

Japonské digitální hry

Historický úvod 2

Nintendo disk system

- Snaha nahradit drahé cartridge
- Inovativní řešení prodeje her, nové fce
 - „online“ skóre
- Nevelký úspěch



Shrnutí 1. přednášky

- Počátky dig. hraní v Japonsku
 - Kopírování > vlastní výroba > export
 - Řada firem s herní minulostí
- Vítězství domácích konzolí v Japonsku
 - Rychlé rozšíření Famicom > mainstream (+konformnost Japonců); málo rozšířená PC, malý + rozdrobený trh
- Úspěch NES na americkém trhu
 - Cena/výkon, dlouhodobá relevance díky hrám,
 - Hry: kontrola Nintendo, originální hry Nintendo, velký trh 3rd party, uživatelská přívětivost
 - Marketing zaměřený na děti

Japonské hry v globálním kontextu

- Hardwarové úspěchy
 - SNES a SEGA MegaDrive
 - Playstation
- Softwarové úspěchy
 - Vývoj pozice japonských her

Na úvod

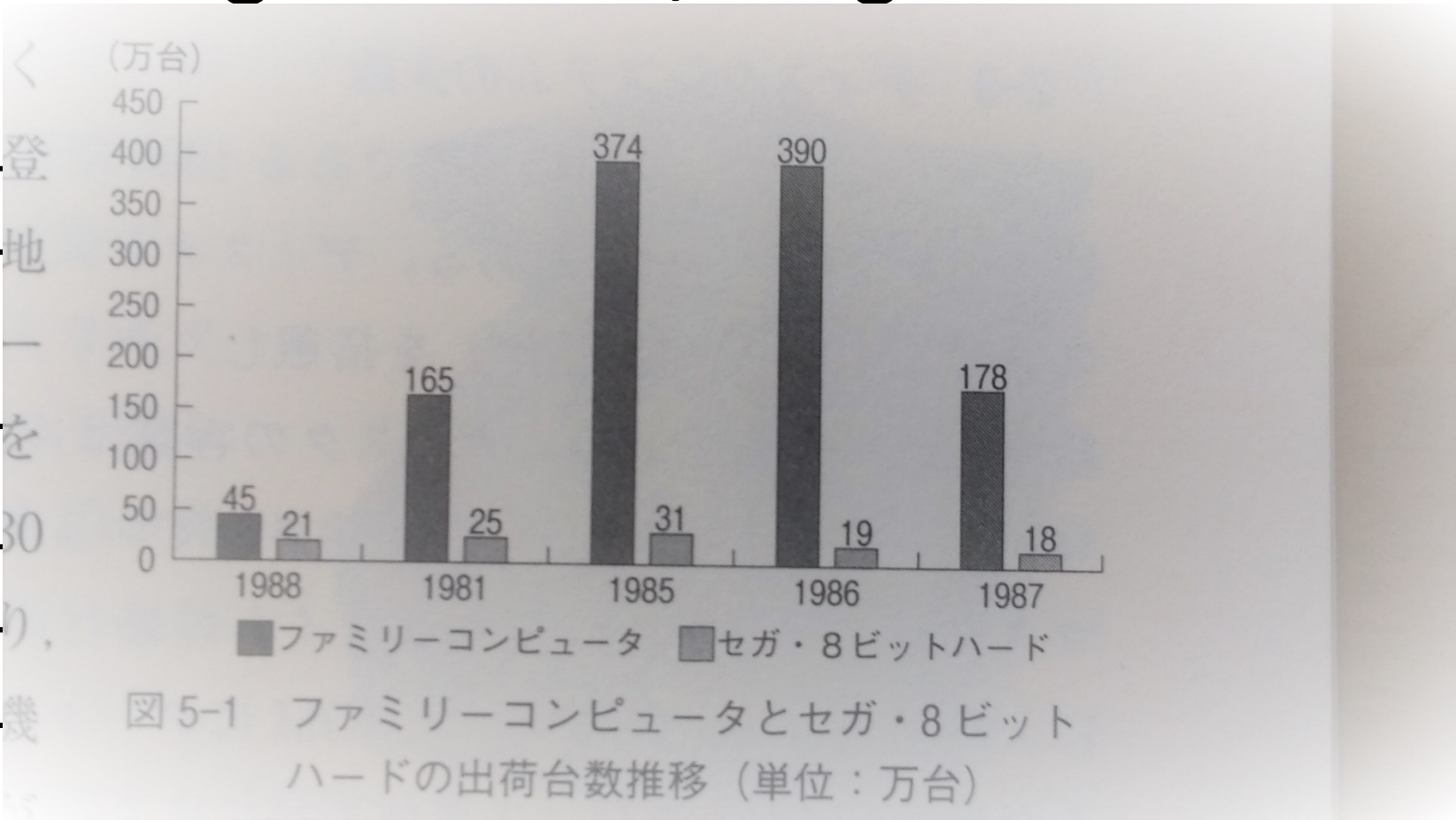
- Napište 5 podle vás významných japonských her/sérií

Hardwarová velmoc

- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_game_consoles
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_home_video_game_consoles

Sega Genesis/Mega Drive

- 1
- 1



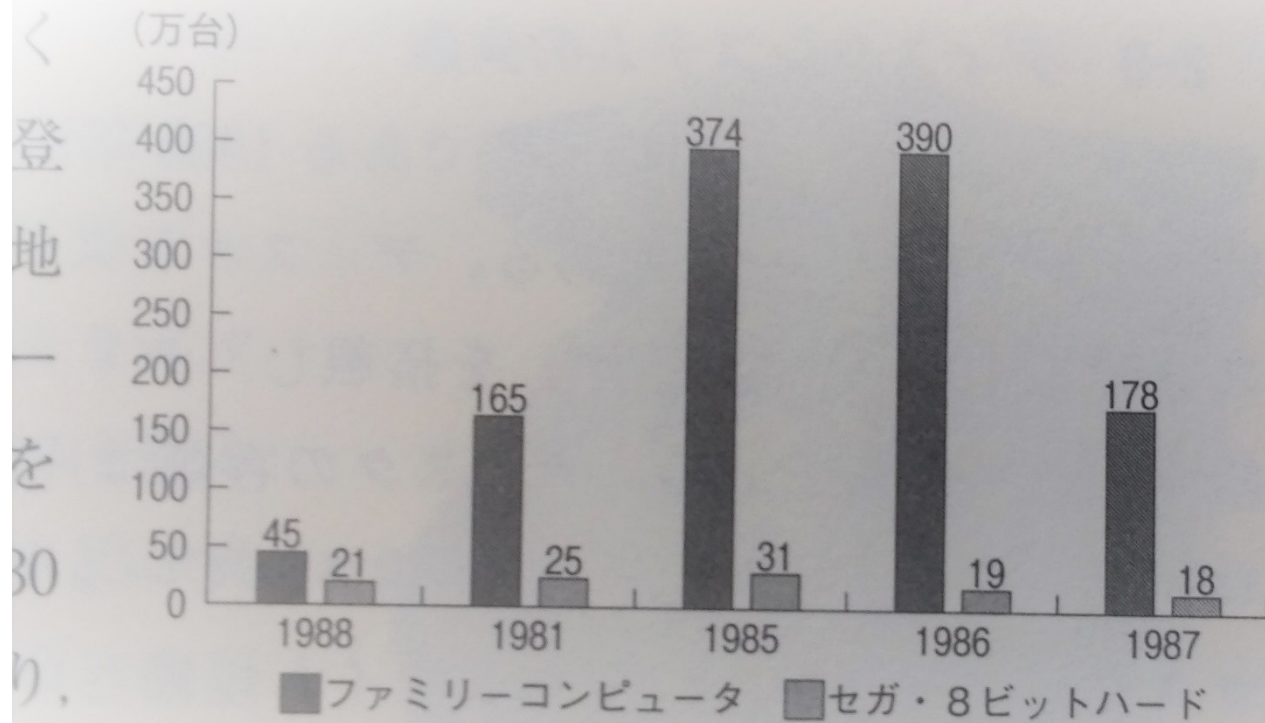


図 5-1 ファミリーコンピュータとセガ・8ビットハードの出荷台数推移 (単位: 万台)

technologickych inovaci (CD, SD)

- Jaký bude rozdíl mezi hrami na cartridge (32MB?) a CD (650MB)

Playstation

- Nintendo + Sony = CD systém?
 - CD vyvinuto Sony a Philips
- Přístup poskytovatele platformy
 - Podpora pro vývojáře
- Posun v technologii
 - Víc možností tvorby
 - Levnější média
- Konami (MGS), Capcom (Res. Evil), Square (FF)



Softwarové úspěchy

- [Vývoj na SW trhu](#)
- Úbytek nových titulů, relativně silné značky
- 2002 50% na světovém trhu, 2010 10%
- Návrat od r. 2016?