro získání takové měny, je třeba ve hře strávit až několik hodin. Proto mnozí lidé volí rychlejší cestu, tedy mikrotransakci.¹⁵²

V současné době je princip většiny stahovatelných datadisků prodáván přes season passech, neboli rozšíření her v rámci jednoho konkrétního balíčku – poukazu.¹⁵³

11.4 Zákony videoher

Loot boxy mohou děti kupovat neomezeně, ale do kasina dítě nikdo nepustí. Jaký je rozdíl mezi hraním automatů v kasinu a hraním automatu na počítači? V České republice není zákon, který by nějak zakazoval hraní videoher a kupování loot boxu mladistvými. Například v Belgii, Nizozemsku nebo Číně přijímají zákony, které řeší problematiku gamblingu počítačových her a finančních nástrah ze strany mikrotransakcí. Čína v roce 2021 vytvořila zákon, který zakazuje mladistvým pod 18 let hrát více než 3 hodiny týdně.¹⁵⁴

Jak odstranit mikrotransakce či samotné loot boxy z počítačových her? Na tuto otázku našla odpověď Belgie, která je nařídila z her odstranit. Vývojáři mikrotransakcí a loot boxů tak byli nuceni za 30 dní odstranit veškeré mikrotransakční prvky. V případě nesplnění jim hrozil trest odnětí svobody až do maximální výše 5 let a v případě ohrožení dítěte-tedy prokáže-li se,

¹⁵¹ JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. [online] Praha: D.A.M.O., 2011[cit. 2022-02-25]. ISBN 978-80-904387-1-2 Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=m7s84U2eUOcC&pg=PA99&source=gbs_selected_pages&cad=3#v=onepage&q&f=false
str 89

¹⁵² LOOTBOXY: Nemoc herního průmyslu-YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yRyBJ-ODI-A>

¹⁵³ LOOTBOXY: Nemoc herního průmyslu-YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yRyBJ-ODI-A>

¹⁵⁴ Čína zakáže dětem hrát online déle než tři hodiny týdně-INDIAN. INDIAN-Pořad o hrách pro každého [online]. Copyright © 2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/cina-zakaze-detem-hrat-online-dele-nez-3-hodiny-8718xc>

že danou věc kupovala osoba pod stanovenou zákonnou věkovou hranicí-se trest může zdvojnásobit.¹⁵⁵

V současné době se debatuje napříč politickým spektrem na světové úrovni o tématu škodlivosti loot boxů a také do jaké míry mohou podporovat vznik závislostí – gamblingu. Řada institucí zabývajících se gamblingem-jako AMA (American Medical Association) - celou situaci také prošetřuje. Na internetu existuje dokonce i petice, která žádá odstranění loot boxů ze všech videoher. Česká republika zatím podepsala dohodu o spolupráci v oblasti internetových online her.¹⁵⁶

Vzhledem k výše uvedenému je zcela jasné, že na uvedené téma ohledně nastavení hranic pro nezávadnou formu loot boxu a „bezpečného“ gamblingu, se i nadále povede debata.

¹⁵⁵ Belgie a Nizozemí zakazují loot boxy ve hrách | PokerArena.cz. PokerArena.cz | poker online zdarma | Texas Holdem poker 2022 [online]. Copyright © [cit. 06.03.2022]. Dostupné z:

https://www.pokerarena.cz/rubriky/aktuality/belgie-a-nizozemi-zakazuji-loot-boxy-ve-hrach_13918.html

¹⁵⁶ AMA Considers a New Addiction: Video Games | MIT Technology Review. MIT Technology Review [online]. Copyright © [cit. 06.03.2022]. Dostupné z:

<https://www.technologyreview.com/2007/06/25/36978/ama-considers-a-new-addiction-video-games/>

13. DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ

13.1 Hypotézy výzkumu

Základní hypotézou bylo ověření souvislosti oblíbenosti typu herní konzole s hospodářskými výsledky výrobce konzole. Zda je v přímé souvislosti nedostupnost některého druhu herní konzole s její oblíbeností, a tudíž i technickou dokonalostí, u hráčů videoher.

V současnosti stále přetrvávají názory, že mnoho hráčů videoher jsou jen osoby závislé na tomto druhu zábavy, bez jiných zájmů a znalostí. Výzkum pomocí dotazníkového řešení se snažil ověřit tento názor, zda hráči jen hrají, či se zajímají o videohry a videoherní průmysl do hloubky.

13.2 Cíl dotazování a metodika

K ověření předchozích hypotéz bylo použito dotazníkové řešení jako jedna z kvantitativních metod výzkumu veřejného mínění, která je nejvíce využívána v sociologii, ale i v psychologii a marketingu. Výzkumy prováděnými pomocí dotazníkového šetření se dají měřit sociologické jevy a také jejich analýza, a to za použití matematických modulů a statistických technik. Díky této metodě je možné sbírat velké množství dat s méně podrobnými informacemi. Tyto informace mohou být aplikovány na širší okruh lidí.

Byl použit standardizovaný dotazník, kde s výjimkou jedné otázky, byly všechny otázky uzavřené, tedy bez možnosti uvést poznámku či vysvětlit odpověď. Pouze jedna otázka zůstala otevřená, tedy bylo možno odpovídat vlastními slovy.

Dotazování bylo provedeno přes webové rozhraní. Výhodou je velikost oslovené skupiny, snadná distribuce a finanční nenáročnost. Dotazník byl vytvořen na webových stránkách společnosti Survio, kde byl dotazník nejen zadán, ale byl i vyhodnocen grafickým zobrazením. Postup:

1. Formulace výzkumného problému a definování cíle výzkumu:

Jak je v širokém povědomí dnešní populace zakořeněný pojem videohry a jejich hraní?

2. Určení cílové skupiny:

Cílová skupina byla omezená jednak možností přístupu k internetu a i dovedností

používat moderní komunikační technologie.

3. Sběr dat pomocí internetového dotazníku vytvořeného pomocí stránky Survio.¹⁵⁷

Výzkum probíhal v období 1. 2. 2022 - 20. 2. 22.

Dotazníkové šetření se zúčastnilo 71 respondentů.

Dotazník obsahoval 8 otázek:

1. Vlastníte nějakou herní platformu?

Cílem první otázky bylo zjistit, které herní platformy jsou nejvíce rozšířené v naší populaci a zda toto rozšíření odpovídá i současným poznatkům z oblasti videoherního průmyslu.

2. Kolik dní v týdnu strávíte hraním videoher?

Druhá otázka měla za úkol zjistit, kolik času dnešní populace tráví u počítače. Zda se jedná o hodiny, dny či týdny. Z délky stráveného času hraním videoher je možno předpokládat již jistou míru závislosti na hraní.

3. Jaký nejraději hraje žánr?

Nejen typy platform, ale i oblíbený žánr lze mnoho vypovědět o uživateli videoher, tím se zabývala třetí otázka.

4. Co jste považovali za zlomovou hru?

Znalosti hráčů videoher měla za úkol ověřit otázka čtvrtá. Většina hráčů není jen pouhými konzumenty této zábavy, ale má často i široké vědomosti o videoherním průmyslu.

5. Jaký vnímáte největší rozdíl v hratelnosti a složitosti starých a nových her? -

Stejný úkol měla i otázka pátá, tedy rozlišit hratelnost mezi starými a novými hrami a ověřit znalosti hráčů.

6. Jak vnímáte vliv her a herního průmyslu na pop kulturu a běžný život?

Šestá otázka, tedy ta jediná otevřená, zjišťovala, jakým způsobem respondenti vnímají vliv videoher. Jak vnímáte vliv her a herního průmyslu na pop kulturu a běžný život?

7. Baví vás více videohry, filmy nebo knihy?

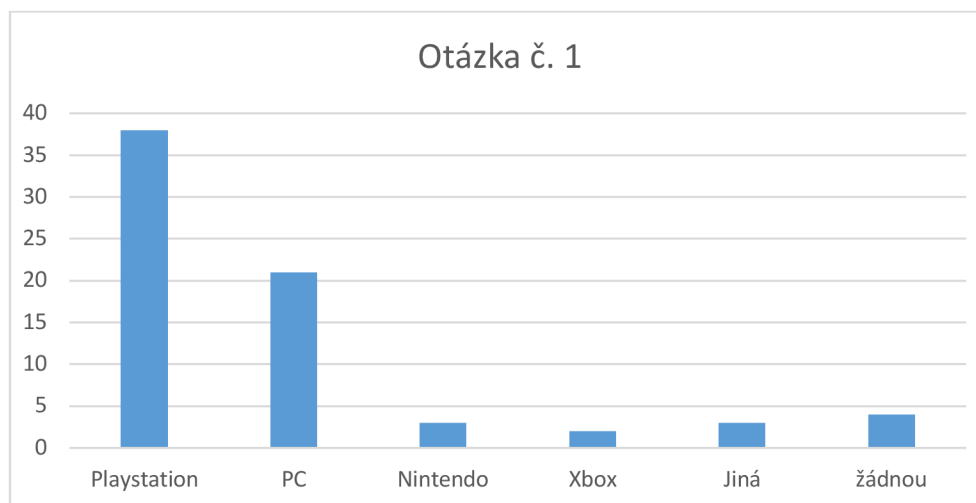
¹⁵⁷ Hraní videoher dotazník-Survio. [online]. Copyright © Copyright 2017, [cit. 06.03.2022]. Dostupné z: <https://www.survio.com/survey/d/X9I3V5O6P6A9J9H9R>

Vzhledem k velké oblibě hraní videoher bylo úkolem otázky sedmé ověřit, zda opravdu videohry zaujímají vedoucí postavení v trávení volného času před sledováním filmů a čtením knih.

8. Měli jste od rodičů stanoveno, jak dlouho denně můžete hrát videohry? Poslední otázka, tedy osmá, směřovala k ověření vztahu rodič-dítě. Zda rodiče mají přehled o aktivitách svých dětí ve volném čase.

13.3 Vyhodnocení dotazníků

Graf 1: otázka 1: Vlastníte nějakou herní platformu?

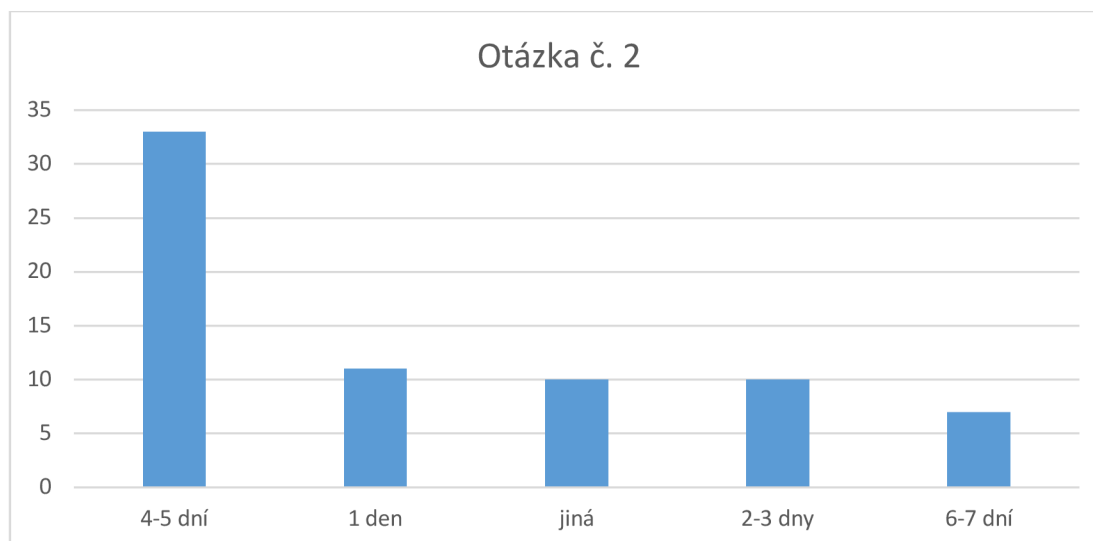


Otázka 1 (Graf 1) měla zjistit, jakou herní platformu hráči vlastní, či pouze hrají hry na vypůjčených či pronajatých platformách. Na výběr byly 4 nejznámější platformy, další možností bylo uvedení jiné nebo žádné.

V oblibě se na 1. místě umístil PlayStation, pak PC a Nintendo. Část respondentů nevlastní žádnou platformu, přesto hrají. Odpovědí je, že buď hrají na vypůjčených platformách, nebo dochází do herních obchodů či kaváren.

První místo PlayStation potvrdilo, že tato platforma představuje opravdu špičkový výrobek na trhu a současný velký zájem o nákup této platformy toto zjištění jen potvrzuje.

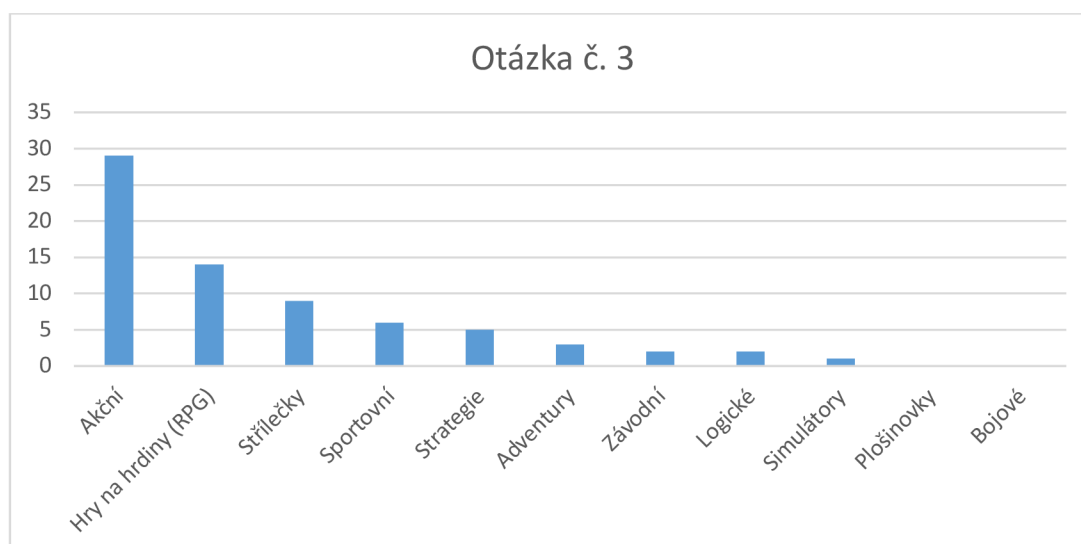
Graf 2: otázka 2: Kolik dní v týdnu strávíte hraním videoher?



Velkým problémem je čas strávený hraním videoher. Z odpovědí na otázku 2 (Graf 2) vyplývá, že většina hráčů hraje 4-5 dnů v týdnu. Na stejné úrovni je jeden den a 2-3 dny.

Nejméně respondentů odpovědělo, že hrají každý den v týdnu. Pokud můžeme předpokládat pravdivost odpovědí, stav závislosti na hraní videoher není tak kritický. Většina hráčů si umí čas u hraní korigovat.

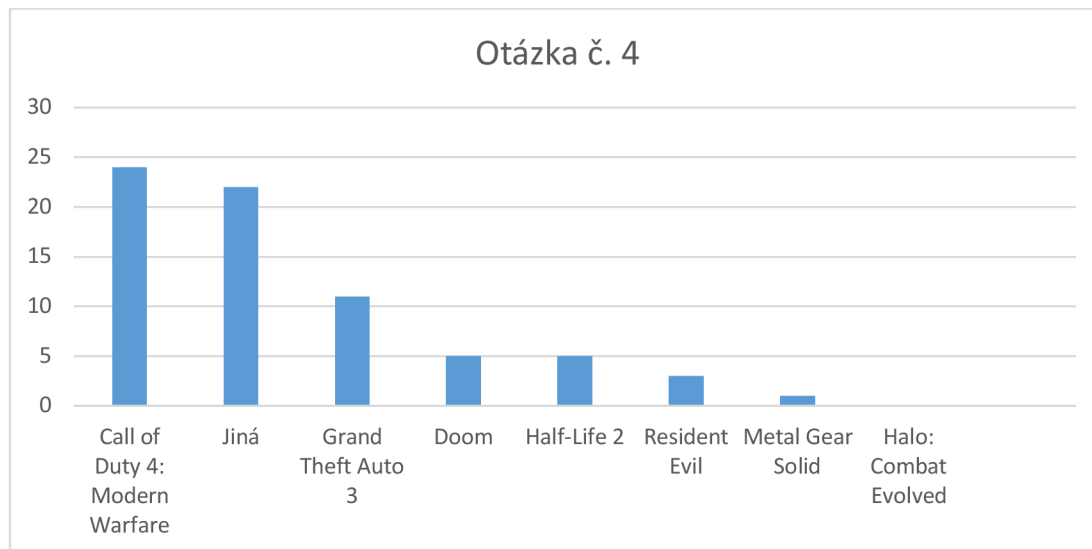
Graf 3: otázka 3: Jaký nejraději hrajete žánr?



Na trhu je velké množství rozličných žánrů videoher. Jednoznačně největší popularitu získaly akční videohry a videohry „na hrdiny“ (Graf 3). Zajímavým zjištěním je, že klasické

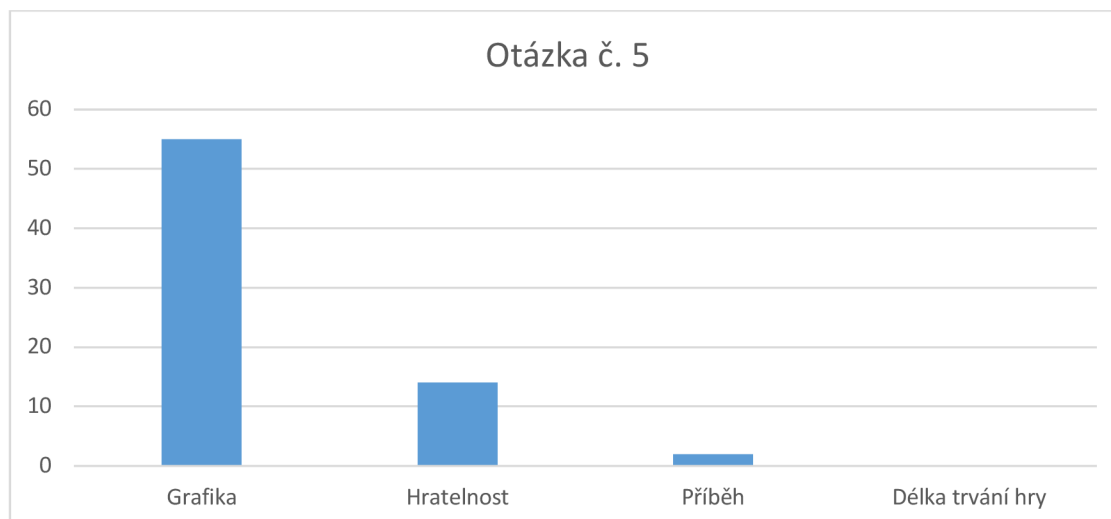
bojové hry nejsou až tolik oblíbené. Dle odpůrců videoher jsou to právě bojové hry, které přináší prvky agresivity do výchovy mladé generace.

Graf 4: otázka 4: Co jste považovali za zlomovou hru?



Otázka 4 byla určena pro znalce videoher. Odpověď na ni předpokládá již jistou míru znalostí o videoherním průmyslu. Za zlomovou hru většina respondentů považuje hru Call of Duty 4: Modern Warfare, která je odbornou veřejností velmi ceněna a také je hodnocena jako zlomová (Graf 4).

Graf 5: otázka 5: Jaký vnímáte největší rozdíl v hratelnosti a složitosti starých a nových her?



Otázka 5 byla zaměřena na porovnání rozdílů v hratelnosti starých a nových her. I k odpovědi této otázky je zapotřebí alespoň základních znalostí o videohrách a jejich vývoji.

Nejvíce respondentů si cení grafiku a hratelnost. Příběh není pro většinu hráčů důležitý, stejně jako není důležitá doba trvání hry (Graf 5).

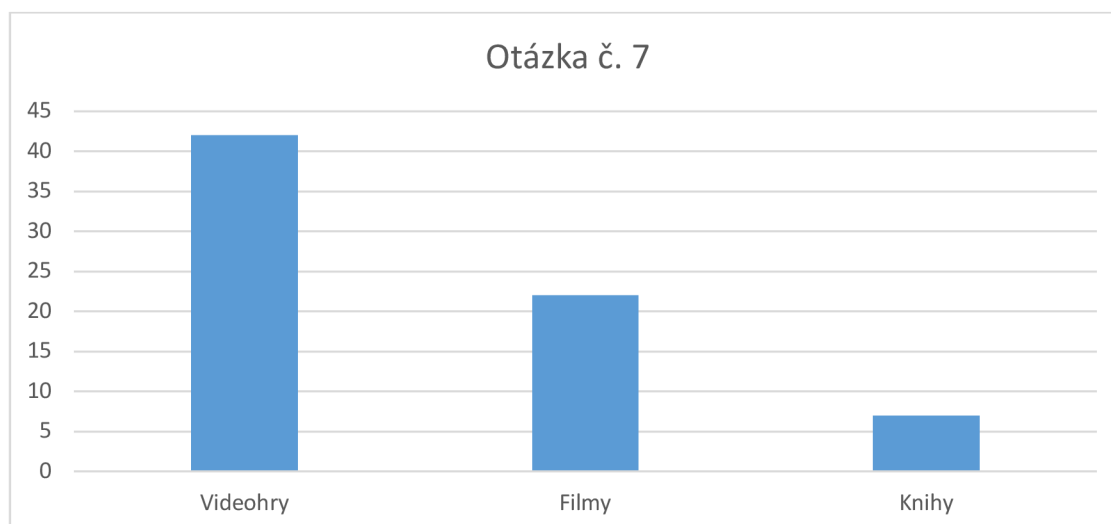
Jedinou otázkou bez předem stanovených odpovědí byla otázka 6, kde respondenti mohli vyjádřit svůj názor na vnímání vlivu videoher a videoherního průmyslu na popkulturu a běžný život.

23 respondentů odpovědělo „nijak“.

2 respondenti odpověděli „útěk do virtuální reality“.

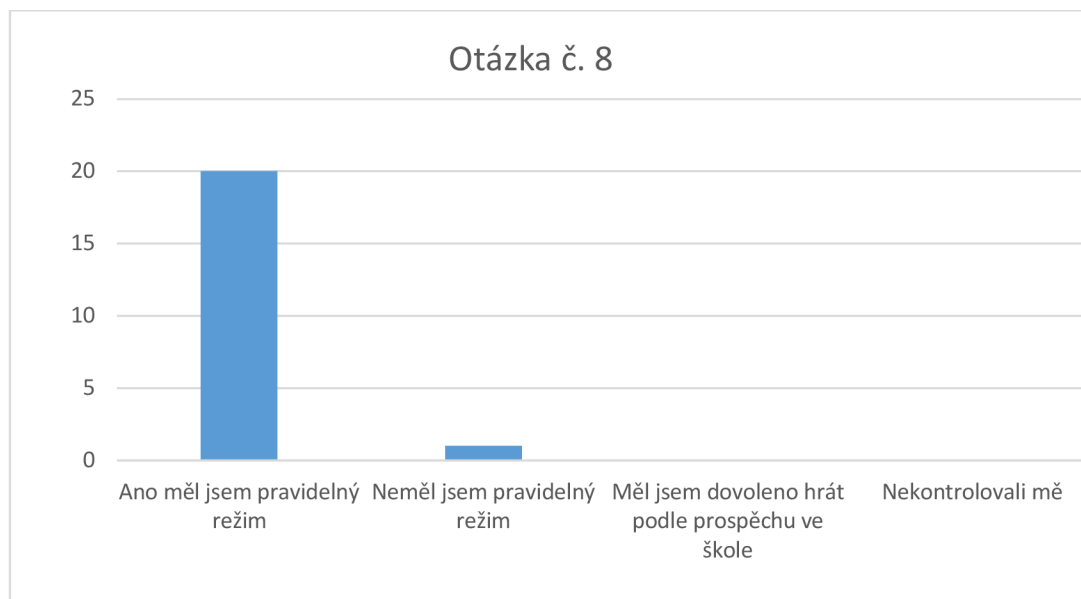
Dále po jedné odpovědi: „závislost; nevím; negativní – trávení volného času; pozitivní – popkultura“

Graf 6: otázka 7: Baví vás více videohry, filmy nebo knihy?



Při srovnání videoher, filmů a knih vyšly úspěšně videohry. Knihy se zařadily na konec, což svědčí o současném trendu. Mládež méně čte a většinu času tráví u nových technologických komunikačních prostředků (Graf 6).

Graf 7: otázka 8: Měli jste od rodičů stanoveno, jak dlouho denně můžete hrát videohry?



Velmi zajímavý výsledek lze vyčíst z odpovědí na poslední 8. otázku. 1/3 respondentů odpověděla, že měli pravidelný režim. Rodiče kontrolovali jejich čas trávený u počítače. Pouze zlomek respondentů odpověděl, že neměli pravidelný režim (Graf 7) a 2/3 se zdržely odpovědi.

13.4 Diskuze

Videohry a videoherní průmysl je poměrně mladým odvětvím. Vznik tohoto odvětví provázal mnoho protichůdných názorů. Mnoho jedinců se domnívalo, že vznikne společnost uzavřených, antisociálních individuí, která spolu budou komunikovat pouze skrze internet.

Výzkum vlivu videoher s násilnou tematikou na lidskou psychiku přináší často protichůdné závěry. Některé studie dokazují škodlivost těchto her pro jednotlivce i celou společnost. Jiné ale docházejí k závěru, že videohry násilné chování nespouštějí a příčiny agresivity je nutno hledat jinde.¹⁵⁸

Na základě provedeného dotazníkového řešení jsem si ověřil popularitu herních platform, kde zvítězil PlayStation. Tato konzole je v dnešní době nejprodávanější, dokonce se stala i nedostatkovým zbožím. Na nákup této konzole se vytváří dlouhé čekací seznamy a často

¹⁵⁸ Petr, J. Posilují videohry agresivitu? Děti se mohou stát vůči násilí imunní, 2021. LIDOVKY. [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z https://www.lidovky.cz/orientace/veda/posiluji-videohry-agresivitu-deti-se-mohou-stat-vuci-nasili-imunni.A210120_110503_In_veda_ape .

je přeprořádána za neúměrně vysoké ceny. Nejen mladí hráči, ale i sběratelé a „skalní“ hráči videoher se snaží vlastnit tuto konzoli.

S otázkou 2 částečně souvisí i otázka 3. Je zajímavé, že oblíbenost her a žánrů se naprosto shoduje. Nejvíce oblíbeným žánrem jsou akční hry a nejoblíbenější hrou je Call of Duty 4: Modern Warfare, která se s tímto žánrem shoduje.

Velmi oblíbené jsou hry na hrdiny (RPG). Základem těchto her jsou výrazné charakterové postavy a příběh. Nejméně oblíbené jsou naopak hry bojové.

Otázka 4 a 5 měla ověřit znalosti hráčů z oblasti videoherního průmyslu. Zda nejsou jen pasivními konzumenty videoherní zábavy. Většina hráčů má jasný názor na zlomové hry a rozdíly v hrátelnosti starých a nových her. To svědčí o znalosti videoherní historie a o utváření vlastního názoru.

Vliv videoher na běžný život je jednoznačný. I když respondenti ve svých odpovědích především uvádějí, že vliv videoher a videoherního průmyslu na pop kulturu a běžný život nevnímají, opak je pravdou. To vyplývá z odpovědí na otázku 7.

Videohry nejen že převzaly diváky kin, ale vytlačily i čtení knih. Videoherní průmysl dosahuje v posledních letech vyšších zisků než filmový průmysl, což jednoznačně potvrzuje i výsledek odpovědí.

I když je hraní videoher často popisováno jako závislost, která není rodiči dětí kontrolována, z výsledků odpovědí na otázku 8 vyplynulo, že u 20 z dotázaných hráčů rodiče kontrolují jejich čas strávený u videoher, měli pravidelný režim. Jeden odpověděl, že neměl pravidelný režim. Ostatní neodpověděli.

Během posledních pěti let však byly provedeny četné výzkumy, které jasně ukázaly, kdo vlastně dnešní hráči jsou. Podle výsledků každoroční studie, kterou provádí americká organizace Entertainment Software Association, bylo v roce 2005 průměrnému hráči 30 let a hrál již 9,5 roku. V roce 2004 hrálo hry 19 % Američanů přes 50 let a 43 % všech hráčů tvořily ženy. Organizace Consumer Electronics Association zase provedla studii Gaming Technology Study 20061, ve které zjistila, že z hráčů tráví nad hrami nejvíce času právě dospělí.¹⁵⁹

¹⁵⁹ Visual Computing and Game Development | Faculty of Mathematics and Physics. MFF UK | Matematicko-fyzikální fakulta [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.mff.cuni.cz/en/students/master-of-computer-science/2020-or-later/visual-computing-and-game-development>

ZÁVĚR

Svou bakalářskou prací jsem se snažil popsat vznik a historii videoherního průmyslu ve světě a v České republice. Historie je poměrně krátká.

Snažil jsem se také podat souhrnný přehled videoherních konzolí, videoherních vydavatelů a studií nejen ve světě, ale i v České republice. Dále popsat vývoj a druhy videoher.

Menší část tvořila část zabývající se ekonomikou videoher a s tím související vztah a závislost naší generace na videohrách.

Videoherní průmysl a hraní videoher obecně je velmi důležitým a bedlivě sledovaným fenoménem dnešní doby. Zabývají se jím lékaři, pedagogové, psychologové i právníci. Stále není jasně řečeno, do jaké míry hraní videoher ovlivňuje mladou generaci. Ta tráví volný čas nejen hraním videoher, ale obecně tráví čas u nových komunikačních technologií.

Z výsledků vyplývá, že téměř 1/3 z dotazovaných respondentů odpověděla, že rodiče kontrolují jejich čas strávený hraním. 2/3 se zdrželi odpovědi.

Hráči však nejsou pouze konzumenti zábavy, ale mnoho z nich se o videoherní průmysl zajímá. Dnes je možnost i tento obor studovat na vysokých školách jak technického zaměření, tak i vysokých školách uměleckých.

Je sporné, zda videohry negativně (jak je velmi často prezentováno) ovlivňují mladou generaci. Mnoho her má i edukativní účinky. Zejména strategické hry jsou založeny na tom, že hráč musí plánovat, vyjednávat a myslet dopředu. Procvičují koncentraci, prostorovou orientaci a logické myšlení. Poskytují vzory chování a rozvíjí u dítěte empatii a kladné povahové vlastnosti. Některé hry mohou u dětí vzbudit zájem o čtení a další zkoumání historických období, událostí či jiných kultur. Pro mnohé děti jsou videohry jedním z nejjednodušších způsobů, jak si najít kamarády.

Příkladem ze současnosti, podporujícím vztah k ekologii, je hra Horizon Forbidden West, kdy při splnění dané mise je za vás zasazen živý strom v Douglas Country Forest ve Wisconsinu.¹⁶⁰

Dále díky dotazníkovému šetření jsme se dozvěděli, že nejvíce hráčů v České republice hraje na konzoli Playstation. Playstation má díky velkému zájmu na českém trhu i českou lokalizaci-české titulky.

¹⁶⁰ Unlocking this Horizon Forbidden West trophy also plants a real-life tree-Polygon. Polygon [online]. Copyright © 2022 [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/22936067/horizon-forbidden-west-sony-plant-trees-when-players-unlock-trophy>

Výzkum potvrdil i velký komerční zájem o Playstation 5. Na českém trhu se prakticky nedá koupit. Čekací lhůta je až několik měsíců.

Z výsledku použitého výzkumu vyplývá, že herní průmysl je stále silnějším odvětvím zábavního průmyslu a stává se nedílnou součástí kultury 21. století. Dochází k propojení videoherního průmyslu a filmového průmyslu. Mnoho filmových studií se snaží, často se sporným výsledkem, o filmové zpracování nejúspěšnějších videoher.

Nejen komerční úspěchy, ale i vznik nových studijních oborů na vysokých školách, donutili mnoho kritiků vlivu herního průmyslu na naši generaci, přehodnotit svůj názor.

Prvotní názory o škodlivosti násilí ve videohrách a škodlivosti videoher jako celku byli již dnes překonány.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Seznam použitých českých zdrojů

ŠVÁRY, Ondřej. *Videohry: : Historie virtuální zábavy* [online]. Morava: Databook, 2013 [cit. 2022-02-27]. ISBN 978-80-87749-08-1. Dostupné z: <https://www.databook.cz/data/6/f/1360057966.videohry-historie-virtualni-zabavy-ondrej-svara-ukazka.pdf>

SCHREIER, Jason. *Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šilenství ze zákulisí vývoje videoher*. Přeložil Petr MIKLICA. Brno: Host, 2019. ISBN 978-80-7577-824-6

KVĚTON, Petr. *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě* [online]. 2020. Praha: Grada, 2020 [cit. 2022-02-27]. ISBN 978-80-271-1831-1. Dostupné z: <https://download.dibuk.eu/preview/86872/pdf>

JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. [online] Praha: D.A.M.O., 2011 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-80-904387-1-2 Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=m7s84U2eUOcC&pg=PA99&source=gbs_selected_pages&cad=3#v=onepage&q&f=false

Seznam použitých zahraničních zdrojů

KOHLER, Chris. *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* [online]. New York: Dover, 2016 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-0-486-80149-0. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/Power_Up.html?id=ID4fDQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

AMOS, Evan. *The Game Console 2.0: A Photographic History from Atari to Xbox*. San Francisco: No Starch Press, 2018 [cit. 2022-02-25, 312 s. ISBN 978-1-7185-0060-0. Dostupné z: <https://books.google.cz/books?id=KAiEAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games* [online]. New York: Three Rivers Press, 2001 [cit. 2022-02-27]. ISBN 0-7615-3643-4. Dostupné z: https://retrocdn.net/images/9/9c/UltimateHistoryofVideoGames_Book_US.pdf

PARIS, David. *History of Video Games* [online]. California: teacher created materials, 2016 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-1-4938-3594-2. Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=jUk7DgAAQBAJ&pg=PA1974&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false

ROGERS, Scott. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. UK: Wiley, 2010 [cit. 2022-02-25, 515 s. ISBN 978-0-470-68867-0. https://books.google.cz/books/about/Level_Up.html?id=8w_ETFmHrewC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

KOSTER, Raph. *Theory of fun for game design* [online]. Scottsdale: O'reilly, 2005 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-1-932111-97-2. Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=jYdqQ4YdccYC&pg=PA2&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false

SCHREIER, Jason. *Press Reset*. New York: Grand Central, 2021. ISBN 978-1-5387-3549-7

GREGORY, Jason. *Game Engine Architecture, Third Edition* [online]. 3rd ed. Velká Británie: Taylor & Francis, 2018 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-1-138-03545-4. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/Game_Engine_Architecture_Third_Edition.html?id=1g1mDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

BISSELL, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter* [online]. New York: Knopf Doubleday, 2010 [cit. 2022-02-25]. ISBN 978-0-307-37870-5. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/Extra_Lives.html?id=p3pCgbJp_F0C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

TAYLOR, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* [online]. Cambridge (Massachusetts): MIT, 2009 [cit. 2022-02-25]. ISBN 0-262-20163-1. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/Play_Between_Worlds.html?id=M9f_bSF4C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false Culture str 2

PERRON, Bernard. *The Video Game Theory Reader 2* [online]. New York: Routledge, 2008 [cit. 2022-02-27]. ISBN 0-203-88766-2. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/The_Video_Game_Theory_Reader_2.html?id=ckKTAqAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Seznam použitých internetových zdrojů

Počátky videoher – Bud' FIT. Bud' FIT – Časopis Fakulty informačních technologií ČVUT [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://casopis.fit.cvut.cz/tema/1-2016-historie-it/pocatky-videoher/>

Herní konzole – Wikipedie. [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hern%C3%AD_konzole

Android Authority: Tech Reviews, News, Buyer's Guides, Deals, How-To [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/playstation-history-1220628>

The PS5 has sold 13.4 million units since 2020 | VG247. VG247 [online]. Copyright © 2022 Gamer Network Limited, a ReedPop company. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/ps5-sales-13-million-financial-report#:~:text=The%20PS5%20has%20sold%2013.4%20million%20units%2C%20according%20to%20a,3.3%20million%20sold%20last%20quarter.>

Xbox | Console and Games | Britannica. Encyclopedia Britannica | Britannica [online]. Copyright © Photos.com [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/technology/Xbox>

The History of the Xbox | Digital Trends. Digital Trends | Tech News, Reviews, Deals, and How-To's [online]. Copyright ©2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.digitaltrends.com/gaming/the-history-of-the-xbox/>

Historie herních společností – Nintendo – Gamepark.cz. Gamepark.cz – Herní portál [online]. Copyright © 2018 Allstar Group s.r.o [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.gamepark.cz/tema/historie-hernich-spolecnosti-nintendo>

Photos of Nintendo's 130-Year History, From Card Company to Game Giant. Insider [online]. Copyright © 2022 [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.businessinsider.com/history-of-nintendo-130-years-video-games-super-mario-zelda-2019-9#in-2017-nintendo-released-the-nintendo-switch-which-did-so-well-in-its-first-10-months-on-the-market-it-outsold-what-the-wii-u-made-in-5-years-the-handheld-device-did-so-well-in-part-due-to-its-strong-lineup-of-games-during-its-first-year-on-shelves-2>

List of best-selling game consoles-Wikipedia. [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_game_consoles

EA nejhorší společností v Americe, vyplynulo z hlasování-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/novinky/6010930/ea-nejhors-i-spolocnosti-v-americe-vyplynulo-z-hlasovani/>

Z historie IT světa: Electronic Arts (EA) – Jablíčkář.cz. Jablíčkář.cz - Apple magazín [online]. Copyright © Všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://jablickar.cz/z-historie-it-sveta-electronic-arts-ea/>

Ubisoft Entertainment (Company) - Giant Bomb. Giant Bomb-Video game reviews, videos, forums and wiki. [online]. Copyright © 2022 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.giantbomb.com/ubisoft-entertainment/3010-82/>

A History Of Bethesda Game Studios' Games. Comics Gaming Magazine-News | Reviews | Features | Articles [online]. Copyright © 2021 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.cgmagonline.com/articles/features/history-bethesda-game-studios-games/>

Microsoft completes Bethesda acquisition, promises some Xbox and PC exclusives-The Verge. The Verge [online]. Copyright © 2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2021/3/9/22319124/microsoft-bethesda-acquisition-complete-finalized>

A Brief History of Naughty Dog. Player Assist | Game Guides & Walkthroughs [online]. Copyright © 2021 playerassist.com [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://playerassist.com/a-brief-history-of-naughty-dog/>

Mafia developer to close down Prague office as 2K Czech begins restructuring - Polygon. Polygon [online]. Copyright © 2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2014/1/10/5294642/mafia-developer-to-close-down-prague-office-as-2k-czech-begins>

Česká herní studia, která se zapsala do historie – Warhorse Studios – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <http://www.respawnpoint.cz/ceska-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-warhorse/>

Brief History of Valve | TGG. TGG | PC, Xbox, PlayStation, Nintendo. We've got you covered. TheGlobalGaming serves as the central hub for gaming and entertainment news, articles, videos, tutorials and lots more. [online]. Copyright © 2021 TheGlobalGaming. All Rights Reserved. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://theglobalgaming.com/csgo/valve-history>

Historie Rockstar Games. Napoj sa [online], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://napoj.sa.sk/historie-rockstar-games/>

The history of Insomniac Games with Dave Burdette-YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=h4JT3j7L7Wg>

Česká herní studia, která se zapsala do historie – Illusion Softworks – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-illusion-softworks/>

Bakala prodal herní studio Warhorse. Rok od hitu Kingdom Come, dostane přes miliardu - Aktuálně.cz. Zprávy - Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/bakala-prodal-studio-warhorse-rok-od-vydani-hitu-kingdom-com/r~fbfdf1922f6c11e98854ac1f6b220ee8/>

About Us | Bohemia Interactive. Bohemia Interactive [online]. Copyright © 2022 Bohemia Interactive a.s. Bohemia Interactive [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.bohemia.net/company/about>

Epická válka lidí s orky, temný horor a superrychlý mimozemský ježek. Toto jsou nejlepší filmy natočené podle videoher | Kinobox.cz. Filmové recenze, novinky v kinech, české filmy | Kinobox.cz [online]. Copyright © 2018 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.kinobox.cz/clanek/19357-nejlepsi-filmove-adaptace-videoher>

Videoherní průmysl se stal během pandemie gigantem. Kvůli izolaci se lidé uchylují k virtuálnímu světu — ČT24 — Česká televize. ČT24 — Nejdůvěryhodnější zpravodajský web v ČR — Česká televize [online]. Copyright © Česká televize 1996 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/ekonomika/3265276-videoherni-prumysl-se-stal-behem-pandemie-gigantem-kvuli-izolaci-se-lide-uchyluji>

Obrat českého herního průmyslu loni vzrostl na 5,3 mld. Kč | MediaGuru. Homepage | MediaGuru [online]. Copyright © 2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.mediaguru.cz/clanky/2021/06/obrat-ceskeho-herniho-prumyslu-loni-vzrostl-na-5-3-mld-kc/#:~:text=Kč,-ponděl%C3%AD%2C%2028.&text=České%20hern%C3%AD%20odvětv%C3%AD%20loni%20meziročně,ve%20srovnání%20s%20předchoz%C3%ADm%20rok>

Závislost na počítačových hrách je oficiálně choroba, potvrdila WHO – Doupě.cz. Doupě.cz – Počítačové hry, recenze a novinky [online]. Copyright © 2022 Copyright CZECH NEWS CENTER a.s. a dodavatelé obsahu. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/zavislost-na-pocitacovych-hrach-je-oficialne-choroba-potvrdilawho#:~:text=Z%C3%A1vislost%20na%20po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch%20hr%C3%A1ch%20je%20ofici%C3%A1ln%C4%9B%20choroba%2C%20potvr>

Video Game Addiction Symptoms, Causes and Effects - PsychGuides.com. PsychGuides.com - [online]. Copyright © 2022 PsychGuides.com [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/>

Addictive behaviours: Gaming disorder. WHO | World Health Organization [online]. Copyright © [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

Závislost na počítačových hrách-jak se pozná a jak se dá léčit? | Rehabilitace.info. Zdravotní magazín a katalog rehabilitací | Rehabilitace.info [online]. Copyright © 2022 [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.rehabilitace.info/zdravi-deti/zavislost-na-pocitacovych-hrach-jak-se-pozna-a-jak-se-da-lecit/#:~:text=Studie%20o%201%C3%A9%C4%8Db%C4%9B%20z%C3%A1vislosti%20na,v%C3%A1m%20t%C3%A1k%20pomoci%20z%C4%9Bnit%20chov%C3%A1n%C3%AD>

LOOTBOXY: Nemoc herního průmyslu-YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yRyBJ-ODI-A>

Activision Blizzard, Inc. | Games, Merger, Scandal, & Microsoft | Britannica. Encyclopedia Britannica | Britannica [online]. Copyright © Digital Vision [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Activision-Blizzard-Inc>

Addictive behaviours: Gaming disorder. WHO | World Health Organization [online]. Copyright © [cit. 28. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

Visual Computing and Game Development | Faculty of Mathematics and Physics. MFF UK | Matematicko-fyzikální fakulta [online]. [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.mff.cuni.cz/en/students/master-of-computer-science/2020-or-later/visual-computing-and-game-development>

The History of Atari: A Complete Guide-History Computer. Home-History Computer [online]. Copyright © 2021 history [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://history-computer.com/the-history-of-atari-a-complete-guide/>

Jak šel čas s konzolemi Xbox-Zing. Zing-hry, recenze her, preview, videa a nové konzole [online]. Copyright © 2010 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specially/96212571/jak-sel-cas-s-konzolemi-xbox/>

LinkedIn: Log In or Sign Up [online]. Copyright © 2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/5-reasons-why-xbox-one-failed-jon-accarrino>

History Of The Wii U-A Console Gone Wrong-Comic Years. Comic Books, Movies & TV Shows News & Reviews | Comic Years [online]. Copyright © 2021 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://comicyears.com/gaming/history-of-the-wii-u-a-console-gone-wrong/>

Please Wait... | Cloudflare. Please Wait... | Cloudflare [online.], [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>

Grand Theft Auto 6 in active development, Rockstar Games confirms-Polygon. Polygon [online]. Copyright © 2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/22917752/gta-6-rockstar-games-grand-theft-auto-vi-confirmed>

Historie studia Insomniac Games-INDIAN. INDIAN-Pořad o hrách pro každého [online]. Copyright © 2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/historie-studia-insomniac-games-128x7t#:~:text=Firmu%20v%20roce%201994%20pod,nebyla%20to%20jejich%20prvn%C3%AD%20volba.>

Historie Insomniac Games: Jak šel čas s tvůrci Spider-Mana | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-insomniac-games-jak-sel-cas-s-tvurci-spider-mana-511698>

12 největších českých herních studií: poznejte slavné tuzemské tvůrce – Doupe.cz. Doupe.cz – Počítačové hry, recenze a novinky [online]. Copyright © 2022 Copyright CZECH NEWS CENTER a.s. a dodavatelé obsahu. [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/12-nejvetsich-ceskych-hernich-studii-poznejte-slavne-tuzemske-tvurce#part=1>

Dobojováno: Kickstarter Kingdom Come skončil obrovským úspěchem | GAMES.CZ. GAMES.CZ [online]. Copyright © 2022 Games.tiscali.cz [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/dobojovano-kickstarter-kingdom-come-skoncil-obrovskym-uspechem-65444>

Česká herní studia, která se zapsala do historie – Bohemia Interactive – RespawnPoint.cz. RespawnPoint.cz – Herní web od hráčů pro hráče [online]. Copyright © 2018 respawnpoint.cz, všechna práva vyhrazena [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.respawnpoint.cz/ceska-herni-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-bohemia-interactive/#:~:text=Hern%C3%AD%20v%C3%BDvoj%C3%A1%C5%99sk%C3%A9%20studio%20Bohemia%20Interactive,her%20ji%C5%BE%20na%20konci%2090.>

CEO AMD hovoří o nabídce a poptávce PS5 a Xbox Series X-GAME PRESS. GAME PRESS-Herní magazín pro všechny hráče [online]. Copyright © MADE BY PCKOMPONENT.CZ [cit. 02. 03.2022]. Dostupné z: <https://gamepress.cz/ceo-amd-hovori-o-nabidce-a-poptavce-ps5-a-xbox-series-x/>

Video Game Addiction Symptoms, Causes and Effects - PsychGuides.com. PsychGuides.com - [online]. Copyright © 2022 PsychGuides.com [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/>

Čína zakáže dětem hrát online déle než tři hodiny týdně-INDIAN. INDIAN-Pořad o hrách pro každého [online]. Copyright © 2022 [cit. 02. 03. 2022]. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/cina-zakaze-detem-hrat-online-dele-nez-3-hodiny-8718xc>

Rockstar Games To Be Honoured With BAFTA Fellowship | BAFTA. BAFTA: Home of the British Academy of Film and Television Arts [online]. Copyright © 2018. BAFTA is a registered charity [cit. 04. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.bafta.org/media-centre/press-releases/rockstar-games-to-be-honoured-with-bafta-fellowship>

Rozvoj herního počítačového průmyslu | TerraHunt. TerraHunt - teambuildingové GPS programy pro firemní akce [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.terrahunt.cz/blog/rozvoj-herniho-pocitacoveho-prumyslu-vyvoj#:~:text=Hern%C3%AD%20pr%C5%AFmysl%20generoval%20zna%C4%8Dn%C3%A9%20p%C5%99%C3%ADjmy,platforma%20ve%20form%C4%9B%20soci%C3%A1ln%C3%ADch%20s%C3%ADt%C3%AD>

Unlocking this Horizon Forbidden West trophy also plants a real-life tree-Polygon. Polygon [online]. Copyright © 2022 [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/22936067/horizon-forbidden-west-sony-plant-trees-when-players-unlock-trophy>

Chléb a hry: Historie počítačových her – Živě.cz. Živě.cz – O počítačích, internetu, vědě a technice [online]. Copyright © 2022 Copyright CZECH NEWS CENTER a.s. a dodavatelé obsahu. [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>

Videohry nevedou děti k násilí ani závislosti, zjistili vědci. Hra může zlepšit náladu jako kniha - Aktuálně.cz. Magazin - Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/vasnive-hrani-her-neni-zavislost-zjistili-cesti-vedci-pocita/r~0978d02675ca1e68afb002590604f2e/>

Herní žánry na Databázi her – Náповěda – Databáze-her.cz. Databáze-her.cz – domov všech hráčů videoher [online] [cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z: <https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>

Warcraft-Box Office Mojo. Home-Box Office Mojo [online]. Copyright © IMDb.com, Inc. or its affiliates. All rights reserved. [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/release/r11064863233/>

How the 'Warcraft' Movie Failed - Rolling Stone. Rolling Stone-Music, Film, TV and Political News Coverage [online]. Copyright © 2022 Rolling Stone, LLC. All Rights Reserved. [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/how-the-warcraft-movie-failed-102133/>

• Best-selling Call of Duty games | Statista. • Statista-The Statistics Portal for Market Data, Market Research and Market Studies [online]. Copyright © Statista 2022 [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>

Největší obchod v historii videoher. Microsoft koupí za 68 miliard dolarů společnost Activision Blizzard | iROZHLAS-spolehlivé zprávy. iROZHLAS-spolehlivé a rychlé zprávy [online]. Copyright © 1997 [cit. 05. 03. 2022]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/ekonomika/microsoft-activision-blizzard-obchod-transakce-akcie-videohry-audit-wow_2201181535_voj

Petr, J. Posilují videohry agresivitu? Děti se mohou stát vůči násilí imunní, 2021. LIDOVKY. [online][cit. 24. 02. 2022]. Dostupné z https://www.lidovky.cz/orientace/veda/posiluji-videohry-agresivitu-deti-se-mohou-stat-vuci-nasili-imunni.A210120_110503_In_veda_ape .

Games publisher in the games industry-ScreenSkills. Careers, jobs and skills training in film, TV, VFX, animation and games-ScreenSkills [online]. Copyright © 2022 ScreenSkills [cit. 06. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/games/production/games-publisher/#:~:text=Games%20publishers%20give%20developers%20the,to%20budget%20and%20on%20time>

Star Wars Battlefront II(DICE) | Star Wars Battlefront Wiki | Fandom. [online] [cit. 24. 2. 2002]. Dostupné [https://battlefront.fandom.com/wiki/Star_Wars_Battlefront_II_\(DICE\)](https://battlefront.fandom.com/wiki/Star_Wars_Battlefront_II_(DICE))

Bethesda Softworks (Company) - Giant Bomb. Giant Bomb-Video game reviews, videos, forums and wiki. [online]. Copyright © 2022 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 06. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.giantbomb.com/bethesda-softworks/3010-786/>

The complete history of Grand Theft Auto | GamesRadar+. [online]. Copyright © [cit. 06. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/the-complete-history-of-grand-theft-auto/>

rockstar games: GTA V becomes second best-selling game of all time, claims Publisher-Times of India. News-Latest News, Breaking News, Bollywood, Sports, Business and Political News | Times of India [online]. Copyright © 2022 Bennett, Coleman [cit. 06. 03. 2022]. Dostupné z: <https://timesofindia.indiatimes.com/gadgets-news/gta-v-becomes-second-best-selling-game-of-all-time-claims-take-two/articleshow/89434429.cms>

Belgie a Nizozemí zakazují loot boxy ve hrách | PokerArena.cz. PokerArena.cz | poker online zdarma | Texas Holdem poker 2022 [online]. Copyright © [cit. 06. 03. 2022]. Dostupné z: https://www.pokerarena.cz/rubriky/aktuality/belgie-a-nizozemi-zakazuji-loot-boxy-ve-hrach_13918.html

Hraní videoher dotazník-Survio. [online]. Copyright © Copyright 2017, [cit. 06. 03. 2022]. Dostupné z: <https://www.survio.com/survey/d/X9I3V5O6P6A9J9H9R>

SEZNAM ZKRATEK

DLC (digital downloadable content) – stahovatelný obsah, který je k dispozici prostřednictvím internetu.

Loot box – je spotřebním virtuální předmět, který lze vyměnit za náhodný výběr dalších virtuálních předmětů – lootu.

SEZNAM GRAFŮ

Graf 1: otázka 1: Vlastníte nějakou herní platformu?	55
Graf 2: otázka 2: Kolik dní v týdnu strávíte hraním videoher?	56
Graf 3: otázka 3: Jaký nejraději hrajete žánr?	56
Graf 4: otázka 4: Co jste považovali za zlomovou hru?	57
Graf 5: otázka 5: Jaký vnímáte největší rozdíl v hratelnosti a složitosti starých a nových her?	57
Graf 6: otázka 7: Baví vás více videohry, filmy nebo knihy?	58
Graf 7: otázka 8: Měli jste od rodičů stanovenou, jak dlouho denně můžete hrát?	59

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 Dotazník

Číslo otázky	Otázka	Odpovědi
1	Vlastníte nějakou herní platformu?	a) Playstation b) Xbox c) PC d) Nintendo e) Jiné f) Žádné
2	Kolik dní v týdnu strávíte hraním videoher?	a) 4-5 dnů b) 1 den c) 2-3 dny d) 6-7 dnů e) Jiné
3	Jaký nejraději hrajete žánr?	a) Akční b) Hry na hrdiny (RPG) c) Střílečky d) Sportovní e) Strategie f) Adventury g) Závodní h) Logické i) Simulátory j) Plošinovky k) Bojové
4	Co jste považovali za zlomovou hru?	a) Call of Duty 4: Modern Warfare b) Grand Theft Auto 3 c) Doom d) Half-Life 2 e) Resident Evil f) Metal Gear Solid g) Halo Combat Evolved h) Jiná
5	Jaký vnímáte největší rozdíl v hratelnosti a složitosti starých a nových her?	a) Příběh b) Hratelnost c) Grafika d) Délka trvání hry

6	Jak vnímáte vliv her a herního průmyslu na popkulturu a běžný život?	Odpovězte vlastními slovy.
7	Baví vás více videohry, filmy nebo knihy?	a) Videohry b) Filmy c) Knihy
8	Měli jste od rodičů stanoveno, jak dlouho denně můžete hrát videohry?	a) Ano, měl jsem pravidelný režim. b) Neměl jsem pravidelný režim. c) Měl jsem dovoleno hrát podle prospěchu ve škole.

BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Roberto Jalloul

Obor: Audiovizuální komunikace a tvorba

Forma studia: prezenční studium

Název práce: Vývoj a historie herního průmyslu

Rok: 2022

Počet stran textu bez příloh: 55

Celkový počet stran příloh: 2

Počet titulů českých použitých zdrojů: 4

Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 11

Počet internetových zdrojů: 66

Vedoucí práce: ThDr. PhDr. Radek Mezulánik, Ph.D.

