

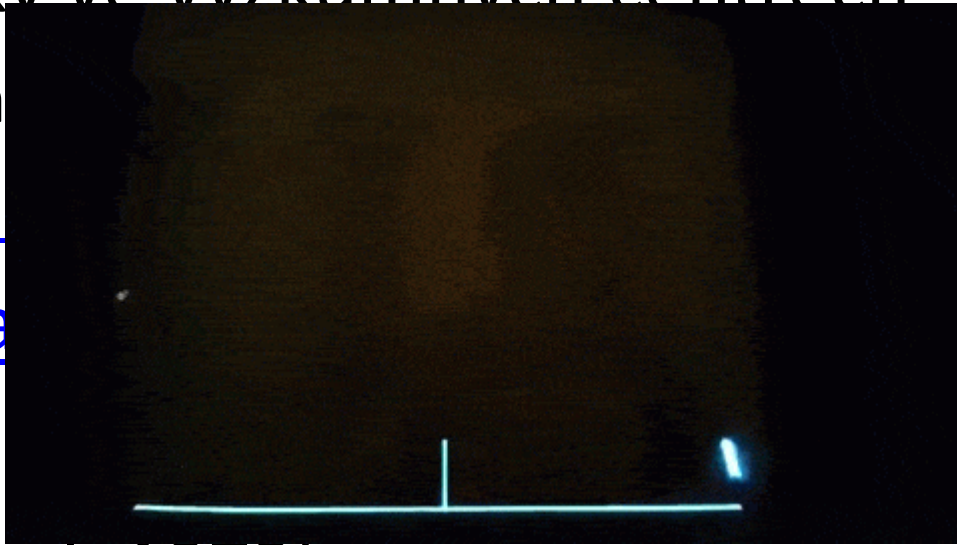
# Japonské digitální hry

Historický úvod 1

- Jakou znáte nejstarší digitální hru?
- Jakou znáte nejstarší japonskou dig. hru?

# Počátky digitálních her v USA

- Počátky ve výzkumných centrech
  - Tennis
  - [Spacewar](#)
- [Magnavox Odyssey](#) (1966)
- Atari (zal. 1972)
  - Pong (1972)
  - Atari 2600, (1977) [Pac-Man](#) (1982)





# Počátky digitálních her v Japonsku

- Elemecha a jiné hry
  - Nakamura seisakušo
    - [Mini drive](#) (1959)
  - Sega
    - [Helicopter](#) (1968)
  - Nintendo
    - [Kósendžú Duck Hunt](#) (1976)
- Přeprodej amerických zábavních zařízení
  - Taitó (太東) (1953)
- Vlastní výroba a export
  - trend z oblasti spotřební elektroniky

# Specifika herních systémů (2. polovina 80. let)



System16:  
1985

320x224  
4096 barev  
max. 128 spritů s možností změn velikosti



Family Computer:  
1983

256x240  
25 barev z 52  
max 64 spritů, do 8 na řádku



PC-9801VM:  
1985

640x400  
16 barev z 4096  
bez spritů  
možnost ukládání dat

# Kopírování a vlastní produkce

- 1973 vlna kopírování (Sega), Pong, Tron
- Exportní hry: Space Invaders (Taitó 1974), Western Gun
- 1977 vlna kopírování
- Hity: Space Invaders (Namco 1978), Pacman (Bandai 1979), Donkey Kong (Nintendo 1981)



# PC a hry

- 70. léta: méně přitažlivé hry
- počátek 80. let: víc PC pro domácí užití, roste kvalita her, časopisy
- Levnější herní počítače arch. MSX
- Firmy: Hudson Soft, Enix, Falcom, Square, Konami
  - Akční hry, RPG, adventury
    - Lode Runner, Ys, Dragon Slayer...Metal Gear



# PC trh v 80. letech

- Nezávislá tvorba v 80. letech
  - Hry pro dospělé
- Problémy u tvůrců
  - Kopírování, roztržitost trhu a rozšíření PC
- Proč hraní na PC ztrácí na popularitě?
  - 80./90. léta – počítače v cca 10-12% domácností, v roce 1990 14x víc peněz v konzolích > firmy mění zaměření
- [Dragon Slayer II – Xanadu](#) (Nihon Falcom, 1985)

# Příchod domácích konzolí

- 70. léta: konzole s vestavěnými hrami
  - Např *Kará terebi gému* (video), Burokku kuzuši (Nintendo)
- Počátek 80. let: tzv. *denši gému* – digihry?
  - [Donkey Kong](#) (1982)
- 70./80. léta: konzole s vyměnitelnými hrami
  - 1981 [Kasetto bidžon](#) (Casette vision - Epoch)
  - 1983 Family Computer (Nintendo)

# Family Computer a jeho úspěch

- Nízká cena, obstojný výkon
  - 2M do r 1984
- Dlouhotrvající relevance
  - 1985 Super Mario Brothers > další cca 4M
- Do 2003 prodáno asi 19,3M v JP, přes 40M v zahraničí (NES, 1985)

# Family Computer a jeho úspěch

- Proč je/bylo Nintendo úspěšné?

0 1 2 3 4 5 6

- 3rd
- Kon
- Kval
- Uživ
- [Peri](#)
- 198
- —
- Kole

