

Analýza vývoje herního trhu

Michal Hlaváček

Bakalářská práce
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky
Ústav počítačových a komunikačních systémů

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Michal Hlaváček**
Osobní číslo: **A21094**
Studijní program: **B0688A140008 Informační technologie v administrativě**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Analýza vývoje herního trhu**
Téma práce anglicky: **Analysis of a Game Market Development**

Zásady pro vypracování

- Vytvořte literární rešerši na téma Vývoj herního trhu především z hlediska historie a hardwarových nároků.
- Navrhněte systém (metodiku) pro srovnávání her z různého období a podle různých kritérií.
- Analyzujte herní trh od roku 2000, kde budete sledovat herní trh podle metodiky vytvořené v bodu 2.
- Vytvořenou analýzu normalizujte tak, aby byla zohledněna inflace mezi srovnávanými obdobími.
- Analýzu prezentujte ve formě tabulek.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

1. KENT, Steven L. The Ultimate History of Video Games, Volume 2.s Crown, 2021. ISBN 1984825437.
2. SCHREIER, Jason a DRLÍK, Filip. Press Reset: Vzestupy a pády ve videoherním průmyslu. 1. Grand Central Publishing, 2023. ISBN 978-80-275-1147-1.
3. RICHARDSON, INGRID; HJORTH, LARISSA; DAVIES, HUGH, OBE, QC. Understanding Games and Game Cultures. 25. května. SAGE Publications, 2021. ISBN 1526498014.
4. KUBEŠ, Vojtěch. Současný stav videoherního trhu a jeho budoucnost. Bakalářská práce. Praha: Vysoká škola ekonomická v Praze, Fakulta podnikohospodářská, 2019.
5. PRINC, Zdeněk. <https://www.vortex.cz/proc-maji-hry-stale-vic-a-vic-gigabytu/>. Online. In: Vortex. 2023. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/proc-maji-hry-stale-vic-a-vic-gigabytu/>. [cit. 2023-11-01]
6. The Games Industry on the Biggest Changes in the Last Decade: Representatives from Xbox, Blizzard, Gearbox, Google, Niantic and more weigh in. Online. In: SHEA, Cam. IGN. 2023. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/the-games-industry-on-the-biggest-changes-in-the-last-decade>. [cit. 2023-11-01]

Vedoucí bakalářské práce:

Ing. Tomáš Sysala, Ph.D.

Ústav automatizace a řídicí techniky

Datum zadání bakalářské práce: **20. listopadu 2023**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. května 2024**

doc. Ing. Jiří Vojtěšek, Ph.D. v.r.
děkan



Ing. Miroslav Matýšek, Ph.D. v.r.
ředitel ústavu

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

Prohlašuji, že

- beru na vědomí, že odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí, že jeden výtisk bakalářské práce bude uložen v příruční knihovně Fakulty aplikované informatiky Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně;
- byl/a jsem seznámen/a s tím, že na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 2 a 3 autorského zákona mohu užít své dílo – bakalářskou práci nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen připouští-li tak licenční smlouva uzavřená mezi mnou a Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně s tím, že vyrovnání případného přiměřeného příspěvku na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše) bude rovněž předmětem této licenční smlouvy;
- beru na vědomí, že pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tedy pouze k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- beru na vědomí, že pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji,

- že jsem na bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.
- že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
Hlaváček Michal v.r.
podpis studenta

ABSTRAKT

Cílem bakalářské práce je popsat historii vývoje her, dále navrhnout metodiku pro jejich srovnání a toto následně provést pro hry z různých časových období. První část se zabývá historií videoher a videoherních zařízení od doby jejich vzniku. Poté se práce zaměřuje na hry vydané po roce 2000. Jsou zde podrobněji popsány jednotlivé hry z nejznámějších herních sérií včetně jejich hardwarových nároků. Praktická část obsahuje návrh metodiky, jak srovnávat hry časově od sebe vzdálené a pomocí této metodiky je pak vytvořena analýza, která se snaží potvrdit nebo vyvrátit hypotézu, že novější a dražší hry jsou kvalitnější než hry o jednu a více dekad starší.

Klíčová slova: videohra, herní série, analýza herního trhu, videohra, konzole, hardwarové požadavky

ABSTRACT

The aim of the bachelor thesis is to describe the history of the development of the games, to propose a methodology for their comparison and to do this for games from different time periods. The first part deals with the history of video games and video game devices since their inception. Then the thesis focuses on games released after 2000. Individual games from the most well-known game franchises are described in detail, including their hardware requirements. The practical section proposes a methodology for comparing games that are distant in time, and then uses this methodology to produce an analysis that seeks to confirm or refute the hypothesis that newer and more expensive games are of higher quality than games that are one or more decades older.

Keywords: videogame, game series, game market analysis, video game, console, hardware requirements

Rád bych poděkoval všem, co stáli při mně u tvorby této Bakalářské práce, zejména bych chtěl jmenovitě poděkovat Ing. Tomáši Sysalovi Ph.D. za jeho vstřícný přístup, rady a pomoc při kompletaci práce. Dále bych chtěl poděkovat všem lidem na fakultě Aplikované Informatiky Univerzity Tomáše Bati, se kterými jsem přišel do styku a mohli mě tak být inspirací při studiu a tvorbě této práce. A v neposlední řadě bych rád poděkoval své rodině, přítelkyni a kamarádům, kteří při mně vždy stáli a podporovali mě.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	11
TEORETICKÁ ČÁST.....	12
1 HISTORIE VIDEOHERNÍHO TRHU Z HLEDISKA HISTORIE A HARDWAROVÝCH NÁROKŮ.....	13
1.1 HISTORIE NEJSTARŠÍCH HER	13
1.1.1 První videohra	13
1.1.2 Videoherní konzole a automaty.....	13
1.1.3 Rozkvět 80. let.....	14
Ke slovu se dostávají počítače	14
Konzole do kapsy.....	14
1.1.4 Začátek moderní éry.....	15
1.2 HISTORIE MODERNÍCH VIDEOHER A HARDWARU.....	15
1.2.1 Hardware v 90 letech.....	15
Intel	15
AMD	16
1.2.2 Grafické karty.....	16
1.2.3 Herní konzole	19
Mega Drive	19
Nintendo 64.....	20
DreamCast.....	20
1.2.4 Nejvýznamnější hry.....	20
Adventury.....	21
FPS hry.....	21
Arkádové.....	21
Stealth a hororové hry	22
Závodní hry	22
Strategické hry	23
Čestné zmínky.....	23
České hry.....	23
1.3 HISTORIE HER VE 21. STOLETÍ.....	24
1.3.1 Historie hardwaru	24
Procesory.....	24
Grafické karty	25
Herní konzole.....	27
Současné trendy ve hraní	30
1.4 NEJVÝZNAMNĚJŠÍ VIDEOHRY 21. STOLETÍ.....	32
1.4.1 2000-2005.....	32
2000.....	32
2001.....	32
2002.....	33
2003.....	33
2004.....	33
2005.....	34
Hardwarové nároky.....	35
1.4.2 2006-2010.....	37
2006.....	37

2007	37
2008	38
2009	39
2010	39
Hardwarové nároky.....	40
1.4.3 2011-2015	42
2011	43
2012	44
2013	44
2014	45
2015	46
Hardwarové požadavky	46
1.4.4 2016-2020	48
2016	48
2017	49
2018	49
2019	50
2020	50
Hardwarové nároky.....	52
1.4.5 2021-2023	54
2021	54
2022	54
2023	55
Hardwarové požadavky	56
1.4.6 Přehled Českých her ve 21. století	56
Čestné zmínky.....	58
PRAKTICKÁ ČÁST	59
2 METODIKA	60
2.1 METRIKY.....	60
2.1.1 Stěžejní metriky	60
2.1.2 Vedlejší metriky	61
2.1.3 Finální hodnocení.....	62
2.1.4 Zdroje bodového hodnocení.....	63
2.1.5 Jak se bude provádět výpočet.....	63
2.1.6 Důležité Informace.....	64
2.1.7 Podrobné hodnocení.....	64
2.1.8 Vzorový příklad	65
3 ANALÝZA VIDEOHERNÍHO TRHU OD ROKU 2000	66
3.1 NYNĚJŠÍ TRENDY VE VIDEOHERNÍM PRŮMYSLU.....	66
3.1.1 Navyšující se požadavky na úložiště.....	66
3.1.2 Zdražování videoher.....	66
3.1.3 Vydávání rozbitých videoher	67
3.1.4 Každoroční vydávání her z jedné série	68
3.1.5 Cross-Platform hraní	69
3.1.6 Služby nabízející předplatné	69
3.1.7 Hra jako služba.....	69

3.2	GRAND THEFT AUTO A RED DEAD REDEMPTION	71
3.3	FAR CRY.....	72
3.4	MAFIA	73
3.5	ASSASSIN'S CREED.....	73
3.6	CALL OF DUTY	75
3.7	ZAKLÍNAČ A CYBERPUNK 2077	77
3.8	BATTLEFIELD	77
3.9	NEED FOR SPEED	79
3.10	FIFA	80
3.11	SOUHRNNÉ HODNOCENÍ HERNÍCH SÉRIÍ NAPŘÍČ LETY	82
4	ZÁVĚR	85
5	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	86
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	114
	SEZNAM OBRÁZKŮ	116
	SEZNAM TABULEK.....	117
	SEZNAM PŘÍLOH.....	119

ÚVOD

Úvodem bych rád řekl, proč jsem si vůbec vybral takové „netradiční“ téma. Analyzovat vývoje trhů je spíše věcí ekonomicky zaměřených studentů. Já, ale nechci videoherní trh analyzovat z ekonomického hlediska. Chci se zaměřit na trendy na videoherním trhu. Co je dnes moderní anebo naopak se už nedělá, kam směřují hry a ta hlavní otázka - líbí se vůbec hráčům, kam se vývoj videoherního trhu ubírá?

V poslední době se objevují názory, které by se v jedné větě daly vyjádřit jako „Dnešní hry už nejsou co bývaly..“. Každý na to může mít svůj názor, ten je ale subjektivní a ovlivněný spoustou faktorů. Cílem této bakalářské práce je tedy zanalyzovat, zda hry, co byly dříve, jsou lepší než hry dnes či naopak. Není samozřejmě možné dohrát například 50 her z různých období, udělat jejich recenze a říct, které období mělo hry nejlepší. A i kdyby to možné bylo, opět je to subjektivní. Proto se zde vychází z názoru komunity hráčů a videoherních novinářů. Tito všichni mají různé způsoby, nástroje a místa, jak sdělit názor na celou paletu her, prakticky na všechny hry. Dokonce i na hry, které nikdy nevyšly, ale těmi se tato práce nezabývá.

V první řadě je zde na videoherní historie. Jaká byla vůbec první hra, jaké hry byly v historii důležité a představovaly nějaké milníky nebo přinesly věci, které dnes už hráči berou jako standart. Zároveň jsou zde reflektovány i exponenciální rychlostí se měnící hardwarové nároky, které se hrami souvisí tak úzce, jako snad nic jiného.

Důležitým aspektem v této oblasti jsou i současné trendy na videoherním trhu, jako zdražování her nebo vydávání rozbitých her.

Významným cílem a výstupem práce je tedy praktická část, kde jsou rozebrány různé hry z různých videoherních sérií a vždy v jedné sérii jsou mezi sebou dané hry porovnány. Hráč je pomocí navržené metriky uděleno hodnocení a závěr obsahuje shrnutí, kde je dobře vidět, kdy a jaké hry jsou nejlepší a nejhorší.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTORIE VIDEOHERNÍHO TRHU Z HLEDISKA HISTORIE A HARDWAROVÝCH NÁROKŮ

1.1 Historie nejstarších her

1.1.1 První videohra

Úplně první patentovaná „hra“ byla simulace odpálené střely pomocí katodových trubic od autorů Thomase Goldsmitha a Estla Manna. Autoři se při její tvorbě inspirovali radary z druhé světové války. Tlačítkami se dalo pouze měnit dráhu a rychlost střely, jež byla prezentována malým bodem. Hra dokonce ani neměla žádnou grafiku. Terč, který měl být zasažen byl nakreslen na průhlednou fólii a na CRT monitor přiložen dodatečně. Hra byla patentována v roce 1948, ale nebyla nikdy komerčně využita. [1],[2]

V roce 1952 Alexander Shafto Douglas, britský profesor výpočetní techniky vytvořil hru „OXO“, piškvorky. [2]

Skutečnou první hrou se tedy stala až v roce 1958 hra „Tennis for Two“. Stvořil ji vědec William A. Higenbotham. Nejdříve pomocí osciloskopu a analogových páček simuloval pohyb letícího míčku. Poté z toho udělal plnohodnotnou hru pro dva. [1]

V roce 1961 na MIT (Massachusetts Institute of Technology) skupina studentů stvořila hru „Spacewar!“. Jednoduchá hra pro dva hráče, kde každý hráč ovládá svou vesmírnou loď. Hra byla vydána o rok později [1],[2],[3]

1.1.2 Videoherní konzole a automaty

Již v roce 1969 Ralph Baer stvořil první prototyp videoherní konzole, která se dala připojit k televizi. Byla velmi prostá, obsahovala pouze pár míčových her. Tento prototyp od něj později odkoupila společnost Magnavox a vydávala konzoli Odyssey. Oficiálně první videoherní konzole, americká Atari vznikla až v roce 1972. V čele této společnosti v té době stál Nolan Bushnell, který se okamžitě začal zaměřovat na hry, a tak vznikla hra Pong. Byla velmi jednoduchá, snadná a lehce pochopitelná. Zpočátku nebyla vnímaná nějak se zájmem. Postupem času to byl ale právě tento nevalný Pong, který odšpuntoval éru videoherních automatů. [1]

První kontroverze ve videoherním světě nastala v roce 1996. V populární hře Death Race šlo přejíždět ostatní postavičky. Tenkrát to bylo pro společnost pobuřující, dnes je to ve hrách akčního stříhu naprostý standart. [1]

Na konci 80. let, konkrétně v roce 1978 bylo populární hraní hlavně na videoherních automatech, málo kdo měl peníze na to, aby si koupil domů konzoli, a tak lidé hráli právě na videoherních automatech. Hry si byly velmi podobné, jak grafikou, zpracováním, tak hlavně stylem hraní, nejčastěji se postava, auto, UFO či cokoliv jiného nacházelo na spodní hraně obrazovky a její pohyb směřoval vzhůru. U toho buď muselo něco ničit, nebo se naopak něčemu vyhýbat. [1],[2]

Tento rok byl ještě ve znamení hry Space Invaders, ale v roce 1980 přišla první videoherní revoluce – Pac-Man. Ve stejném roce jako Pac-Man vyšel Battlezone, první 3D hra. [1],[2]

1.1.3 Rozkvět 80. let

Začátkem 80. let byla USA doslova přehlčena nekvalitními a neatraktivními hrami a lidé tak ztráceli o hraní zájem. Začínala zanikat herní studia, která tvořila aspoň trochu konzumovatelný a kvalitní obsah a když přišly domácí počítače od firem Apple a Commodore byl to pro videoherní průmysl v roce 1983 doslova krach. [4]

V roce 1983 krizi zvrátila japonská společnost Nintendo se svojí dnes již legendární konzolí NES. Měla úplně jiný přístup, her bylo sice méně a byly dražší, zato však kvalitnější a lidé na tuto změnu přistoupili. Na NES postupně vycházely hry ze série, které existují dodnes. Super Mario Bros, The Legends of Zelda či Final Fantasy, který má dnes již 16 dílů. [4]

Ke slovu se dostávají počítače

Apple II, IBM PC, ZX Spectrum, Commodore 64 či Amiga. Všechny tyto počítače přinesly pro vývojáře videoher větší výkon a možnost posunout a zdokonalit vizuální stránku videoher. V roce 1985 vyšla hra Tetris. [3]

Konzole do kapsy

V roce 1989 vyšel legendární Gameboy, který o 9 let později doplnila ještě barevná verze Gameboy Color. [3]

1.1.4 Začátek moderní éry

Jestli 80.léta doposud působila, že si každý dělal, co chtěl a videoherní trh neměl konkrétní tvář či směřování. V 90. letech se pomalu začínali vykreslovat hlavní hráči kteří určují trendy dodnes. Dominantní firmy se samozřejmě v průběhu let několikrát změny a málokterá společnost vydrží od 90 let určovat trendy dodnes, jedna to ale přeci jen dokázala – japonský PlayStation z roku 1994 od firmy SONY. Ta konzole a hry produkuje dodnes a na poli konzolí je jedním ze dvou největších hráčů a skoro by se mohlo zdát, že stále tahá za delší kousek provazu. [3]

1.2 Historie moderních videoher a hardwaru

1.2.1 Hardware v 90 letech

Intel

Společnost Intel, dnes jeden ze dvou největších hráčů na trhu mikroprocesorů, není v tomto odvětví žádný nováček, začali již v roce 1968. Zajímavé to začínalo být v letech 90. kdy se už začínali dostávat domácí počítače do čím dál většího množství domácností a bylo potřeba zvyšovat výkon. [5]

V roce 1990 Intel představil modely 80486, které nejen zaujaly výkonem ale také jako první herní platformy. V témže roce Intel začal vyvíjet procesor s kódovým označením P5. V roce 1993 vyšel první procesor tohoto označení, legendární Pentium a o dva roky později Pentium Pro. [5]

První Pentium měl takt 60/60 MHz, což je oproti dnešním procesorům, jejichž výkony se udávají v GHz až nepředstavitelné. V pozdějších verzích bylo Pentium obohaceno o MMX (speciální multimediální instrukční sadu) a jeho výkon tak vyšplhal až na 233 MHz. [5]

V roce 1997 následovalo logické vyústění, příchod Pentium druhé generace, které dosahovalo výkonu až 300 MHz. [5]

1999 znamenal další, již 3. verzi procesorů Pentium, ten neznamenal nějaký obrovský nárůst ve výkonu, pracoval na frekvencích od 450 do 600 MHz. Hráči si ale radši pořizovali model taktovaný na 450 MHz který si potom snadno nataktovali na 600 MHz. [5]

Intel celou dobu soupeřil se svým největším protivníkem – AMD o překonání magické hranice 1 GHz. Do boje Intel nasadil Pentium III Coppermine které pracovalo na frekvenci

500 – 1000 MHz. I přesto hranice 1 GHz nakonec jako první dosáhlo AMD s procesorem Athlon. [5]

AMD

Společnost AMD zpočátku spolupracovala s Intelem, když Intel ale zjistil, že se nechce s AMD dělit, začal pomocí soudních sporů jejich procesory opožďovat. Výsledek těchto sporů většinou znamenal dohodu o výměně technologií a oprávnění dál vyrábět kompatibilní čipy. [6]

Intel dlouhou dobu manipuloval výsledky benchmarků, nebo platil například firmě DELL za to, že nepoužívala procesory od konkurence. Intel nakonec prohrál soud jak v USA, tak i v EU a musel zaplatit AMD miliardové odškodné. [6]

AMD přišlo s prvním procesorem, který nebyl postaven na spolupráci s Intelem, až v roce 1996, kdy vydali svůj procesor K5. Ten sice nebyl lepší než tehdejší procesory Intelu, ale byl minimálně konkurenceschopný. [6]

Další architektura K6 už dopadla lépe, její pozdější modely se dostaly na takt až 550 MHz. Procesor měl sice slabší výkon, zároveň byl ale levnější. [1006]

Nakonec AMD se svými procesory Athlon a architekturou K7 v roce 1999 jako první dosáhli na takt 1 GHz. Intel byl až druhý, to byla tehdy pro ně potupa. Intel měl i poté nějakou dobu problém se stabilitou. [6]

1.2.2 Grafické karty

Dnes již neexistující společnost 3dfx vydala v roce 1996 svoji Grafickou kartu VooDoo. Nebyla sice nejlepší, či nejrozšířenější, ale zato byla schopná plynule rozběhnout hry v rozlišení 640x480 (což je dnes už směšné) díky svému výkonu a také bezproblémovým ovladačům. [7]

Karta Voodoo ale byla pouze 3D akcelerátor, tudíž neumožňovala 2D akceleraci, pokud chtěl hráč hrát 2D hry, musel k tomu mít další grafickou kartu. Důvod byl hlavně snížení výrobních nákladů. Karta ale i přesto stála 500 dolarů, později zlevnila na 300 dolarů. [7]

Dnes není tak podstatné, jakou má kdo grafickou kartu, pokud splňuje hardwarové požadavky, zahraje si každý relativně pohodlně. Dříve tomu ale tak nebylo. Výrobci grafických karet museli přesvědčovat tvůrce her, aby své hry vyrobili právě na jejich grafické rozhraní. Takto se podařilo přesvědčit tvůrce hry Tomb Raider a rozdíl je i přes tehdejší

grafiku vidět na první pohled. Nakonec uspěli 3dfx i u id Software, kteří upravili svou legendární hru Quake právě pro jejich grafické karty. [7]



Obrázek 1 - Tomb Raider - vlevo bez 3D akcelerace, vpravo s API glide [267]

V roce 1997 na trh přišla také Riva 128 od NVIDIA, která vyrovnala výkonem první Voodoo. To vedlo 3dfx k vydání nové Voodoo 2, ta přinesla až trojnásobný nárůst výkonu a 3dfx tak uhájila svoji pozici nejvýkonnější karty. [7]

Karta Voodoo 2 měla již 2 texturovací jednotky a podporu SLI u všech karet. I zde však chyběl grafický 2D čip. Na kartě nebyl jeden čip, jako u dnešních karet, byly zde rovnou 3. Vyrobit jeden velký výkonný čip bylo v té době velmi nákladné, 3dfx proto našlo cestu, jak zachovat výkon a ušetřit peníze. Čip byl rozdělen do 3 menších čipů. Dnes už by něco podobného nešlo, latence a pracovní frekvence by to nedovolily, ve své době se to jevilo jako elegantní řešení. [7]



Obrázek 2- 3DFX Voodoo 2 Diamond Monster 3D II [268]

NVIDIA RIVA TNT která byla vydána v roce 1999 jako konkurence pro VooDoo 2, měla hned 2 rozdíly. Obsahovala 2D akcelerátor a také byla pouze na jednom čipu. RIVA TNT měla na trhu zpoždění, a také dosahovala vysokých teplot, které jí bránily ve vyšším výkonu. Byla tak srovnatelně stejně výkonná jako VooDoo 2. Nakonec NVIDIA vydává kartu RIVA TNT2, která byla první kartou, na které se pohodlně dalo hrát v rozlišení 1024x768. [7]

V roce 2000 vstupuje na pole 3D grafických akcelerátorů také firma ATI, která je od roku 2006 odkoupena společností AMD. Firma ATI existovala již od roku 1985, ale až do zmíněného roku 2000 se zaměřovala pouze na 2D akcelerátory. To změnila až grafická karta 3D Rage. Ta byla však pomalá a nevybavená základními technologiemi. Ani její nástupce 3D Rage II toho moc nezměnil. Až s příchodem Rage Pro se hnuly ledy. Po stránce hardwaru už karta byla schopná konkurovat společností NVIDIA a 3dfx, zradili ji bohužel otřesné grafické ovladače. Ty se později podařilo z části vylepšit a výkon narostl až o 40 %. [7]

První skutečná konkurence od ATI byla karta Radeon. Šlo o přímou konkurenci pro kartu GeForce 2 od NVIDIE, také nabízela řadiče DDR, hardwarovou jednotku T&L a plnou podporu pro rozhraní DirectX 7. Radeon měl však jednu výhodu, šlo o paměťovou propustnost, která limitovala většinu tehdejších karet včetně GeForce 2. ATI použilo

nezvykle velkou 256bitovou sběrnici a řadu dalších vylepšení, aby tento problém úspěšně vyřešili. [7]

1.2.3 Herní konzole

Mega Drive

Mezi významné milníky na poli videoherních konzolí určitě patří nahrazení cartridge kompaktními disky (CD), díky nimž se zvětšil objem ukládaných dat až 100x.

Mezi lety 1988-1990 se prodávala po světě konzole Mega Drive od firmy SEGA. V Japonsku sice neslavila takový úspěch, tam byl pevně usazen NES od konkurenčního Nintendo a to i přesto, že Mega Drive nabízel lepší hardwarové parametry. Situace se zlepšila až po reklamní kampani na hru Sonic. [8]

V roce 1994 vydalo SONY svou konzoli PlayStation. Dnes je to jedna z nejprodávanějších konzolí, tenkrát si ale musela své místo na herním trhu tvrdě vybojovat. Zajímavostí je, že PlayStation vznikl ze zrušené spolupráce mezi SONY a Nintendem. Nintendo mělo takový strach z rozšíření vlivu SONY, že nakonec ze spolupráce vycouvalo. SONY tedy vydalo PlayStation na vlastní pěst. Dnes se již ví, jak dobrý krok to pro společnost byl. Mezi hity na tuto konzoli patřily hry jako závodní Gran Turismo, lehce fantasy plíživá hra Metal Gear či Final Fantasy. Celkově pro tuto konzoli vyšlo zhruba 1100 her. [3][9]



Obrázek 3- Konzole SONY PlayStation [269]

Nintendo 64

Nintendo odpovědělo konzolí Nintendo 64, číslovka 64 odkazuje na 64bitový procesor. Tím, že konzole ale používala 32bitovou sběrnici se stále řadí mezi konzole 32bitové. Nintendo vydalo na svou konzoli 387 her, což oproti konkurenčnímu PlayStationu byla zhruba třetina. „Vděčit“ za to mohou rozhodnutí nechat konzoli stále používat cartridge, na něž se kvůli malé kapacitě spousta her prostě nevešlo. To se Nintendo snažilo zachránit přídatnou mechanikou na čtení disků nazvanou Nintendo 64 DD, ani to se ale nepovedlo a skrz tento formát se vydalo pouze 9 her. I tak se ale na N64, jak se hovorově této konzoli říkalo, vydalo spoustu zajímavých her. Ta nejprodávanější je asi Mario 64. Dále zde vyšly hry, které pomohli změnit žánr FPS her (stříleček z pohledu první osoby) jako jsou Perfect Dark a GoldenEye 007. Vyšla zde také nejlépe hodnocená hra všech dob, aspoň podle hráčské databáze metacritics a to The Legend of Zelda: Ocarina of Time, která má neuvěřitelných 99 % od renomovaných herních magazínů a od hráčů 91 %. [3],[10]

DreamCast

DreamCast byl poslední konzolí vydanou společností SEGA. Mělo jít o konzoli která získá převahu nad konkurenčním PlayStationem a Nintendem 64. Vyšel dokonce o 15 měsíců dříve než PlayStation 2 a o 3 roky dříve než Gamecube od Nintenda a Xbox od Microsoftu. [11]

Dreamcast měl jako první konzole vestavěný on-line modul pro hraní přes internet, ostatní konzole to třeba také nabízeli, ale pouze jako nadstavbový hardware. Nástup konzole byl daleko nad očekávání. Během dvou týdnů se prodalo 500 tisíc kusů, předpoklad byl 300 tisíc, a to 225 tisíc se prodalo pouze za prvních 24 hodin. SEGA díky Dreamcastu na chvíli opět vedla konzolový závod, ovšem pouze do chvíle, než přišel PlayStation 2. V tu chvíli se ukázal hardware Dreamcastu jako zastaralý. SEGA sice reagovala marketingovou kampaní a snížením cen u vydávaných her a na chvíli se jí podařilo opět zvýšit jejich prodeje her a konzolí až o 156 %. I tak to ale k záchraně Dreamcastu a celé společnosti SEGA nestačilo. Hlavním problémem byl i nedostatek titulů, třeba herní společnost EA oznámila, že její sportovní divize EA Sports nebude na Dreamcast vyvíjet tituly, a tak si SEGA musela herní tituly vyvíjet sama. Dnes SEGA funguje jako tvůrce a vydavatel her. [11]

1.2.4 Nejvýznamnější hry

V 90. letech minulého století vyšla řada dnes již opravdu legendárních, možná až kultovních her, jejichž některé značky fungují dodnes. Ty úplně nejzářivější hry jsou rozděleny do

kategorií, ale samozřejmě v 90 letech už byl herní průmysl značně rozjetý a vypsát opravdu všechny úspěšné hry by dalo na samostatnou bakalářskou práci.

Adventury

The Secret of Monkey Island, chodící 2D adventura, která byla charakteristická hlavně svým příběhem, hláškami a humorem. [12]

Co ale určitě nebylo jen 2D adventura byla hra Legend of Zelda: Ocarina of Time. První díl ze série Zelda, který vsadil na 3D zpracování. Hra je legendární hlavně díky svému osobitému kouzlu, krásnému světu, příjemnému ovládání a zábavnému příběhu. [12]

FPS hry

Velmi se také rozšířil žánr akčních stříleček z pohledu první osoby, dnes znám jako žánr FPS (first person shooter). Základní kámen tomu položila hra Wolfenstein 3D. Za zmínku stojí, že 3D zde byla pouze velmi dobře udělaná 2D iluze videoherního enginu. Tato hra ve své době zabírala dnes již komických 8 MB na disku. Tak málo dnes nemají kolikrát ani kvalitnější fotografie. O rok později přišli vývojáři z id Software s další hrou podobného stylu – DOOM. Ta zabírala na disku 40 MB. Což je 5x tolik, než kolik zabíral jen o rok dříve vydaný Wolfenstein 3D. V roce 1996 vyšla hra Quake, opět na stejném principu jako předchozí 2 hry, opět od id Software. Zajímavostí zde je, že to byla první hra, ve které se k pohybu postavy nepoužívaly šipky, ale klávesy WASD. Quake si disku uzmul 80 MB, oproti DOOMu 2x tolik. [9],[12],[13]

V roce 1997 vyšel Jamesem Bondem inspirovaný Golden Eye 007, který na disku zabíral 80 MB a o rok později vyšla legendární hra, pro mnohé jedna z nejlepších – Half-Life od vydavatele Valve, dnes známého díky hernímu launcheru Steam. Na síti Metacritics má hra od novinářů 96 % a od hráčů 91 %. Hra byla už daleko více příběhová a působila filmověji, lokace byly větší a nebyl to pouze koridor, i proto si z disku tenkrát ukrojila 400 MB. [12]

Arkádové

Super Mario 64, vlajková loď, hra, která byla hit na konzoli Nintendo 64. Podle mnohých dokonce nejlepší 3D skákačka v historii. Pomohla změnit žánr hlavně tím, že hráči si mohli levely procházet nelineárně a také že jinak pracovala s kamerou. Dovolovala hráčům pohybovat kamerou na analogové páčce, což vývojářům dovolilo větší pohybové možnosti. [12]

I v SONY si uvědomovali, že je důležité dát své konzoli nějakou ikonickou postavu, potažmo celou hru. A tak v roce 1996, stejně jako Super Mario 64, vychází hra Crash Bandicoot. Byla to klasická arkádová 3D skákačka, akorát v podání Naughty Dog. [12]

Další arkádová, ale úplně jinak arkádová legenda nesla název Worms (červi). 2D plošinová hra, pro více hráčů, ve které bylo úkolem vytvořit červí tým, pojmenovat ho, potažmo všechny červíky, vybrat mapu a poté se pouze s bandou kamarádů bavit při vzájemném zabíjení se. Červi měli k dispozici opravdu pestrý arsenál zbraní, od pistole, přes bazuku, až po banánové bomby a takové kuriozity jako padající osly. Kdo nehrál, nemůže pochopit. [13]

Kolik tyto jednotlivé hry zabírali místa na disku, se mi nepodařilo nalézt, u prvních dvou je to trochu irelevantní, to byly hry čistě pro konzole a tam jsou nároky vždy přizpůsobeny pro daný systém, u Worms jsem prostě nenašel relevantní zdroj.

Stealth a hororové hry

Žánr stealth her neboli her, kde je hlavní náplní plížení a likvidace nepřátel potichu dost silně odstartovala hra Metal Gear Solid. Nebyla to ani první stealth hra, dokonce ani první Metal Gear, ale rozhodně jako první takto zpopularizovala tento žánr. Hlavním designérem hry byl Hideo Kodžima, dnes jedna z největších tváří nejen japonské videoherní scény. Hra se snažila svůj příběh vyprávět více filmově a přinesla řadu dosud nevídaných prvků. I přes své relativně velké otevřené úrovně si hra řekla pouze o 400 MB. [12]

A pokud někdo zpopularizoval zase hororové hry, byla to hra Resident Evil, opět japonský tvůrce, tentokrát Šindži Mikami, vnuknul hře několik prvků, které dokreslovaly už tak temnou atmosféru plnou nemrtvých zombie. Ve hře bylo revoluční hlavně řešení kamer, ty byly statické a vypadalo to, že kamera je přichycena na zed', hráč tedy měl pouze jeden pohled. Hra na disku zabírala až 1200 MB. [12]

Závodní hry

Svět závodních her je i dnes velmi populární, lidé prostě milují jezdit tak, jak v realitě mohou jen těžko. Hry, které v dávných dobách tento žánr zpopularizovali byly Need for Speed od EA a Gran Turismo od studia Polyphony Digital, které dodnes vychází exkluzivně pouze na konzole PlayStation a jinak tomu nebylo ani v roce 1997 na prvním PlayStationu. Need for Speed z disku ukrojila pouze 50 MB. [09]

Strategické hry

Jestli se nějakému druhu her také nebývale dařilo byly to real-time strategie. Fantasy Warcraft: Orcs & Humans, vesmírný Starcraft nebo Starověké Age of Empires. Warcraft zabíral 1000 MB. Starcraft a Age of Empires shodně 80 MB. [09]

Čestné zmínky

Všechny hry se sem bohužel nevešly, i když z dnešního pohledu jsou ty série třeba daleko známější než některé hry uvedené ve výčtu výše. Například herní divize EA Sports vydala v roce 1993 FIFA International Soccer a v roce 1991 NHL Hockey. V roce 1996 vyšel první Tomb Raider s hlavní postavou Larou Croft a jejím ikonickým hranatým poprsím. V roce 1997 vyšlo také první Grand Theft Auto. [09]

České hry

90. léta v českém videoherním průmyslu se nesla ve znamení point & click adventur. Ve zkratce žánr, kde ovládáte prakticky celou hru klikáním na předměty obrazovce.

V roce 1994 vyšla od studia Pterodon parodie na již zmíněný The Secret of Monkey Island – Tajemství oslího ostrova. Hra jako by parodovala druhý díl. Hráči hráli za Guybrushe Threepwooda, který přežije ztroskotání své vlastní lodi a ocitne se na ostrově plného mluvících oslů. [14]

O 4 roky později vyšel první díl kultovní série Polda. Hra, ve které se hráči ujali policisty Pankráce, kterého dodnes skvěle dabuje Luděk Sobota, byla prostě trháč. Nápadité prostředí, hádanky ale hlavně skvělý český dabing plný známých herců. [15]

A ještě v roce 1999 vyšla akční taktická střílečka Hidden & Dangerous. Hra byla 3D z pohledu 3 osoby (jde vidět celá postava). Ve hře se hráči ujali čtyřčlenného komanda SAS a plnili různé záchranné či sabotážní mise, dogma hry bylo zůstat co nejvíce skrytý tak, aby o vás nepřítel nevěděl.

1.3 Historie her ve 21. století

1.3.1 Historie hardwaru

Procesory

Celé 21. století se na poli procesorů odehrává bitva AMD proti Intelu. „Chvilku je na koni Intel, poté zase AMD“. Zde budou vypsány pouze nejdůležitější milníky ve vývoji procesorů a v této procesorové „válce“. Procesorů se totiž za 24 let vyrobila neskutečná spousta a není v silách této bakalářské práce je podrobněji popisovat.

V roce 2003 AMD vydalo procesory na architektuře K8. Athlon 64 a pro servery Opteron. Přímo do procesoru jako první integrovali paměťový radič a s tímto krokem předběhli Intel o 5 let. Athlon byly lepší jak ve výkonu, tak spotřebě a navíc, používaly už 64bitovou architekturu. [6]

V roce 2006 AMD koupilo firmu ATI za 5 milionů dolarů (dnes 7,5 milionu), výrobce grafických čipů, který byl zmíněn již výše při jejich souboji s NVIDIÍ. AMD tak reagovalo na Intel, který v té době měl výhodu v tom, že nabízel celé platformy, procesory, základní desky s čipsety a integrovanými grafickými kartami, které tehdy byly integrovány do desek. [6]

Intel v roce 2006 uvedl architekturu Conroe, která nahradila Pentium 4. Díky tomu získal prvenství ve výkonu a efektivitě opět na svoji stranu a AMD uvrhnul do pozadí, ve kterém AMD strávilo prakticky dekádu. [6]

Intel stále držel náskok až do roku 2011, kdy se AMD společně s ATI díky projektu Fusion podařilo dostat integrované grafiky přímo do procesorů. [06]

Mezitím od architektury Conroe bylo AMD stále na ústupu, projekty na navrácení se do hry nevycházely, situaci možná spíš ještě zhoršovaly a AMD začínaly postupně docházet finance. „Hřebíčkem do rakve“ byla pro AMD finanční krize v roce 2008, od té doby firma prováděla „restrukturalizace“ ale spíše zavírala, propouštěla, rušila, prostě se snažila ušetřit kde se dalo. Firma byla prakticky pořád ve ztrátě a k tomu ještě měla stále dluh za koupi ATI. [6]

V roce 2011 AMD zkusilo uvést kompletně novou architekturu Bulldozer, která byla vytvořena úplně od základu, ve více vláknovém výkonu dokázala konkurovat, ale v jedno

vláknovém výkonu byl Intel nejen napřed, ale navíc s každou další generací svých procesorů, svůj náskok zvyšoval. [06]

V roce 2013 vydávalo AMD "lidová" levná jádra Bobcat, která se dostala do konzolí Xbox One a PS4. Dnes už sice tyto levné procesory nevyrábí, ale dost možná právě tato konzolová „odbočka“ udržela firmu na živu. [06]

Intel ale paradoxně, stejně jako kdysi AMD, „usnul na vavřínech“, dlouhá léta bez kloudné konkurence AMD mu dovolovala jen lehce vylepšovat to, co už fungovalo, ale s ničím extra novým Intel nepřišel. Ovšem v roce 2017 se AMD vrátilo na scénu v plné parádě. Vydali svoje první procesory architektury zen – Ryzen. Zatímco Intel stále sázel spíše na výkon jednoho jádra než na jejich množství, AMD dokázalo i do levného segmentu přinést klidně 6 jader (12 vláken). AMD mělo stejný výrobní proces 14nm, v těch nejdražších a nejvýkonnějších procesorech stále zaostávalo, ale dokázalo přinést za podobné peníze větší výkon, nebo, ještě lépe, stejný výkon za menší peníze a to hlavně díky sázce na více jader. Sice zde ještě AMD plně nevyrovnalo Intel, ten těžil z většího jedno jádrového výkonu, protože hry v té době měly problém využít všechna jádra na Ryzenech, ale dalšími řadami Ryzenů, na které Intel hledal odpověď spíš těžko a hlavně narychlo, se mu podařilo situaci minimálně vyrovnat. [06],[16]

A jak je to tedy dnes? Dnes je situace velmi vyrovnaná, Intel dokázal zareagovat a AMD zpět dorovnat, a tak je to nyní spíše na volbě každého, jakou preferuje značku, jaké má s procesorem plány, kolik chce investovat a podobně. Intel o fous stále drží lepší herní výkon, zatímco AMD je daleko více úspornější a dokáže pracovat na menších zátěžích. [17]

Grafické karty

NVIDIA přišla začátkem nového milénia s funkcí programovatelného stínování, díky čemuž, se dala objektu přidat textura tak, že vypadal kulatý, vypouklý, byl lesklý, matný anebo drsný. ATI zpočátku tuto funkci neměla, ale v druhé generaci Radeon karet už také nechyběla. [18]

Výkon se zvedal spíš postupně, bez nějakých obrovských skoků, vylepšení byla spíše dílčí, ATI přidalo podporu Crossfire a NVIDIE podporu SLI, oboje umožňuje propojit 2 a více grafických karet a znásobit tak výkon. V roce 2006 bylo ATI odkoupeno výrobcem procesorů AMD a začlo tak jejich dodnes trvajícím partnerstvím. V roce 2009 již tedy společnost

AMD přináší technologii EyeFinity, která umožňuje grafickým kartám zobrazit hru na třech a více monitorech současně. [18]

NVIDIA využívala svého náskoku a v roce 2013 představila funkci G-Sync, AMD reaguje až o 2 roky později se svoji vlastní funkcí FreeSync. Obě funkce dělají totéž. Monitory pracují standartně na nějaké obnovovací frekvenci, například 60 Hz. Ovšem grafická karta posílá do monitoru neustále jiný počet snímků. Což může vést k trhání obrazu. Obě tyto funkce tedy tvoří jakýsi komunikační kanál mezi grafickou kartou a monitorem, díky čemuž monitor vykresluje takový počet snímků, jaký mu posílá grafika. [18]

V roce 2017 vyšla legendární 10. řada GeForce série od NVIDIE. Ta se už i u grafik nižší střední třídy – GeForce 1060, pyšnila sloganem „VR ready“, tedy, že grafická karta je připravená na Virtuální realitu. Samozřejmě na virtuální realitu to bylo málo, hry na tom neběžely plynule, to nic ale nemění na tom, že tohle byla jedna z nejlepších řad od NVIDIE a mnoho hráčů má onu legendární 1060 stále doma, protože v roce 2023 to byla 3. nejpoužívanější karta podle hardwarového průzkumu společnosti Valve na platformě Steam. [19][20]

Pravděpodobně největším trhákem poslední doby je Ray Tracing a DLSS. Oboje jsou technologie od NVIDIE, hráči a technicky zaměřená veřejnost dlouho čekali na nějaký větší posun kupředu a v roce 2018 NVIDIA přinesla novou generaci grafických karet GeForce RTX 20 na architektuře Turing. [21]

Ray Tracing je metoda, která má za cíl sledovat různé zdroje světla a díky nim realisticky fyzikálně simulovat správné chování odrazů a lomů světla, ale také celkové nasvícení celé scény. Jsou to různé odlesky na lesklých površích, odrazy v kalužích a podobně. Ray Tracing ale do her jen tak „z nebe nespadne“, je to věc, kterou tam musí vývojáři sami implementovat. Ovšem značná část hráčů nebyla z této funkce tak nadšená, vypadá to sice hezky, ale zapnutý Ray Tracing si klidně řekne až o 50 % výkonu, zato hra určitě nevypadá o 50 % lépe. Přesně proto NVIDIA na této generaci grafických karet přišla s funkcí DLSS. [21]

DLSS je možná ta revolučnější funkce z těchto dvou. Je to funkce, která vykresluje obraz v menším rozlišení a poté ho díky umělé inteligenci upscaluje/zvětšuje do rozlišení normálního. AMD ze začátku vůbec nedokázalo navázat ani na DLSS, ani na Ray Tracing. Zatímco Ray Tracing není doménou AMD karet do dnes, s DLSS si v AMD poradili po

svém. Udělali si vlastní funkci AMD FidelityFX (FSR). Mezi funkcemi jsou sice určité rozdíly, ale v zásadě dělají to podobné, jen AMD k tomu nepoužívá umělou inteligenci. [22]

Co ale naopak hraje v prospěch AMD je to, že verze DLSS u NVIDIE jsou závislé na generaci grafických karet. Pokud chce tedy hráč mít ve hře puštěnou verzi DLSS 3.0, musí k tomu mít grafickou kartu řady GeForce 4000. Zatímco u AMD FSR jsou nové verze zpětně kompatibilní se starším hardwarem, a dokonce běží i na grafikách od NVIDIE. [22]

V roce 2022 se pokusil klidné grafické vody rozvířit Intel se svými grafickými kartami Intel Arc, nutno říct, že ne příliš úspěšně. Grafické karty mají určitě něco do sebe, mají například na své cenové hladině nadstandartní paměti, co se týče výkonu, tak tam jsou roky naskoku NVIDIE a AMD stále znát. [23]

Herní konzole

Ve 21. století se pomalu zformovaly hlavní hegemoni ve světě konzolí. PlayStation od japonské firmy SONY a také Xbox od amerického Microsoftu. Své konzole v tomto ohledu vydávalo i Nintendo, ale postupně jim docházel dech a na konkurenci ztráceli stále více, nakonec zvolili dělat specifický druh konzolí. [24]

V roce 2000 vyšlo druhé pokračování slavné konzole od SONY – PlayStation 2. PlayStation měl naprosto dominantní postavení na trhu a svým konkurentům v podobě Xboxu či GameCubu nedal moc šanci. Vděčit za to mohl hlavně obrovské základně hráčů vlastnících předchozí konzoli a také množství her. Jediné, kde strádal byla podpora online hraní, se kterou přišel v roce 2001 Xbox. V reakci na to, vydalo SONY o rok později rozšiřující adaptér umožňující online hraní. Další důležitý milník bylo používání DVD místo cartridge, to umožnilo nejen lepší grafiku, ale hlavně více obsahu. Dodnes je PlayStation 2 s více jak 150 prodanými tisíci kusy nejprodávanější konzolí vůbec. [24]

V roce 2001 vyšla první konzole od Microsoftu – Xbox. Měla konkurovat dominantnímu PlayStationu který prakticky neměl konkurenci. První se jí dočkali američtí hráči, japonští až zhruba o čtvrt roku později, ale v Japonsku naprosto propadla. Japonské publikum dává z většiny přednost domácí produkci a jejich trh je dost specifický a jinak tomu nebylo ani zde. Nástup Xboxu byl spíše úspěšný hlavně díky tomu, že ze všech konzolí disponoval největším výkonem a také online hraním díky službě Xbox Live. Zajímavostí je, že i když konzole vyšla v Evropě, tak na českém ani slovenském trhu oficiálně nevyšla a nedočkala se tudíž ani žádné podpory. [24]

V roce 2002 reagovalo na nové konzole také Nintendo se svojí konzolí Nintendo GameCube. Vydání konzole ale doprovázely problémy, při vydání měli málo her a marketingovou kampaň jim zastínily teroristické útoky 11. září 2001. Vyšla nakonec pár dní po Xboxu a zpočátku to nevypadalo vůbec zle. Všechny 700 000 konzolí se ihned vyprodalo. Postupně ale Nintendo začalo ztrácet, hlavně vůči PlayStationu. GameCubu chyběl výkon, kapacita úložiště byla šestinová oproti konkurenci, a tudíž hry které vycházely na všechny konzole vypadaly nejhůř právě na GameCubu. Jediné, co tedy přežilo z GameCubu dodnes, je ikonické logo. [24]



Obrázek 4 – Logo Nintendo GameCube [270]

Sony v roce 2004 ale prorazila i daleko menší konzolí, přenosnou konzolí PlayStation Portable, zkráceně PSP. Konzole byla oblíbená hlavně díky své velikosti, kvalitnímu displeji, příjemnému ovládání a UMD mechanice, což jsou pro představu menší DVD. I přes problémy s piráty, kvůli kterým SONY přišla o miliony dolarů za neprodané hry, se PSP řadí mezi velmi úspěšné konzole, prodalo se jí totiž přes 80 milionů. [24]

V roce 2005 vydal Microsoft konzoli Xbox 360. Vydal jí dříve, než vyšel PlayStation 3 (2006) a tím získal na chvíli náskok. Na americkém trhu se Xboxu opět dařilo, oproti tomu na tom japonském to bylo opět horší. Xbox se mohl v té době pochlubit opět službou Xbox Live ale také příznivou cenou. V roce 2010 Microsoft vydal kameru Kinect, která snímala hráčovi pohyby a on tak mohl ovládat avatara/postavu ve hře jen svým pohybem. Kinect byl velký hit, ale chyběla mu větší knihovna her. [24]

V roce 2006 i SONY vydalo svoji novou konzoli – PlayStation 3. Proti PlayStationu hraje hlavně ze začátku jeho vysoká cena, která je způsobena nejen složitým hardwarem, ale

také Blue-ray mechanikou. PlayStation 3 se nakonec uchytil až později, po redesignu, slevových akcích a vydání exkluzivních her pouze pro tuto konzoli. [24]

Ve stejném roce vyšlo i Nintendo Wii. Nintendo už se nesnažilo vydat stejně výkonné konzole jako konkurence a vydalo se cestou něčeho jiného. Ke konzoli se používal ovladač Wii Remote, který reagoval nejen na míření na obrazovku, ale i na pohyb ve volném prostoru. Nakonec právě tato konzole se stala nejúspěšnější konzolí od Nintenda když prodala více jak 100 milionů kusů. Právě na tuto konzoli vyšla legendární hra Wii Sports. [24]

SONY se v roce 2012 rozhodla vydat nástupce populární konzole PSP – PS VITA. Konzole byla vybavena výkonným hardwarem, OLED displejem a také dvojicí analogových páček. Ze začátku byl prodejní úspěch obrovský, postupně ale začala VITA narážet na nedostatek nových her a také na vzestup hraní na mobilních telefonech. [24]

V roce 2013 vydaly jak Microsoft, tak SONY své next-gen konzole Xbox One, respektive PlayStation 4. SONY dokázala opět převzít vedoucí pozici ve vývoji konzolí, a to hlavně tím, že PlayStation 4 byl pojat hlavně jako herní, nikoliv multimediální zařízení. O výkon se postaralo AMD, které dodalo jak procesor, tak grafický čip. Mezitím Xbox One ztrácel, už v základu se prodával s kamerou Kinect a tím se i zvedla jeho cena, která přinutila spoustu potencionálních zájemců ke koupi PlayStationu 4. Xbox měl nedostatků více a dlouho je napravoval, po čase přišla zpětná kompatibilita, tudíž možnost hrát na Xboxu One hry z Xboxu 360 a také služba Xbox Gamepass, které žije dodnes i ve sféře počítačového hraní. Jde o službu, kde za poplatek, v současnosti přes 300 korun, dostane hráč přístup k obrovské knihovně her, čítající přes 400 titulů. V roce 2016 vychází dvakrát výkonnější verze PlayStation 4 PRO umožňující 4K hraní a o rok později Xbox One X, kterému se rok vyčkávání vyplatil, protože konzole byla ještě výkonnější než PRO verze od SONY. [24]

V roce 2017 se na trh ve velkém vrátilo Nintendo, ale svým způsobem, opět neútočilo na hlavní konzole od Microsoftu nebo SONY, ale snažilo se prorazit si svoji cestu. Konzole zpočátku budila spíše rozpaky, ale ve chvíli, kdy vyšla, stal se z ní hit. Nejen díky tomu, že to je relativně výkonný handheld (přenosná konzole) ale také díky tomu, že jde připojit doma na televizi a rázem z ní je celkem plnohodnotná konzole. Samozřejmě s nějakými výkonovými kompromisy. Revoluční je i řešení joy-conů (páček) které se dají rozdělit na 2 ovladače. V roce 2021 vyšla vylepšená OLED verze. [24]

Zatím poslední generace konzolí přišla v roce 2020. Sony vydala PlayStation 5, který je na stejné architektuře jako PlayStation 4 a disponuje tak zpětnou kompatibilitou po které hráči volali už dlouho a také velmi rychlým SSD, které snižují načítací obrazovky na minimum. Ostatně na tomto stojí celá současná generace konzolí. Xbox vydal překvapivě konzole 2. Silnější Xbox Series X a slabší Xbox Series S. X verze je určena pro náročné hráče, kteří chtějí hrát co možná nejvíc bez omezení, zatímco S verze je spíše pro příležitostné hraní o víkendech s kamarády. I zde mají konzole super rychlé SSD disky. [24]

Určitě je dobré zde zmínit i VR headsety pro konzole od SONY. V roce 2016 vyšel první PlayStation VR společně s ovladači VR Sense. Ten disponoval 5,7 OLED displejem a 3D zvukem. Počáteční skepse, jak si s tímto hardwarem poradí 3 roky starý PlayStation byly zbytečné a když o rok později vyšel výkonnější model PRO o zvládnutí VR hraní na konzoli nebylo pochyb. V roce 2023 vyšel další model s názvem PlayStation VR2 s lepším zorným polem, vyššími obnovovacími frekvencemi a také lepším rozlišením. S novou verzí vyšli i nové ovladače VR2 Sense. [24]

V současné době je konzolová „válka“ vyrovnaná, obě zařízení nabízí něco svého, PlayStation má širokou nabídku exkluzivních her, které pravidelně bývají nejlepšími hrami roku, zatímco Xbox zase nabízí o něco větší výkon a Gamepass díky čemuž může mít hráč od začátku za „pár stovek“ přístup k masivní knihovně her. Je tedy na každém, jaké jsou jeho preference.

Současné trendy ve hraní

V poslední době je velkým lákadlem hraní na cestách, mít možnost vzít si své herní zařízení sebou. To u herní konzole, nebo u stolního počítače jde velmi těžko. Nabízí se koupě herního notebooku, ale i ten je na nějaké kloudné hraní někde v autě ve vlaku či na letišti relativně velký. Proto v poslední době přichází na scénu handheldy. Přenosná herní zařízení, která jsou uzpůsobená k hraní na cestách, ale i v pohodlí domova. Tento trend odstartovala v roce 2017 konzole Nintendo Switch, ale po ní se dlouho nic nedělo. Tvůrci nejspíše vyčkávali, jak zareaguje hráčská komunita na taková zařízení, přece jen, hrát se dá i na mobilním telefonu, a to v dnešní době i relativně velké tituly. I přesto, že tu jsou specifické herní telefony, tak stále mobil není konzole a není primárně určen k hraní her, na rozdíl od handheldu. Nintendo se Switchem uspělo, hlavně díky svým first-party titulům (tituly, vyvinuté studii, které vlastní Nintendo) jako třeba Mario. V roce 2022 vody výrazně rozvířilo Valve, které je známe skrz svoji platformu Steam a vydalo Steam Deck. Handheld

který je postaven na operačním systému Linux. Je to vlastně přenosný počítač, na kterém se dají hrát hry jako na počítači normálním, jen s tím rozdílem, že je o velikosti tabletu a cenou okolo 20 tisíc. Záleží na modelu, ty se liší v displeji nebo velikosti úložiště. Své Handheldy už mají i firmy jako ASUS, Lenovo nebo MSI. Všechny více či méně na stejném principu s malými rozdíly. Každý se samozřejmě snaží, aby právě ten jeho Handheld byl ten nejlepší, ať už z hlediska funkcí, podpory her, či výkonu. [25]

Další trend je streamování her z cloudu. Stačí akorát běžný počítač, klidně i notebook s dost silným připojením na internet. Xbox u své služby Xbox Cloud Gaming uvádí 20 Mbps. Služba funguje tak, že se skrz předplatné hráči dostanou ke knihovně her, kde si vyberou hru, kterou právě chtějí hrát a připojí se k nějakému serveru, který jim poskytne potřebný výkon na hraní dané hry. Prakticky si půjčí herní výkon na nějakém serveru (cloudu) a hra jim je streamována do hráčova zařízení. Toto je ale zatím stále „hudba“ budoucnosti. Google před lety vsadil právě na cloudové hraní se svojí službou Google Stadia a neuspěl. Nebylo to sice pouze z důvodu cloudového hraní, ale i různých nepovedených marketingových rozhodnutí, to však nic nemění na faktu, že provoz Stadia byl v lednu 2023 ukončen. [26],[27]

1.4 Nejvýznamnější videohry 21. století

Počet her, které vyšly mezi roky 2001 a 2024 je neskutečně ohromný. Pouze na platformě Steam jich mezi lety 2004 a 2023 vyšlo přes 72 tisíc! Není tedy možné zde popsat aspoň setinu her. Z každého roku bude vybráno pár her, které v daném roce byly populární a ideálně jejich značka žije dodnes, záměrně zde budou hlavně hry, kterých se bude týkat praktická část, kde budou stejné hry z různých období porovnávány mezi sebou. [28-31]

1.4.1 2000-2005

Pro hry v tomto období byly typické znaky: Větší důraz na příběh a jeho vyprávění, vývojáři chtěli hráčům dát nějaký smysl v jejich akcích a dovolit jim více poznat jejich postavy. Také chtěli dát hráčům svobodu pohybu, možnost se pohybovat po videoherním světě, jak chtějí hráči. Na vzestup se také dostal multiplayer (hra pro více hráčů), nejen že byl součástí stále více her, ale také vycházeli hry, zaměřené pouze na něj. [30],[31]

2000

The Sims –V této hře bylo úkolem postarat se o svoje simíky. Byl to v podstatě simulátor života, kde měli hráči na starost život jednoho či více členů virtuální rodiny, museli ukojit jejich základní potřeby, hlad, čistotu, spánek, potřebu na záchod, ale také museli zajistit jejich obživu. Simíci museli také chodit do práce a děti do školy.

Counter Strike – Jednalo se o akční multiplayerovou střílečku, která původně vznikla jako modifikace hry Half-Life. Hlavní mód se jmenoval Defuse (zneškodnění). 10 hráčů se rozdělilo do 2 týmů, teroristé a policisté, úkolem policistů bylo, zabránit teroristům položit bombu na jednom ze 2 možných míst, pokud se to teroristům povedlo, tak se situace otáčela a teroristé museli 40 vteřin ubránit bombu předtím, než explodovala, naopak policisté se k ní museli v daném čase dostat a bombu zneškodnit. [32]

2001

Grand Theft Auto III – Naprosto revoluční hra, díky svému akčnímu open world pojetí hry. Nabízela otevřený svět, množství misí, postav a na tehdejší dobu filmové vyprávění. Důležitá také byla její 3D grafika, která vypadala v té době velmi dobře.

Gothic – Hráč se ujal bezejmenné postavy ve fantasy středověkém světě, kde plnil různé úkoly, za které dostával zkušenosti, díky nimž si postavu vylepšoval. Hra využívala systém dialogů a rozhodnutí, které ovlivňují děj a je tak do jisté míry interaktivní. [33]

2002

Mafia: The City of Lost Heaven – Český zástupce, který se vyvíjel souběžně z GTA III, a dokonce měl stejného vydavatele. GTA III vyšlo první, a tak sklidilo větší zásluhy, Mafia, byla ale bezpochyby taktéž velmi revoluční. Hra přinesla v té době realistický jízdní model, filmový příběh plný zvrátů, zapamatovatelné postavy a úchvatnou grafiku, pro české fanoušky i legendární dabing.

Battlefield 1942 – Hra hráče zanesla do kulis druhé světové války, konkrétně do roku 1942. Až 64 hráčů se utkávalo ve dvou týmech proti sobě v té době na obrovských mapách, k dispozici měli paletu zbraní, vozidel a letadel. Hra nabízela až 5 herních módů. [34]

Grand Theft Auto: Vice City – Hra stavěla na stejných principech jako GTA III. Bylo zde ale nové prostředí, sluncem zalité Vice City inspirované Miami, nové postavy a nový příběh. Z hlediska herních možností zde nepřibýlo nic zásadního, lidé ale milovali atmosféru 90. let, ve kterých se hra odehrává.

2003

Call of Duty – Hra nabízela několik druhoválečných kampaní, ve kterých se pokaždé hráči podívali na jiná bojiště. Na rozdíl od podobných her typu DOOM, či Wolfenstein klade hra důraz na uvěřitelnost, rozmanité zpracování prostředí a jistou koridorovost, kdy hra chce, aby hráči šli po předem připravené cestě a postupně u toho plnili různé úkoly.

NHL 04 – Hra simulující hokejové zápolení. Hráč měl možnost ujmout se hraní za týmy z NHL, AHL, KHL, České ligy, či národních týmů. K tomu nabízela režim kariéry, či možnost vlastního týmu.

Need for Speed: Underground – V této době byly ilegální městské závody v módě, a proto se právě na ně Underground zaměřoval. Hráče usadil do mnoha relativně obyčejných vozů. Je zde ale možnost tuningu, což byl ten důvod, proč byla hra tak oblíbená. [35]

2004

Grand Theft Auto: San Andreas – Další hra ze série GTA, holt ve své době to byly nejpopulárnější hry. Hra byla více příběhová, uvěřitelnější a nabízela více možností, co zde dělat kromě příběhu. Poprvé v sérii je také k dispozici na svou dobu obrovská mapa, kde jsou 3 velká města a venkov o celkové rozloze 33 čtverečních kilometrů. [36]

Half-Life 2 – Pokračování FPS akce od Valve si bralo jen to nejlepší ze svého prvního dílu, hráči opět hráli za vědce Freemana, který se ocitnul na zemi, která je pod mimozemskou invazí. Hra byla skvělá hlavně po stránce příběhu a hratelnosti a dodnes je velmi populární. [37]

Far Cry – První díl z dodnes populární série. Hra vzala hráče do tropické ostrovní džungle. Hlavními aspekty byl otevřený svět, krásná grafika a prostředí, dobře odvyprávěný příběh, množství zbraní a vozidel. [38]

World of Warcraft – Blizzard hráče v této hře vzal do populárního světa Warcraftu. Jedná se o MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) – hra pro více hráče, ve které si hráč vytvoří svoji postavu, plní různé úkoly pro postavy po světě a bojuje s ostatními hráči. Za toto vše získává zkušenosti, které odemykají schopnosti a vybavení. Hra funguje dodnes a vyšlo do ní již 9 rozšíření. Zajímavý je obchodní model, hra se nedá zakoupit, funguje na systému měsíčního předplatného. [39][40]

2005

Resident Evil 4 – Hra vyšla v roce 2005 pouze na GameCube od Nintenda. Na PS2 vyšla o půl roku později a na PC dokonce až v roce 2007. Hra byla typickým představitelem žánru survival horror. Z pohledu třetí osoby bylo úkolem prohledat záhadnou vesnici, za neustálého strachu, který byl umocněn perfektní atmosférou. [40]

Call of Duty 2 – V druhém díle této populární FPS série se hráči vrátili opět na bojiště druhé světové války. Hra byla opět představitelem koridorové akce. Kampaň byla však originální a rozmanitá, a tak nevadila podobnost s prvním dílem. Ke slovu se zde masivně dostal multiplayer.



Obrázek 5- Call of Duty 2 [271]

Hardwarové nároky

Hrám se v průběhu let samozřejmě zvedají i požadavky, na této tabulce, která shrnuje jen období 2000-2005 je to krásně vidět. Například velikost úložiště The Sims z roku 2000 je oproti takovému Half-life 2 z roku 2004 menší zhruba 21x. Všechny údaje pochází z databáze systémových požadavků u her SYSTEMREQS. [41]

Jediný World of Warcraft má požadavky vzaté z jiných stránek. Důvod je ten, že hra je neustále v provozu a požadavky se nyní od původních velmi liší. [42]

Tabulka 1 - Hardwarové požadavky 2000-2005

Hra/Požadavky	Procesor	Grafická karta	RAM	Úložiště
The Sims	233 MHz	2 MB	32 MB	300 MB
Counter Strike	500/800 MHz	16/32 MB	96/128 MB	-
Grand Theft Auto III	450/700 MHz	16/32 MB	96/128 MB	500 MB
Gothic	400/600 MHz	16/32 MB	128/192 MB	700 MB
Mafia: The City of Lost Heaven	500/700 MHz	16/32 MB	96/128 MB	1.8 GB
Battlefield 1942	500/800 MHz	32/64 MB	128/256 MB	1.2 GB
Grand Theft Auto: Vice City	800/1200 MHz	32/64 MB	128/256 MB	1.5 GB
Call of Duty	600/700 MHz	32 MB	128 MB	1.4 GB
NHL 04	700/1400 MHz	32/64 MB	128/256 MB	1.4 GB
Need for Speed: Underground	700 MHz	32 MB	128/256 MB	450 MB
Grand Theft Auto: San Andreas	1 GHz	64/128 MB	256/384 MB	4.7 GB
Half-Life 2	1.2/2.4 GHz	DirectX 7/9	256/512 MB	6.5 GB
Far Cry	1/2 GHz	64/128 MB	256/512 MB	4 GB
World of Warcraft	800 MHz	32 MB	256 MB	4 GB
Resident Evil 4	1.4/2 GHz	128/256 MB	256/512 MB	7 GB
Call of Duty 2	1.4 GHz	64 MB	256/512 MB	4 GB

1.4.2 2006-2010

Hry v této době už byly větší, jak délkou hry, tak rozlohou map, případně jednotlivých úrovní. Na scénu přišla akční adventura *Assasins's Creed* od firmy Ubisoft, která změnila tento žánr od základů. Nebývale se také dařilo akčním hrám v čele s *Call of Duty*, které zažívalo zlatou éru. [30][31]

2006

The Elder Scrolls 4: Oblivion – Bethesda vydala v tomto roce jednu z nejpoblárnějších RPG her. Hra hráče uvrhla do příběhu, který je nelineární, hráč mohl libovolně střídat hlavní a vedlejší úkoly, interagovat s postavami, sbírat lepší vybavení a vylepšovat si svoji postavu. Hra měla mapu o velikosti 41 km², což bylo na tehdejší poměry obrovský svět k prozkoumání. [43],[44]

FIFA 07 – Série FIFA vždy patřila k největším klenotům od studia EA Sports, již výše byl zmíněn populární hokejový díl NHL 04. FIFA 07 byla cross-gen verze hry. Což znamená, že vyšla jak na staré, tak na nové konzole. Zatímco na starých chyběly hmatatelnější změny, na nových konzolích přinesla nový herní engine a s ním také realističtější a zábavnější hratelnost. [45]

2007

Assasin's Creed – Když Ubisoft vydával hru, ve které se hráči původně měli vydávat za ochránce Prince z Persie (jiná jejich slavná značka a postava) asi nečekali, že se z toho stane jejich nejúspěšnější série. Hra přinesla několik opravdu revolučních prvků. Hlavním prvkem byl parkour (lezení). Hlavní postava Altair byla schopná překonávat budovy, skály nebo hradby tím, že po nich byla schopná vylézt, to dávalo hře úplně nový prostor, co se týkalo hratelnosti, který byl ještě podpořen zajímavým souborovým systémem a skvěle odvyprávěným příběhem. Na rozdíl od výše zmíněného Oblivionu, měla hlavní lokace na mapě pouhých 0,13 km². [46][47]

Crysis – Hra od studia EA byla postavena na CryEnginu 2, a ač po stránce akční hratelnosti nebo příběhu nemuselo jít o revoluční kousek, grafika této hry dokáže zaujmout i v současnosti. CryEngine 2 nabízel dynamické střídání dne a noci, zničitelné a interaktivní prostředí a pokročilé technologie stínování. V roce 2008 na herním veletrhu E3 také hra získala ocenění pro nejlepší grafické zpracování. [48]



Obrázek 6 – Crysis [272]

Call of Duty 4: Modern Warfare – Další hra ze série Call of Duty. Pokud předchozí hry měly dobrou hratelnost a obstojný příběh, nebo kampaň. Tak 4. díl Call of Duty s podtitulem Modern Warfare měl nejen skvělou hratelnost ale ještě lepší akci a napětím napěchovaný příběh o světě, který je na pokraji další světové války. Legendárním se stal ale hlavně multiplayeru, dodnes je hra mnohými považována za vrchol série. [49]

2008

Grand Theft Auto IV – Další ze série světoznámé herní série. Hra hráče opět jako 3 díl zavedla do Liberty City, ale tentokrát zde hráli za srbského přistěhovalce Nika, kterému jeho bratranec Roman Bellic lhal o tom, že zde žije pravý americký sen. Krom výborného temnějšího příběhu, zde byla také velmi propracovaná fyzika a herní detaily. Auta se chovala velmi realisticky, zbraně působily velmi dobře. Chování policie a ostatních herních NPC bylo uvěřitelné. [50]

Far Cry 2 – Druhé pokračování akční adventury s otevřeným světem. Na rozdíl od prvního dílu hra kladla větší důraz na realismus, hlavně co se zbraní týče. Zbraně se mohli v přestřelce zaseknout, či úplně explodovat. Hráč se také mohl léčit a pokud zrovna postava neměla k dispozici žádný obvaz, byla ochotná si kulku vyndat klackem, vyhozené rameno

sama narovnat, či sám vytáhnout z rány šrapnel. Hra nabízela obrovskou africkou krajinu o rozloze 50 km². [51]

Fallout 3 – Post-apokalistický Fallout 3 byl bezesporu úspěch. Vyvíjeli ho vývojáři z Bethesda a hra se prodávala dokonce lépe, než jejich předchozí titul The Elder Scrolls 4: Oblivion. Hra nabízela otevřený svět 200 let po nukleární apokalypse. Postava hráče se vyvíjela dle rozhodnutí, které činil a společně s ním, se takto vyvíjel i herní svět. Hra byla oceněná jako Game of the Year. Hra nabízela svět o velikosti 22 km² [52]

2009

Minecraft – Dodnes druhá neprodávanější hra. Má sice neomezeně velký prázdný svět, který je ale i přesto plný možností. Hráči se ve hře ujali postavy Steva a hlavním úkolem bylo zabít Ender Draka. Spousta hráčů ale ani nevěděla, že hra má nějaký příběh, byl to pro ně obrovský sandbox (hra, ve které si můžete dělat co chcete) kde jste mohli stavět, vyrábět různé věci nebo materiály které se pak používali pro těžbu dalších materiálů. Unikátní byl také kostičkový svět. Celá hra je postavená z kostiček, byla zde například i zvířata, která mají reálnější tvary, ale opět jsou dělaná z kostiček. I přes množství warez verzí, je to dodnes druhá nejprodávanější hra. V roce 2014 koupil Microsoft za 2,5 miliardy dolarů (53,5 miliard korun) celou společnost Mojang a s ní i Minecraft. Hra se vyvíjí dodnes. [53][54]

Call of Duty: Modern Warfare 2 – Dva roky po prvním dílu Modern Warfare, připravili vývojáři z Infinity Ward pokračování v podobě druhého dílu. Hra opět nabízela skvostný příběh plný zvratů. Někteří radí kampaň dokonce jako nejlepší v sérii. Skvěle se povedl také multiplayer. [49]

Assassin's Creed II – Vzhledem k úspěchu prvního dílu bylo jasné, že Ubisoft nebude dlouho čekat s vydáním pokračování. Udělal ale jednu zásadní změnu, z prostředí pouští a křížových výprav, vzal hráče do období italské renesance a měst jako Florencie nebo Benátky. Také hráčům představil nového protagonistu, charismatického Ezia. Toho pohání pomsta za jeho rodinu. Ezio je dodnes považován za toho nejlepšího v sérii Assassin's Creed. Mapa hry nabízela 0,67 km². [46],[47],[58]

2010

Battlefield: Bad Company 2 – Druhý díl podsérie Bad Company byl rozhodně ten známější a úspěšnější. Série Bad Company je název pro příběhovou část, ve hře pro více hráčů to byl klasický Battlefield. Na velkých mapách pro až 64 hráčů proti sobě stáli 2 týmy v různých

herních režimech. Hra nabízela hráčům díky enginu Frosbite 1.5 propracované zničitelné prostředí, a to až do té míry, že klidně mohli zničit celou budovu. [55]

Red Dead Redemption – Rockstar Games stojící za světoznámou sérii Grand Theft Auto vydali v roce 2010 svou novou herní sérii Red Dead Redemption. Hra se odehrává na divokém západě na přelomu 19. a 20. století. Hra nabízí velkou herní mapu na hranicích USA a Mexika. Hra si bere spoustu prvků z GTA, ale zároveň zachovává určitou větší míru uvěřitelnosti. Hra měla skvělý soundtrack, postavy, příběh a prostředí. Na GTA, avšak nikdy nedosáhla zejména právě kvůli zasazení, protože ne všem hráčům se líbil divoký západ. [56]

Call of Duty: Black Ops – Vyvrcholením zlaté éry Call of Duty (která i poté trvala) byl díl s názvem Black Ops. I když i předchozí hry s podtitulem Modern Warfare 1 i 2 měly velmi dobré příběhy, tak na příběh prvních Black Ops prostě nemají. Příběh nás dostává do role bývalého amerického příslušníka CIA Alexe Masona. Příběh je vyprávěn vzpomínkami, což umožnilo vývojářům, aby hráčům nabídly paletu prostředí a časových zasazení. Hra je dodnes nejprodávanějším dílem Call of Duty. [57]

Assasins's Creed: Brotherhood – Další pokračování příběhu Ezia. Vývojáři zůstali v prostředí Itálie, tentokrát se ale díky nim, hráči vypravili do hlavního města – Říma. Ezia v příběhu opět pohání pomsta, tentokrát po synovi úhlavního nepřítele z předchozího dílu. Herní novinkou je zde již z názvu patrné bratrstvo. Řím má zde rozlohu 1,41 km². [46],[47],[58]

Mafia II – Hra, na kterou se těšil snad každý český hráč, pokračování legendární první Mafie. Výsledek byl skvělý, ovšem mohl být i mnohem lepší. Hru po dobu vývoje pronásledovali různé problémy a technické nedostatky. Nejdříve se měnil engine, ale s příchodem nových konzolí si byli vývojáři nuceni vyvinout vlastní. Hra místo v roce 2008 vyšla až v roce 2010 a nesla patrné známky škrtání herních možností a příběhu. I přesto všechno si jí hráči zamilovali, hlavně kvůli skvělým postavám, příběhu a krásné grafice. Mapa tehdy nebyla nijak velká, měla pouze 6,5 km². [60]

Hardwarové nároky

Jak se v určitých hrách zvětšovala herní mapa, logicky rostly i nároky na místo na disku. Největší hry z tohoto seznamu mají 12 GB, rostou také požadavky na RAM paměť či paměť grafických karet. Za povšimnutí stojí Minecraft, který v začátcích vyžadoval pouze 256 MB volného místa, tím, že je hra stále ve vývoji rostou i její hardwarové nároky. [59]

Hra Red Dead Redemption vyšla pouze na konzole, tudíž hardwarové nároky zde chybí.

Všechny údaje pochází z databáze systémových požadavků u her SYSTEMREQS. [41]

Tabulka 2- Hardwarové nároky 2006-2010

Hra/Požadavky	Procesor	Grafická karta	RAM	Úložiště
The Elder Scrolls 4: Oblivion	2/3 GHz	128 Mb	512/1024 MB	4,6 GB
FIFA 07	1.3 GHz	64 MB	256/512 MB	1.3 GB
Assasin's Creed	2x 2.2/2x 2.6 GHz	256/512 MB	1/2 GB	12 GB
Crysis	2x 2.2 GHz	256/512 MB	1/2 GB	12 GB
Call of Duty 4: Modern Warfare	2x 2.4 GHz	128/256 MB	512/1024 MB	8 GB
Grand Theft Auto IV	2x 1.8 GHz	256 MB	1.5 GB	16 GB
Far Cry 2	2x 2.66 GHz	256/512 MB	1/2 GB	12 GB
Fallout 3	2.4 GHz	256/512 MB	1/2 GB	7 GB
Minecraft	2.0 GHz	128 MB	2 GB	256 MB
Call of Duty: Modern Warfare 2	3.2 GHz	256 MB	1 GB	12 GB
Assasin's Creed II	2x 1.8/2x 2.6 GHz	256 MB	1.5 GB	8 GB
Battlefield: Bad Company 2	2x 2.0 GHz	256/512 MB	2 GB	10 GB
Red Dead Redemption	-	-	-	-
Call of Duty: Black Ops	Intel Core 2 Duo/AMD ekvivalent	256 MB	2 GB	12 GB
Assasins's Creed: Brotherhood	2x 1.8/2x 2.6 GHz	256 MB	1.5 GB	8 GB
Mafia II	2x 3GHz/4x 2.4 GHz	Geforce 8600/9800	1.5/2 GB	8 GB

1.4.3 2011-2015

V tomto období byl kladen důraz na velký otevřený svět plný hlavních ale hlavně vedlejších úkolů a objevování. Autoři dávali hráčům možnost výběru, ať už mise nebo cesty, tak také rozhodování v dialozích. U her se začala projevovat dlouhověkost a live-service prvky

(udržování hry aktuální prostřednictvím neustálých aktualizací obsahu). Některé hry ze zdejšího seznamu, se hrají aktivně i dnes. Také přišli nové konzole a hrám stoupali nároky a zlepšovala se grafika.

2011

L.A. Noire – V tomto roce vydalo studio Rockstar Games stojící za sériemi Grand Theft Auto či Red Dead Redemption hru opačného gardu. V této hře se hráči ujali detektiva Cola Phelpse v pozdních 40. letech v Los Angeles. Hráč zde vyšetřuje různé druhy zločinů. Vývojáři z Teamu Bondi dokázali díky motion capture ztvárnit tváře, výrazy a celkovou mimiku opravdu velmi realisticky, a to dokonce do té míry, že na ní stojí celé výslechy. [61]



Obrázek 7- L.A. Noire [273]

Battlefield 3 – Tentokrát vývojáři vzali hráče v příběhové kampani hlavně na blízký východ i když i zde byly odbočky například do Paříže, či New Yorku. Skvělý byl multiplayer plný akce. Hra nabízela velké množství map, vozidel a zbraní, které se postupně rozšiřovaly s 5 velkými DLC (dodatečný obsah). [62],[63]

Zaklínač 2: Vrahové králů – Velké akční RPG od studia CD Project RED. Ve hře se hráči ocitnuli ve válce znepřátelených frakcí v roli zaklínače Geralta z Rivie. Příběh byl velmi rozvětvený a nabízel spoustu hlavních, ale i vedlejších misí. Hra měla krásný napůl otevřený svět. Hráči měli možnost se pohybovat, jak chtěli ale pouze v určitém rozvětveném koridoru. [64]

The Elder Scrolls V: Skyrim – Páté pokračování zavedlo hráče do světa Skyrimu. Do světa tak obrovského, že v něm je možné bez nadsázky klidně zanechat stovky hodin. Hra byla

opravdu obrovské masivní RPG s nespočtem možností, misí, úkolů a NPC. Ve hře jako v dalších RPG bylo hlavním úkolem sbírat lepší vybavení a zkušenosti pro vylepšování postavy a postupovat dál příběhem. Ve své době to byl opravdu vrchol žánru RPG. Dodnes je to 7. nejprodávanější hra. [65],[54]

2012

Far Cry 3 – Další pokračování akční adventury Far Cry hráče zavedlo zpět do džungle, tentokrát na ostrov ovládaný piráty. Oproti druhému dílu se hra vzdala možná až přílišného realismu a vyměnila ho za sympatičtější akci. Hlavním tahákem této hry byl příběh a také nádherné prostředí tropického ostrova. Hráčům bylo v dispozici 16 km², včetně vodní plochy dokonce 50 km². [66],[51]

Assasins's Creed III – Po éře italského asasína Ezia, Ubisoft zavedl hráče do koloniální Ameriky, která se snaží zbavit britské nadvlády. Ze začátku hráči měli možnost hrát za templáře, po krátké chvíli ovšem opět ovládali asasína s indiánskými kořeny. Poprvé v sérii zde byl takto velký svět, jen příroda nabídla hráčům 1,41 km². Novinkou v sérii byl důraz na lov a také lodní bitvy. [47],[67]

Call of duty Black Ops II – Zdánlivé pokračování série Black Ops tenkrát hráče v příběhu zavedlo jak do budoucnosti, tak do minulosti. Ačkoliv příběh zde byl nadprůměrný, hlavním tahákem zůstal multiplayer, a hlavně mód zombies, kde hráči musí přežít invazi nemrtvých. [49]

Counter-Strike: Global Offensive – Valve v roce 2012 vydalo pokračování jejich populární akční střílečky s podtitulem Global Offensive. Hratelnost zůstala vesměs stejná. Obsahu přibylo pomálu. Z počátku ani hráči nejevili nikterak velký zájem o novou hru. To se změnilo až v roce 2013, kdy do hry přibyly skinny na zbraně (alternativní vhlady). To strhnulo lavinu šílenství a přilákalo obrovské množství hráčů. Do hry neustále přibýval nový obsah, a tak byla v provozu až do roku 2023 kdy ji nahradil Global Offensive 2. Původní hra jde však stále hrát. [68],[69]

2013

FIFA 14 – FIFA 14 je dodnes považována jako nejlepší FIFA vůbec. Vděčí za to hlavně technickému pokroku, který přinesly nové konzole. Nevyužitý potenciál byl však pro hráče na PC, kteří se museli spokojit s verzí hry pro starší generaci konzolí. I tak hra nabídla skvělou hratelnost, a to i v populárním multiplayerovém Ultimate Teamu. [45]

Assassin's Creed IV: Black Flag – Pokračování asasínské série vzalo hráče do prostředí Karibiku mezi piráty. Hra se inspirovala hlavně kladným ohlasem na loďní bitvy ve 3 díle a rozhodla se velkou část své hratelnosti postavit právě na lodích. Příběh hráče zavedl do kůže piráta Edwarda, který shodou okolností začne být asasínem. K dispozici hráčům bylo 235 km² Karibiku včetně moře (145 km² hratelné oblasti), kde se hráči mohli víceméně libovolně pohybovat na vlastní lodi. Možnost pohybu nabízel taky prakticky skoro každý ostrov, kam se hráči mohli vydat řešit záhady, či jen lovit zvířata a sbírat byliny. Dodnes je to jeden z nejlepších dílů v sérii. [46],[70][81]

Grand Theft Auto V – Jestli by se dala nějaká hra nazvat hrou dekády, pravděpodobně by to bylo právě GTA V. Hra vyšla v roce 2013 na starou generaci konzolí, o rok později na novou generaci a v roce 2015 také na PC. Hra nabízela neuvěřitelný otevřený svět plný života, mapu, která skvěle kombinovala město a přírodu, výborný až filmový příběh se zapamatovatelnými postavami a událostmi. Ve chvíli, kdy hráčům přestal stačit příběh, tu byl také neuvěřitelně rozsáhlý multiplayer, který je živý dodnes a stále do něj vycházejí aktualizace. Hra nabídla hráčům k prozkoumání 76 km². [54],[71-74]



Obrázek 8 - Grand Theft Auto V [274]

2014

Far Cry 4 – Další pokračování série Far Cry. Ubisoft hráče vzal do Nepálských hor, konkrétně do oblasti Kyrat. Hratelnost zůstala víceméně stejná jako v předchozím díle, jen se doladili nedostatky a přibyly nové zbraně, vozidla a vedlejší mise. Mapa nabídla k prozkoumání 24 km². [51],[75]

Wolfenstein The New Order – Pokračování slavné značky Wolfenstein. Od vydání původních her typu DOOM, Wolfenstein a Quake v té době uplynulo více jak 20 let a před vývojáři stál nesnadný úkol, jak nabídnout střílečku tohoto typu současnému publiku. Hra byla plná krvavé akce a nacistů. I na příběh se nějaký ten prostor našel. Hlavním tahákem byla opravdu zábavná hratelnost a skvělý gun play (chování zbraní). [76]

Assassin's Creed: Unity – Pokud se ovšem o nějaké hře mluvilo jako o opravdovém next-gen zážitku, bez pochyby to bylo další pokračování Assassin's Creed série s podtitulem Unity. Hra běžela kompletně na novém Enginu. Hráči se zde vypravili do Francie v době velké francouzské revoluce. Hra se snažila vypadat co nejvíce grandiózně, to byl její největší plus a zároveň také mínus. Hra ze začátku měla nezměrné množství chyb, sekala se, padala, neběžela vůbec dobře, zachránit to nedokázal ani skvěle udělaný parkour. Hra nabídla skromných 2,4 km², na druhou stranu Paříž byla skvěle propracovaná a celá působila velmi živě. [47],[77],[78]

2015

Zaklínač 3 – Nejlepší RPG, co kdy vyšlo. Tak by se ve zkratce dal nazvat Zaklínač 3. Hra nabídla hráčům neuvěřitelně poutavý hlavní příběh, ale také neuvěřitelné množství dobře propracovaných vedlejších úkolů. Hra byla již plně v otevřeném světě o rozloze neuvěřitelných 142 km² (včetně DLC). Hra sbírala prakticky jen nejvyšší známky a v roce 2015 dokonce vyhrála prestižní ocenění Game of the Year. [79-82]

Rainbow Six Siege – Série Rainbow Six platila spíše za hru pro jednoho hráče. Ubisoft ale v roce 2015 vydal prakticky ryze multiplayerovou kompetitivní hru inspirovanou Counter-Strikem, ale vhodně doplněnou o silně taktické prvky ze série Rainbow six. Hra dodnes stále dostává aktualizace a hraje jí spoustu hráčů. [83]

Hardwarové požadavky

V tomto období hry už opravdu vypadaly velmi dobře a spousta z nich měla také velký otevřený svět který si v některých případech řekl i o 50 a více GB disků. 3 Díly Assassin's Creed, konkrétně 3 díl, Black Flag a Unity od sebe dělí vždy 2 roky, přesto jejich nároky na úložiště vzrostly pokaždé téměř dvojnásobně.

Jediný Counter-Strike: Global Offensive není na stránkách SYSTEMREQS veden, je tam již jeho aktualizovaná verze. Tudíž hardwarové nároky jsou od jinud. [84]

Všechny údaje pochází z databáze systémových požadavků u her SYSTEMREQS. [41]

Tabulka 3- Hardwarové nároky 2011-2015

Hra/Požadavky	Procesor	Grafická karta	RAM	Úložiště
L.A. Noire	2x 2.2/4x 3.2 GHz	GeForce 8600/GeForce 580	2/8 GB	16 GB
Battlefield 3	2x 2/2x 2.7 GHz	GeForce 8800 GT	2/4 GB	20 GB
Zaklínač 2: Vrahové králů	2x 2.2 GHz	GeForce 8800	1/4 GB	16 GB
The Elder Scrolls V: Skyrim	2x 2GHz	512 MB	2 GB	6 GB
Far Cry 3	2x 2.6 GHz	GeForce 8800	2/4 GB	15 GB
Assasins's Creed III	2x 2.6 GHz	512/1024 MB	2/4 GB	17 GB
Call of duty Black Ops II	2x 2.6 GHz	GeForce 8800 GT	2/4 GB	16 GB
Counter-Strike: Global Offensive	2x 2.4 GHz	256 MB	2 GB	15 GB
FIFA 14	2x 1.8 GHz	GeForce 6800 GT/8800 GT	2 GB	8 GB
Assassin's Creed IV: Black Flag	2x 2.6/4x 2.5 GHz	GeForce 260/GeForce 470	2/4 GB	30 GB
Grand Theft Auto V	4x 2.40 GHz	GeForce 9800 GT/660	4/8 GB	72 GB
Far Cry 4	4X 2.6 GHz	GeForce 460/680	4/8 GB	30 GB
Wolfenstein The New Order	Intel Core i7	GeForce 460	4 GB	50 GB
Assassin's Creed: Unity	Intel i5- 2500K/i7-3770	GeForce 680/780	6/8 GB	50 GB
Zaklínač 3	Intel i5- 2500K/i7-3770	GeForce 680/770	6/8 GB	35 GB
Rainbow Six Siege	Intel i5-2500K	GeForce 460/670	6/8 GB	61 GB

1.4.4 2016-2020

V tomto období pokračoval trend obrovských her s otevřeným světem, ve kterých měl hráč strávit co nejvíce času. Vývojáři se snažili do her stále přidávat nový obsah, klidně na denní či týdenní bázi za účelem udržení hráčova zájmu. Velké hry se nevydávali tak často, ale muselo se na ně dlouho čekat, proto vývojáři radši dlouze udržovali hry stávající, například GTA V je stále velmi hraná hra. [85]

2016

Overwatch – Blizzard v tomto roce vydal akční PVP střílečku, ve které hráči proti sobě bojovali v režimu 6 proti 6. Základní premisa hry byla, vybrat si svého hrdinu z dané třídy a vhodně s ostatními spoluhráči nakombinovat tým tak, aby byl vítězný. Každý hrdina měl totiž své speciální schopnosti, které neměl nikdo jiný. Hra nakonec vyhrála v roce 2016 cenu Game of the Year. [82],[86]

Watch Dogs 2 - První díl této hry z dílny Ubisoftu tu zmíněný sice nebyl, ale to nic nemění na faktu, že Watch Dogs měla být další obrovská série. První díl nabídl hratelnost GTA okořeněnou o hackování (značně zjednodušené) a postavenou na skvělém dospělém příběhu. V druhém dílu vsadili vývojáři na přesný opak, na až dětinský a nezajímavý příběh, plný více či méně nudných a nezajímavých postav. Naopak trochu střelenější hratelnost doplněná o krásně zpracované San Francisco hře svědčila. [87]

Forza Horizon 3 – Do roku 2016 dělali vývojáři z gigantického Microsoftu hlavně Forzu Motosport – realistickou závodní hru. Její arkádová verze Horizon byla čistě konzolovou záležitostí. Ovšem po značném úpadku série Need for Speed, převzal Microsoft pozici nejlepší závodní arkádové hry na trhu. Hře pomohl skvělý jízdní model, spousta vozidel a krásné grafické zpracování společně s Australským prostředím. [88][89]

No Man's Sky – Zástupce her, kde svět je prakticky nekonečně velký a hráč zde může utopit i tisíce hodin, to byla vesmírná survivor adventura No Man's Sky. Ve hře bylo hlavní náplní přežít a prozkoumávat okolní vesmír a jeho planety. K tomu měl hráčům pomoci rozsáhlý systém craftingu (výroby). Co však bylo v žalostném stavu byl technický stav a z počátku nesplněné sliby. Vývojáři ale postupem let hru opravovali a doplňovali o obsah a dnes je z toho ještě lepší hra, než kterou v roce 2016 slibovali. [90-92.]

Mafia III – Další pokračování původně české hry Mafia. Ve výčtu je hlavně z důvodu ukázky, jak to dopadá, když autoři chtějí silou udělat ze spíše přímočaré hry, hru s otevřeným

světem po vzoru GTA a uměle natahovat herní dobu. Hra po stránce příběhu nebyla zlá, nesvědčila jí ale přílišná otevřenost, nebo výplň mezi hlavními misemi v podobě opakujících se vedlejších úkolů. [93]

2017

Horizon Zero Dawn – Pokud je něco pro vývojáře ze SONY v posledních letech typické, jsou to jejich skvěle propracované singleplayer (pro jednoho hráče) hry. Hra byla akční adventura s prvky RPG v krásném otevřeném světě plném robotických dinosaurů. Hra měla skvělý příběh, inovativní herní mechaniky a nádherné prostředí o velikosti 6,5 km². Původně vyšla jako exkluzivita pro konzole PlayStation, na počítače vyšla až v roce 2020. [94],[95]

Assassin's Creed Origins – Ubisoft ucítil, jaký úspěch měly hry s velkým otevřeným světem a dlouhou herní dobou, zejména jako Zaklínač 3 a rozhodl se předělat akční adventuru Assassin's Creed do RPG žánru. Hra nabízela obrovský otevřený svět o rozloze 80 km², (s DLC dokonce 92 km²) To je zhruba 33x tolik, než co nabízela Paříž v Unity. Hra navíc upozadila zápletku celé série, což byl boj mezi asasíny a templáři. Poprvé v sérii nabídla systém úrovní. Naopak velké pozitivum byl nádherně zpracovaný svět starověkého Egypta. [96]

PUBG a Fortnite – V roce 2017 také vzešel dnes jeden z nejpoblárnějších multiplayerových žánrů – Battleroyale. Žánr, ve kterém jsou hráči vysazeni někde na mapě a jejich úkolem je posbírat co nejvíce věcí a zůstat jako jediný naživu, což sebou nese zabíjení dalších hráčů. Aby se hráči nemuseli na mapě hledat, mapa postupně zmenšuje oblast, ve které hráči mohou být. V tomto roce vyšly 2 hry. PUBG vsadila na pojetí žánru realisticky, zatímco Fortnite cílil na mladší hráče. Ať už animovanou grafikou, nebo množstvím kosmetických doplňků. Zatímco Fortnite je dnes jedna z nejpoblárnějších her, PUBG sázka na realismus ale také neaktivita autorů pomalu zabíjí. [97]

2018

Red Dead Redemption 2 – Roce 2018 vydala Společnost Rockstar Games svoji verzi, jak by měla vypadat správná oper-world hra. Pokračování westernové série Red Dead Redemption způsobilo mezi hráči nevídaný poprask. Hra nabízela nádherný otevřený svět, plný NPC, se kterými se dalo realisticky interagovat, nabízela zvířata, města, městečka anebo také třeba vlaky. Hra se odehrávala v roce 1899 kdy se hráči v roli hlavní postavy Arthura a jeho gangu snaží utíkat před zákonem a našetřit dost peněz na začátek nového

života. Při snaze získat víc peněz, si ale přidělají jen víc obtíží. Příběh je vyprávěn neskutečně filmově a všechny hlavní i vedlejší úkoly jsou zábavné a nápadité. Hra se rozprostírá na obrovské mapě o rozloze 75 km². [98],[99]

Assassin's Creed: Odyssey – Ubisoft vydal jen rok po revolučním Origins další, už méně revoluční díl Odyssey. I přesto, že díl byl méně revoluční než jeho předchůdce, považuje se právě Odyssey za přelom do plnohodnotného RPG žánru. Hra se už nesnažila ani předstírat konflikt mezi asasíny a templáři a prostě ho vyškrtla. Nabídnula však obrovský svět starověkého Řecka v době peloponéských válek. Rozloha mapy měla neuvěřitelných 130 km², včetně moře dokonce 256 km². Svět byl sice opravdu krásný, často ale také prázdný. [100],[47]

God of War – SONY pokračovalo ve vytváření dalších neuvěřitelných singleplayerových her, další hra která sklízela skvělá hodnocení, byl God of War, který dokonce vyhrál cenu Game of the Year. Hra byla akční příběhová adventura s prvky RPG, ve které hráči lovili bohy, na které je hlavní postava Kratos nahněvaný. Hlavním tahákem byla vybroušená hratelnost a skvělý příběh. [101]

2019

Death Stranding – Silně příběhová adventura od známého Hidea Kojimi, která se nezavděčila každému. Kojima je znám svým specifickým způsobem pro vyprávění příběhů a děláním her, ani v případě Death Stranding to nebylo jiné. Hra byla tak specifická, že bylo pro hráče složité pochopit její cíl. Zde ale platilo, že cíl je cesta a to doslova. Hlavním úkolem hráčů v této hře je chodit po mapě o rozloze 21 km² a předávat zásilky mezi lidmi v postapokalyptickém světě. [102],[103]

Call of Duty: Modern Warfare 2019 – Po určitých nezdarech v herní sérii Call of Duty, přišlo herní studio Infinity Ward s reimaginací (předělání značky) pro pod-sérii Modern Warfare. Hratelnost zůstala takřka stejná, doznala vylepšení z hlediska lepšího a realističtějšího gunplaye. Co se zde ale změnilo, byl příběh, jak zápletka, tak styl vyprávění, který byl daleko dospělejší a uvěřitelnější. Skvělý byl také multiplayer. [104]

2020

Call of Duty: Warzone – S příchodem battleroyale žánru se spoustu herních společností pokoušelo mít svoji vlastní battleroyale hru. Většinou neúspěšně, až na Activision a Call of duty Warzone. Hra nepřicházela s moc inovacemi, spíš chtěla prodat co, co uměla

nejlépe – střelbu. Jestli ale nějaká inovace byla vítána, byl to posmrtný gulag, který hráčům umožnil se vrátit zpět do již započaté hry. [105]

Assassin's Creed: Valhalla – Pokud by nějaká hra měla definovat pokusy Ubisoftu o svůj vlastní Zaklínač, pravděpodobně by to byl Assassin's Creed Valhalla. Hra tak obrovská a dlouhá, až to spoustu hráčů ani nedohrálo. Ubisoft vsadil tentokrát na vikingskou tematiku, ta zde byla zpracována bravurně, co už pokulhávalo byl herní svět. Ten byl sice obrovský a na pohled krásný, ovšem značně prázdný, jednotlitý a na sílu vyplněný množstvím různých aktivit. Příběh a jeho zákoutí byl tak obrovský, že chvílemi ani nedával smysl a jeho nesmyslná roztahanost po celé mapě tomu nepřidává. Spolehnout se nedalo ani na technický stav, který byl v čase vydání žalostný. Pouze mapa Anglie, kde trávíte většinu hry (je tu i část Norska) nabízí 94 km² s mořem dokonce 120 km². [106],[47]

Cyberpunk 2077 – Tvůrci zaklínače, jedné z nejlepších open-world RPG her vydali v roce 2020 hru Cyberpunk 2077. Hra měla stavět na stejných principech jako Zaklínač, to znamená živoucí otevřený svět, spousta propracovaných vedlejších úkolů, a hlavně skvělý hlavní příběh. To by se dalo říct, že se povedlo i když k fungování světa by se našli určité výhrady. Město i jeho okolí bylo nádherně zpracováno, jednotlivé městské části byly každá jiná, ale svým způsobem vlastně nezajímavá. Hlavním neduhem hry byl její technický stav, šílené fungování umělé inteligence včetně policie a celkový pocit, že hra měla ještě chvíliku zůstat ve vývoji. Vývojáři hře ale věnovali péči a po množství aktualizací a opravách hru dostali do chtěného stavu. [107],[108]



Obrázek 9- Cyberpunk 2077 [275]

Hardwarové nároky

Hardwarové požadavky opět vzrostly, hlavně co se týče nároků na úložiště, například Red Dead Redemption 2 a Call of Duty zabírají přes 150 GB. Začal se také objevovat požadavek, aby úložiště bylo SSD.

Tabulka 4 - Hardwarové nároky 2016-2020

Hra/Požadavky	Processor	Grafická karta	RAM	Úložiště
Overwatch	i3/i5	GeForce 460/600	4/6 GB	30GB
Watch Dogs 2	i5 2400s/i5-3470	GeForce 660/780	6/8 GB	50 GB
Forza Horizon 3	i7-3820	GeForce 970/1060	10 GB	55 GB
No Man's Sky	Intel core i3	GeForce 480	8 GB	10 GB
Mafia III	Intel core I5- 2500K/i7-3770	GeForce 780/1060	6/8 GB	50 GB
Horizon Zero Dawn	i7-4770K/Ryzen 1500X	GeForce 1060	8/16 GB	100 GB
Assassin's Creed Origins	i5-2400S/i7-3770	GeForce 660/760	6/8 GB	42 GB
PUBG	i5-6600K/Ryzen 1600	GeForce 960/1060	8/16 GB	50 GB
Fortnite	i5-7300U/ Ryzen 3300U	GeForce 960	8/16 GB	16 GB
Red Dead Redemption 2	i7-4770K/Ryzen 1500 X	GeForce 770/1060	8/12 GB	150 GB
Assassin's Creed Odyssey	I7-3770K/Ryzen 1400	GeForce 660/970	8 GB	46 GB
God of War	I5-6600K/Ryzen 2400G	GeForce 960/1060	8 GB	70 GB (SSD)
Death Stranding	I5-4460/Ryzen 1400	GeForce 1050/1050 Ti	8 GB	70 GB
Call of Duty: Modern Warfare	I5-2500K/Ryzen 1600X	GeForce 1650/1660	8/12 GB	175 GB
Call of Duty: Warzone	I5-2500K/Ryzen 1600X	GeForce 1650/1660	8/12 GB	175 GB
AC: Valhalla	I7-4790/Ryzen 1600	GeForce 960/1060	8 GB	50 GB (SSD)
Cyberpunk 2077	I7-6700/Ryzen 1600	GeForce 1060/2060	12/16 GB	70 GB (SSD)

1.4.5 2021-2023

Hry v tomto období mají stále velké světy a delší hrací dobu, ale je tu trend zkoncentrovat více obsahu do menšího světa a udělat ho tak živější. Například v případě Assassin's Creed Mirage. Naopak vycházejí pokračování, která jsou naopak možná ještě lepší než původní díly, například Horizon Forbidden West, či Marvel's Spider-Man 2, oboje od SONY.

2021

It Takes Two – Hra pro dva hráče, která se dala hrát buď online, nebo skrz splitscreen (rozdělenou obrazovku) u jednoho počítače. Hra měla krásný příběh o rodičích před rozvodem, kteří se promění do panenek své dcery a musí se vrátit zpět do lidské podoby. Hra nabízela zábavnou hratelnost, nápadité hlavolamy a herní úrovně které se neopakovaly, a navíc prostředí v nich, bylo vždy odlišné. Hra nakonec byla tak úspěšná, že vyhrála prestižní ocenění Game of the Year. [109],[82]

Forza Horizon 5 – Další pokračování závodní arkádové série Forza Horizon už dle recenzí nejspíše dosáhlo vrcholu v počtu opakování stejného způsobu hraní. Fakticky od 3. dílu se neudály větší změny než prakticky kosmetického rázu v podobě nového prostředí, v tomto případě se hráči podívali do Mexika. Samozřejmě zde vývojáři rozšířily vozový park, přidali dynamické počasí včetně tornád či sněhových bouří a nabídli největší mapu v sérii o rozloze zhruba 100 km², ale co se hratelnosti týče, ta se od 3. dílu výrazněji nezměnila. [110],[111]

2022

Elden Ring – Hra z žánru soulsovek, což je RPG žánr, ve kterém je hlavní důraz kladen na prozkoumávání světa a boj se zdejšími monstry, který zpravidla bývá velmi těžký a hráči při něm umírají. Vývojáři z FromSoftware jsou tvůrci známé herní série Dark Souls a oni prakticky tento žánr vyvinuli. Na rozdíl od Dark Souls hráči v Elden Ring mají k dispozici otevřený volný svět, jinak je hratelnost velmi podobná [112],[113]

Horizon Forbidden West – Pokračování hry Horizon Zero Dawn se vývojářům povedlo. Herní svět byl větší a ještě rozmanitější než v prvním díle, byly zde skvěle zpracované postavy a dialogy mezi nimi, včetně vedlejších úkolů, které stejně jako například v Red Dead Redemption 2 jsou nápadité, originální a neopakují se. Skvělý byl také příběh a vyladěný soubojový systém. Mapa měla velikost 24 km². [114],[115]

2023

Marvel's Spider-Man 2 – Pokračování úspěšné hry na motivy Marvel's Spider-Man. První díl byl skvělý, nabízel krásné prostředí New Yorku, respektive jeho části, měl skvělou hratelnost a příjemný, místy trochu temný příběh. Druhý díl se zdál zpočátku velmi podobný. Výjimkou byla možnost hrát za 2 hlavní hrdiny. Ve skutečnosti byl druhý díl opravdu lepší jak první, nabízel nové funkce a ty staré vylepšil tak, že byly ještě lepší než v prvním díle. Nabízel větší svět než první díl, ale o poznání menší svět, než ostatní open-world hry, New York zde měl rozlohu pouhých 6,5 km². [116],[117]



Obrázek 10 - Marvel's Spider Man 2 [276]

Baldur's Gate 3 – Masivní RPG od studia Larian. Nebylo tak masivní do rozlohy, či herní doby, ale do možností, jak pracuje s otevřeným světem a RPG prvky. Hra hráčům dávala maximální volnost a pružnost v průchodu hrou, skvěle kombinovala hlavní a vedlejší úkoly, a navíc měla výborně zpracovaný soubojový systém. Hráči si hru zamilovali, nakonec získala ocenění Game of the Year. [118]

Assassin's Creed Mirage – Dosud poslední zástupce ze série Assassin's Creed a ukázka toho, že méně, může být více. Ubisoft vyslyšel přání určité skupiny hráčů na menší titul s větším důrazem na podobnost s prvními díly série. To v praxi znamenalo větší důraz na plížení a opuštění RPG metod. Hráči se tak vypravili do Bagdádu o rozloze 13 km². [119],[120]

Hardwarové požadavky

Opět jsou zde vidět obrovské požadavky na úložiště, které nejsou menší jak 50 GB. Stejně tak stále více her vyžaduje minimálně 16 GB RAM. Horizon Forbidden West a Marvel's Spider-Man 2 nemají uvedené HW požadavky, protože tyto hry jsou v době psaní této práce exkluzivní pouze pro konzoli PlayStation 5.

Tabulka 5 - Hardwarové nároky 2021-2023

Hra/Požadavky	Procesor	Grafická karta	RAM	Úložiště
It Takes Two	i5 3570K/Ryzen 3 1300x	Geforce 660/980	8/16 GB	50 GB
Forza Horizon 5	i5-8400/Ryzen 1500X	GeForce 970/1070	8/16 GB	110 GB
Elden Ring	I7-8700K/Ryzen 5 3600X	GeForce 1060/1070	12/16 GB	60 GB
Horizon Forbidden West	-	-	-	-
Marvel's Spider-Man 2	-	-	-	-
Baldur's Gate 3	I5-8700K/Ryzen 5 3600X	GeForce 970/2060	8/16 GB	150 GB
Assassin's Creed Mirage	I7-8700K	GeForce 1060/1660 Ti	8/16 GB	40 GB (SSD)

1.4.6 Přehled Českých her ve 21. století

I čeští vývojáři vyvinuly několik velice zajímavých her. Nejpopulárnější je série Mafia, která se těší celosvětové oblibě, pozadu ale nezůstává vojenská simulace Arma, či Euro Truck Simulator/American Truck Simulator. Mezi velké hry vydané v nedávné době rozhodně patří Kingdome Come: Deliverence z roku 2018.

Série Mafie

Série Mafia odstartovala v roce 2002 vydáním hry Mafia 1, poté po vleklých problémech při vývoji, při kterých odešel její hlavní scénárista Daniel Vávra, vyšla v roce 2010 Mafia II. Po

dalších 6 letech vyšlo pokračování v podobě Mafie III, to už nevznikalo ryze v českých rukou, ale v americkém studiu Hangar 13, jehož to byl první titul. Do tohoto studia se přesunuli někteří autoři z původního studia, tudíž česká stopa zde bylo. Hra byla ale spíše propadák. V roce 2020 vyšel remake původní české hry Mafia: The City of Lost Heaven, opět od studia Hangar 13, tento díl se povedl, u hráčů i v recenzích uspěl, a tak hráči doufají v brzké pokračování v podobě Mafie IV. [121],[122]

Série Vietcong

Série Vietcong obsahuje 2 hry, první díl vyšel v roce 2003 a byl značně lepší, vzal hráče do Vietnamské džungle, kde v roli amerických vojáků bojovali s jednotkami severního Vietnamu, hra na svou dobu vypadala velmi dobře, měla dobrý gun-play a věrohodné prostředí. Celé to doplňoval legendární český dabing. V roce 2005 pak vyšel druhý díl, který už tak úspěšný nebyl. Z džungle se hráči přesunuli do města a celkový zážitek a příběh byl horší. Vývojáři to poté zpětně přisuzovali spěchu při vývoji a tlaku vedení 2K. [123]

Série Arma

Arma je série akčních simulátorů války. V roce 2006 vyšel první díl pod názvem Arma: Armed Assault. Společnost Bohemia Interactive, která se v té době potýkala s finančními problémy hru vydala v rámci předběžného přístupu a prodeje hry zachránily společnost. V roce 2009 vyšlo pokračování v podobě hry Arma 2 a v roce 2013 zatím poslední velký díl Arma 3. Ta se dočkala několika rozšíření. Hra nabízí obrovský svět o rozloze až 270 km². Vývojáři již potvrdili 4. díl a vydali menší hru Arma: Reforger. [124-126]

Euro/American Truck Simulator

Jedná se o řadu her, ve které se hráči ujmou role profesionálního řidiče kamionu a rozváží zboží buď po Evropě, či po USA. Vývojáři z SCS Software dělali vždy simulátory kamionů, jejich dřívější série 18 Wheels of Steel je velmi známá. V roce 2008 vydali první Euro Truck Simulator a v roce 2012 pokračování této hry, která funguje dodnes a stále do ní vycházejí DLC s rozšiřujícím obsahem. V roce 2016 vyšla Americká verze hry – American Truck Simulator, která se postupně rozšiřuje o státy USA. [127]

Kingdome Come: Deliverence

V roce 2018 vyšla hra od týmu Warhorse Studios, který před lety založil Daniel Vávra, člověk, který napsal příběh pro obě první Mafie. Kingdome Come: Deliverence byla hra úplně jiná, sice žánrově RPG, s otevřeným světem a vylepšováním postav, ale stavěla na

ryze českém příběhu v Posázaví. Hlavní hrdina zde byl syn kováře, který neuměl psát ani číst. Kritici hře vyčítali, že realistické RPG z českého prostředí nebude nikoho zajímat – spletli se. Hra byla velmi úspěšná a v současné chvíli se nejspíše pracuje na jejím pokračování. [128],[129]

Beat Saber

Hra od československého studia určena pro platformu VR. Ve hře bylo hlavním cílem strefovat se do hudební melodie a tím reprodukovat hudební skladby. Pomocí dvou „saberů“ („mečů“) bylo úkolem rozseknout barevné kostky správné barvy, správným saberem, případně i správným směrem a u toho se vyhýbat překážkám a nástrahám, které hráči naopak rozseknout nesměli. Hra vyhrála v roce 2019 na ocenění The Game Awards cenu za nejlepší VR hru. [130]

Crime Boss: Rockay City

V roce 2023 vyšla velmi ambiciózní hra Crime Boss: Rockay City. Hra už z úvodních trailerů lákala na množství kultovních hollywoodských herců, hlavně na Chucka Norrisa jako jednu z hlavních postav. Hra byla velmi podobná konceptu hry Pay Day, kde hlavním úkolem bylo na určité mapě vykrást určitý objekt, banku, spořitelnu, muzeum. Přičemž hráči mohli zvolit dva hlavní postupy - prostřílet se, nebo se proplížit. Hra v recenzích neobstála, chybělo více obsahu, lépe zpracovaný příběhový režim a větší využití hollywoodských herců. Opravdu zle na tom byla i umělá inteligence okolních postav. [131]

Čestné zmínky

Za zmínku stojí také akční střílečka Operace Flashpoint z roku 2001 a Space Engineers z roku 2019. Mezi menšími nezávislými projekty zase třeba Machinarium (2009), série Samorost či budovatelská strategie Factorio (2020). [132]

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 METODIKA

Srovnání her probíhá vždy pro jednu sérii, či hry od jednoho tvůrce, které staví na velmi podobných principech. Účelem je zjistit, zda hráči dříve dostávali za své peníze více kvalitní hry než hráči dnes, či je to pouze mýtus. Za pomoci metodiky bude cílem zjistit, jak je daná hra kvalitní nejdříve bez ohledu na cenu, poté i s přihlédnutím k tehdejší ceně a kolik by to za pomoci inflace bylo dnes. V této práci se snažím co nejvíce se oprostit od vlastního názoru a co nejvíce vycházet z recenzí. Podrobnější hodnocení je popsáno níže. U všech her je kladen ohled na dobu vzniku, cenu, konkurenci a sérii ve které se nachází. Například novější hry nemají automaticky lepší hodnocení grafiky.

2.1 Metriky

2.1.1 Stěžejní metriky

V těchto níže uvedených metrikách může hra dostat 0-10 bodů s tím, že 10 bodů znamená nejlepší, 5 bodů průměr a 0 bodů nejhorší. U hodnocení hráčů a novinářů se bude procentuální hodnocení dělit 10. Například hodnocení 85 % = 8,5 bodu. V těchto pěti kategoriích mohou hry získat až 50 bodů. Multiplayer se bude posuzovat pouze u těch her, které ho mají. Výsledná známka nebudou body, ale procenta z maximálního počtu bodů, tudíž hry s multiplayerem nebudou zvýhodněny při výsledné známce.

- Audiovizuál
- Hratelnost
- Singleplayer
- (Multiplayer)
- Hodnocení hráčů z Metacritics
- Hodnocení novinářů z Metacritics

Audiovizuál

Hodnocení hry z hlediska grafického a zvukového zpracování.

Hratelnost

Hodnocení hry z hlediska toho, jak se hra hraje, zda se dobře ovládá, je intuitivní a není příliš složitá.

Singleplayer

Hodnocení hry z hlediska režimu pro jednoho hráče. Ve hrách, kde je vyloženě příběh či kampaň bude hodnocena i kvalita příběhové části.

Multiplayer

Hodnocení hry z hlediska hry pro více hráčů. Jak se hraje, jak je vyvážený, zda je stabilní či netrpí jinými nedostatky, například mikrotransakcemi. Multiplayer se posuzuje pouze u těch her, které jím disponují.

Hodnocení hráčů (Metacritics)

Promítnutí hráčského hodnocení ze sítě Metacritics

Hodnocení novinářů (Metacritics)

Promítnutí novinářského hodnocení ze sítě Metacritics

2.1.2 Vedlejší metriky

Toto jsou vedlejší metriky, ty nejsou nutně to nejdůležitější ve hrách, ale rozhodně by bylo špatné je opomenout. Zde může hra dostat pouze 0-5 bodů. S tím, že 5 bodů je nejlepší, 3 body průměr a 0 bodů nejhorší. Například u inovací je průměr 3, to znamená, že hra přinesla něco nového, ale nebylo to nic převratného, 5 bodů by znamenalo něco převratného, 0 bodů by znamenalo nic nového nepřinesla, a navíc odebrala stávající možnosti či mechaniky. U mikrotransakcí je to tlak na hráče k jejich použití. 5 Bodů znamená, že hra netlačí hráče k jejich použití, nebo zde tato možnost ani není, 0 bodů znamená, že hra se prakticky bez mikrotransakcí nedá hrát.

- Technický stav
- Dlouhodobost
- Inovace
- Mikrotransakce

Technický stav

Hodnocení hry z hlediska technického stavu. Jak je dobrá optimalizace, zda hra nepadá či nemá jiné technické nedostatky

Dlouhodobost

Hodnocení hry z hlediska času, který hráči může zabrat. Zde jsou samozřejmě ve výhodě multiplayerové hry, které nabízí teoreticky neomezeně času. Hodnotí se hlavně singleplayerová část, ale pokud hra má multiplayer a nemá až příliš krátký singleplayer, pravděpodobně bude hodnocení vysoké.

Inovace

Hodnocení hry z hlediska inovací, které přinesla jak do série, tak videohernímu světu. Hodnotí se zde i pozitivnost inovací. Jsou hry, které měli spoustu inovací, které byly ale negativně přijaty, takové hry budou mít nízké hodnocení v inovacích.

Mikrotransakce

Hodnocení hry z hlediska tlačení na mikrotransakce. Pokud hra mikrotransakce vůbec nemá, nebudou hodnoceny. Pokud má, bude hodnoceno, jak moc hra tlačí na hráče ohledně koupě a jak moc je hráč diskriminován v okamžiku, kdy mikrotransakce ve hře neprovádí.

(Mikrotransakce je transakce uvnitř hry, například bonusová měna, či jiné vzhledy na postavy/vozidla/apod.)

2.1.3 Finální hodnocení

Cena

Cena, zjištěná z dobových recenzí, či článků. Pomocí inflační kalkulačky převedena do dnešní doby, aby bylo jasné, kolik by díky inflaci hra stála dnes. (2024) [162]

V ojedinělých případech je zde prováděn přepoččet z libry na dolar. [163]

Nalézt ceny starších her, od roku 2000 do 2010 bylo velmi obtížné a někdy i nemožné, proto u některých her cena chybí.

Celkové body

Součet všech bodů, které hra získala z předchozích metrik.

Procentní hodnocení

Rozdíl mezi získaným počtem bodů a maximálním počtem bodů, který je převeden na procenta za účelem následného porovnání. Dvě hry mohou mít stejně bodů ale jiná bodová maxima, zatímco v procentech je maximum vždy 100 %.

Rozdílový koeficient

Koeficient, kterým se vyrovnává cenový rozdíl mezi hrami z různých období, převedením na stejnou cenu. Dnešní průměrná cena her je 70 euro/dolarů, tudíž všechny hry jsou porovnávány tak, jak je jejich cena po započtení inflace (2024) nižší či vyšší než 70. V případě, že je cena vyšší, je rozdílový koeficient pro hru záporný a její **Hodnocení s inflací** bude nižší než **Procentní hodnocení** a opačně.

V případě menších her, jejichž dnešní průměrná cena je 50 euro/dolarů je výpočet prováděn stejně, jen vůči snížené hranici 50. Takové hry jsou v tabulkách **označeny * před názvem**.

Hodnocení s inflací

Procentuální hodnocení po započtení rozdílového koeficientu. Ten se počítá tak, že se **Procentuální hodnocení** vynásobí **Rozdílovým koeficientem**.

2.1.4 Zdroje bodového hodnocení

Kvůli snaze být co nejvíce objektivní čtu dobové recenze, na každou hru vždy minimálně 2. Jednu českou z webu Games.cz a druhou anglickou z webu IGN. Nejde se ale úplně zbavit subjektivního názoru. Bodové hodnocení se skládá ze 40 % z české a dalších 40 % ze zahraniční recenze. Zbýlých 20 % je nějaký můj subjektivní názor, který ale spíše rozhoduje mezi 2 různými hodnoceními. [160-162]

2.1.5 Jak se bude provádět výpočet.

Maximální počet bodů je 80 (bez multiplayeru 70, bez multiplayeru a mikrotransakcí 65). Sečtou se všechny body z daných kategorií a bude proveden přepočítání na procenta z maximálního bodového zisku. (Samozřejmě hodnota peněz se mění, a tak jsem vytvořil tzv. **rozdílový koeficient** zahrnující přepočítání ceny pomocí inflace. Výpočet zde bude proveden tak, že finální procentuální hodnocení, se vydělí současnou cenou se započítanou inflací, tím vznikne tzv. **rozdílový koeficient**, kterým nakonec bude vynásobeno bodové hodnocení. Tím se vymaže propast mezi hrami v jednotlivých letech. Hry v roce 2010 a 2022 mohli obě stát 60e, zatímco hodnota 60e v roce 2010 či 2022 byla rozdílná.

Všechny výpočty jsou prováděny v programu **MS Excel**, zaokrouhlována na 2 desetinná místa (s výjimkou **Rozdílového koeficientu**) a poté zaokrouhlovány nahoru.

2.1.6 Důležité Informace

Tyto slovní hodnocení jsou pouze pro zajímavost, nikde dále v tabulkách nejsou používána. Mají pouze zobrazovat, kolik % zhruba znamená jaký výsledek!

Procentuální Hodnocení

- 0-20 % - Hra je silně podprůměrná
- 21-40 % - Hra je více či méně podprůměrná
- 41-60 % - Hra je průměrná
- 61-80 % - Hra je více či méně nadprůměrná
- 81-100 % - Hra je silně nadprůměrná

Hodnocení s inflací

- 0-20 % - Hra vůbec nedostála své ceny
- 21-40 % - Hra nemá danou hodnotu
- 41-60 % - Hra má své kvality, ale nejsou dostatečné
- 61-80 % - Hra je naceněna adekvátně
- 81-100 % - Hra převyšuje kvalitou svou cenu

2.1.7 Podrobné hodnocení

Pro lepší přehlednost, jsou v praktické části tabulky zkrácené. Zachycují pouze nejdůležitější hodnocení. Cenu, Procentuální hodnocení, Rozdílový koeficient a Hodnocení s inflací. Podrobné tabulky se všemi výše vypsányými hodnotícími aspekty jsou v příloze č. I.

2.1.8 Vzorový příklad

Tabulka 6 - vzorová tabulka

Název hry	Vzorová hra
Cena (2010/2024)	60/84,4 dolarů //70 dolarů
STĚŽEJNÍ METRIKY	
Audiovizuál	8/10
Hratelnost	7/10
Singleplayer	6/10
Multiplayer	5/5
Hodnocení hráčů	7,3/10
Hodnocení novinářů	7,7/10
VEDLEJŠÍ METRIKY	
Technický stav	3/5
Dlouhodobost	2/5
Inovace	3/5
Mikrotransakce	4/5
Celkové body	53/80
Procentní hodnocení	66,25 (53/80)
Rozdílový koeficient	0,829 (70/84,4)
Hodnocení s inflací	54,92 (66,25*0,829)

Zde by hra dostala procentuálně 66,25 bodů, což by znamenalo, že hra byla ve své době mírně nadprůměrná. Po přepočtu na dnešní cenu, by hra získala již pouze 54,92 bodů, což by znamenalo, že kdyby hra vyšla dnes, za stejnou hodnotu peněz jako dnes, tak by hra sice kvality měla, ale nebyly by dostatečné.

3 ANALÝZA VIDEOHERNÍHO TRHU OD ROKU 2000

3.1 Nynější trendy ve videoherním průmyslu

3.1.1 Navyšující se požadavky na úložiště

Je logické, že jak se hry po audiovizuální stránce zlepšují a zvětšují, tak vyžadují i více výpočetního výkonu a úložiště. Ale zatímco u výpočetního výkonu například na grafickou kartu se daří pomocí nejrůznějších metod jako jsou DLSS či Frame Generation dopady na výkon zmírnit. Dopady na úložiště jsou stále větší a větší. Dnešní hry začínají na 50 GB a nemají problém se dostat až na 150 a více GB. Třeba takový ARK: Survival Evolved se může vyšplhat až astronomických 400 GB. To při 1 TB SSD na kterém je nainstalován Windows může být klidně polovina zbývajících úložiště. Dnešní hry ale nejsou náročné jen, na úložiště, ale také třeba na rozlohu světa, některé příklady byly zmíněny výše. Například Assassin's Creed Odyssey se svým 130 km² obrovským světem. Na první pohled je samozřejmě dobré mít velký svět, kde hráči mají spoustu prostoru k objevování, nabízí to spektrum různých prostředí, měst a podobně. Na druhou stranu to ale vývojáři rádi zneužívají a vývojáři z Ubisoftu obzvláště. Obrovský herní svět není sám o sobě problémem, pokud svět působí, že takto velký být musí pro potřeby hry, respektive vývojáři si vytvořili svět takový, aby do něj mohli zasadit svoji hru. Některé hry ale působí opačným dojmem, nejdříve se vytvoří obrovský svět a až poté se vymýšlí, jak jeho obří rozlohu využít. Svět sice může být krásný, barevný, rozmanitý, ale přesto prázdný. Vývojáři pak mohou obrovský svět použít k umělému natažení herní doby a přinutit tak hráče strávit v jejich hře více času, například tím, že nutí hráče cestovat z jednoho konce světa na druhý, aby spustili misi, či úkol. Navíc dlouhá herní doba může spoustu hráčů odradit, prostě protože nemají tolik volného času, aby ho věnovali jedné dlouhé hře, a tak jí vynechají na úkor více menších. Více se vývojářům vyplácí sázka na menší svět, kde stejné množství obsahu najednou působí mnohem lépe. To je třeba příklad Red Dead Redemption 2. [133],[134]

3.1.2 Zdražování videoher

V roce 2020 také někteří vývojáři, počínaje 2K, potažmo celým vydavatelstvím Take-Two oznámili nárůst cenu u svých velkých značek. Trochu nešťastně začali s basketbalovou hrou NBA 2K21, ta přinesla nárůst ceny z dosud standardních 60 dolarů na 70 dolarů (v Evropě euro). Nárůst se týkal pouze verze hry pro konzole nové generace (PS5, Xbox Series X). Dle vývojářů totiž náklady na vývoj her stoupají dvojnásobně s každou další generací, přičemž

poslední zdražení proběhlo v roce 2005/2006, kdy se hry zdražily z 50 na 60 dolarů/euro. [135],[136]

Problémem by ovšem ani tak nebyla cena, ale výsledný produkt, který za onu zvýšenou cenu hráči dostanou. Hráči nemají problém dávat za hry klidně i 100 dolarů v případě, že za své peníze dostanou přidanou hodnotu. Rozumí se nějaké sběratelské předměty, rozšíření a podobně. Ovšem v případě basketbalového NBA 2K, které vychází každý rok a změn doznává minimálně toto nepůsobilo dobře. Hráčům se toto nelíbilo, přišlo jim to jako zbytečné hamounství a také na databázi her a filmů Metacritic, kde se zpracovávají jak redakční recenze od profesionálů, tak od obyčejných hráčů, se tato nelibost projevila, hlavně na hráčských recenzích. Hra má v součtu na všech platformách hodnocení 0,9/10 a hráči si stěžují právě na vysokou cenu v poměru na výslednou hru. [136-138]

Ovšem je nutné si opravdu uvědomit, že náklady na vývoj her násobně rostly, rostou a růst budou, to, kolik stojí vývoj jednotlivých her a jestli tedy mají vývojáři „právo“ si říct o více peněz bude rozebráno v další kapitole. Faktem zůstává, že pokud hry zdražili v roce 2005/2006 na 60 dolarů, tak pokud by ceny her rostly s inflací, tak, jak se to děje s náklady na vývoj, tak by dnes hry měly stát lehce přes 90 dolarů. I v roce 2020 stále hry stály 60 dolarů, pokud se započte inflace mezi rokem 2020 a 2024, výsledná cena je opravdu lehce přes 70 dolarů, a tedy v případě, že cena her se dlouhodobě (zhruba 15 let) nezměnila, neměla by tato změna být chápána jako neoprávněná. [139],[140]

3.1.3 Vydávání rozbitých videoher

Vydávání her v neuspokojivém stavu není samozřejmě věcí jen posledních několika let, hry, které nevyšly v dobré kondici tu byly vždy, jen v posledních letech se to začalo dít častěji. Skoro tak často, že si hráči začali na tento jev zvykat a hry si na „day one“ (den vydání) kupuje stále méně hráčů z obavy, v jakém stavu hra vyjde a zda se bude dát pohodlně hrát. Příklady her, které vyšly v minulosti ve špatném technickém stavu byly zmíněny výše, například Assassin's Creed Unity. V nedávné minulosti byla ukázkovým příkladem hra No Man's Sky, ta se po letech vývojářům sice podařila dostat do očekávaného stavu, nic to nemění na faktu, že vyšla rozbitá. [140]

Rozbitá byla také trojice online her Fallout 76, Battlefield 2042 a Anthem. Zatímco první dvě hry se po čase, stejně jako No Man's Sky, podařilo opravit, problémy u Anthemu byly takové, že se vývojáři rozhodli místo opravy, hru přestat nadále vyvíjet a spravovat. [140],[141]

Poslední opravdu velkou hrou s velkými problémy se stal Cyberpunk 2077, nejen že vyšla ve špatném technickém stavu, byla zle optimalizovaná, sekala se, padala a podobně, ale také nefungovalo spoustu herních mechanismů, jako policie, umělá inteligence, či postup hrou. I zde se ale po letech práce podařilo hru i díky masivním updatům vyladit. [140],[108]

U všech těchto her ale nebyl jejich stav až do vydání znám, respektive nikdo neměl faktické podklady k tomu očekávat špatný stav. V druhé polovině roku 2023 ale postupně přišly dvě hry, spíše tedy dvojice vývojářských týmů s omluvou, že jejich hry nejsou v dobrém technickém stavu, či jsou špatně optimalizované. To by nebylo nijak zvláštní, kdyby ovšem tyto hry i přesto nevyšly. Konkrétně se jedná o hry Cities Skyline II a Tintin Reporter – Cigars of the Pharaoh. U obou her vývojáři dopředu varovali své hráče, že v době, nutno podotknout, plnohodnotného vydání hry nebudou v „ideální“ kondici. Toto rozdělilo hráče na dva tábory, jedni byli rádi, že vývojáři dopředu avizují problémy, mluví s hráči narovinu a případně odrazují hráče od koupi, než se situace zlepší. Druzí zase poukazovali na lenost, či neschopnost. Ať je to, jak chce, při nejmenším se začíná stávat realitou vydávat více či méně nehotové a rozbité hry a nebát se si u hráčů říci o plnou cenu za produkt, který rozhodně plnohodnotný zážitek nenabízí. [142],[143]

3.1.4 Každoroční vydávání her z jedné série

Toto je trend trvající již dlouhá léta, hlavně u sportovních her, například FIFA (nyní EA Sports FC), NHL, NBA 2K, Football Manager apod., ale také například Call of Duty. Na vydávání určitých her z jedné série by nebylo nic špatného, pokud by vývojáři nějak reflektovali věci s tím spojené. Většina těchto her se samozřejmě nevyvíjí rok, vyvíjejí se současně s jinými díly, například každé Call of Duty se vyvíjí 3 roky. Ovšem změny, které každý jednotlivý díl série přinese, jsou každý rok značně omezené, prostě nejde každý rok přinést revoluci v dané značce, u sportovních her obzvlášť. Toto ovšem vývojáři potažmo vydavatelé vůbec nereflektují a za hry se nebojí si říci plnou cenu 70e jako v případě NBA či posledních dílu FIFU. [144-146.]

A hráči to dávají znát v recenzích, například na síti Metacritics. Každoroční vydávání sportovních titulů je už delší dobu spojeno jen s minimem změn, FIFA doznala poslední větší změnu, přechod na Frostbite engine, v roce 2016 s FIFOU 17. Od té doby jsou změny spíše menšího rázu i když u hry FIFA 22 přišel přechod na next-gen grafiku. [147],[148]

Vývojáři to dělají, aby vydělali peníze, kdyby se jim to nevyplatilo, nedělali by to.

Loňské vydání Call of Duty Modern Warfare III (2023) ale spoustu hráčů už překousnout nemůže. Call of Duty patří mezi série, vydávané každý rok, tím, že se ale na vývoji Call of Duty střídají 3 vývojářské týmy, tak každý z nich má na vývoj 3 roky. Letošní Call of Duty, ale bylo dle spekulací ve vývoji pouze rok a půl a původně se navíc mělo jednat o DLC do Call of Duty Modern Warfare II. Na hře je to znát, nabízí nejkratší a nejhorší kampaň v historii a v multiplayeru přináší jen vylepšené mapy z předchozích dílů. Po spekulacích, co vlastně vedlo vývojáře k tomu, vydat nedokončený titul, je nejpravděpodobnější opět finanční stránka, zkrátka by peníze z jednoho nevydaného Call of Duty mohly chybět. [149],[150]

3.1.5 Cross-Platform hraní

Trend, který hráčům umožňuje hrát spolu i přesto, že každý hraje na jiné platformě, například PlayStation a Xbox, nebo celkově Konzole a PC. Má to samozřejmě i své chyby, například v FPS hrách jsou hráči na konzolích a tím pádem hrající na ovladačích značně v nevýhodě. Ale záměr autorů je zřejmý, pokusit se co nejvíce spojit komunitu a v online titulech mít online co nejvíce hráčů, což umožňuje rychleji najít hru s hráči blíže vám. Mezi hry podporující Cross-Platform patří například Fortnite, všechny díly Call of Duty od dílu Modern Warfare (2019) či No Man's Sky. Částečný Cross-Platform nabízí třeba FIFA od dílu 23. Zde spolu mohou hrát ale pouze hráči na konzolích. [151-153]

3.1.6 Služby nabízející předplatné

Stejně jako si lidé už zvykli si půjčovat třeba filmy skrz platformy jako Netflix, HBO GO, či Disney +, stejně tak si mohou i hráči půjčovsat hry skrz služby Xbox Game Pass, Ubisoft + nebo EA Play. Většina předplatných nabízí 2 nebo i více stupňů předplatného. Například EA Play, kde si hráči mohou zvolit mezi dvěma stupni. V dražším mají přístup ke všem hrám, co se nachází na platformě EA App, ty mohou hrát s předstihem a mají je k dispozici v nejlepších edicích, oproti tomu levnější služba nabízí pouze starší hry, většinou předposlední tituly. Xbox Game Pass je v současnosti asi nejpoblárnější služba, kde i v levnějším předplatném za 10 euro (okolo 250 korun) mohou hráči hrát přes 400 her. [154-156]

3.1.7 Hra jako služba

Termín vystihující hru, která má být na trhu dlouhé roky a stále dostávat nový a nový obsah, který poté bývá zpoplatněn. Ideální příklad je World of Warcraft, který běží dlouhé roky a

postupně do něj přicházejí další a další DLC. Nebo v poslední době třeba Rainbow Six Siege či Hitman. Kde obě hry dostávají stále nový obsah, a to i relativně dlouho po vydání. Mohou to být ale i free-to-play hry, které postupně nabízí bonusový obsah za peníze, například Destiny 2. [151],[156],[157]

3.2 Grand Theft Auto a Red Dead Redemption

Obě herní série jsou si velmi podobné a staví na stejných principech, hlavní rozdíl je v zasazení jednotlivých her, kdy GTA bývají zasazené do současnosti, či blízké minulosti, zatímco Red Dead Redemption bývá zasazena do minulosti na přelom 19. a 20. století. [158],[159-162]

Tabulka 7 - Souhrnné srovnání Grand Thet Auto a Red Dead Redemption sérií [172-178]

	Cena \$ (původní/aktuální)	Procentuální hodnocení	Rozdílový koeficient	Hodnocení s inflací
GTA III (2001)	50/87,66	86,00 %	0,799	68,71 %
GTA Vice City (2002)	55/94,87	85,08 %	0,738	62,79 %
GTA San Andreas (2004)	60/98,57	91,85 %	0,710	65,21 %
GTA IV (2008)	60/86,48	78,40 %	0,809	63,43 %
Red Dead Redemption (2010)	60/85,39	84,67 %	0,820	69,43 %
GTA V (2013)	60/79,93	93,88 %	0,876	82,24 %
Red Dead Redemption 2 (2018)	60/74,15	88,13 %	0,944	83,19 %

3.3 Far Cry

Akční FPS hra, kde má hráč za úkol osvobodit určité území od nadvlády zneprátelené armády. Hra v průběhu let vzala hráče do mnoha destinací, jako Tropické ostrovy, Afrika, Nepál, či Spojené Státy a Mexiko. Poslední díl série, Far Cry 6, byl přijat spíše vlažně. [164],[160-163]

Tabulka 8 - Souhrnné srovnání Far Cry série [179-185]

	Cena \$ (původní/aktuální)	Procentuální hodnocení	Rozdílový koeficient	Hodnocení s inflací
Far Cry (2004)	-/-	86,00 %	-	-
Far Cry 2 (2008)	50/72,07 [507]	77,47 %	0,971	75,22 %
Far Cry 3 (2012)	60/81,10 [508]	85,60 %	0,863	73,87 %
Far Cry 4 (2014)	60/78,65 [509]	85,73 %	0,890	76,30 %
Far Cry Primal (2016)	60/77,58 [510]	70,15 %	0,902	63,28 %
Far Cry 5 (2018)	60/74,15 [511]	78,88 %	0,944	74,46 %
*Far Cry New Dawn (2019)	40/48,25 [512]	65,25 %	1,036	67,60 %
Far Cry 6 (2021)	60/68,71 [513]	69,38 %	1,019	70,70 %

3.4 Mafia

Akční střílečka z pohledu 3. osoby s velkým důrazem na příběh. Hra je původně česká, a tak jsou čeští hráči na tuto sérii velmi nároční. První dva díly patří mezi české videoherní klenoty, zatímco díl třetí, dělaný převážně již americkým týmem budil kontroverze. Poslední hra v sérii je remake prvního dílu Mafia: Definitive Edition, který sice napravil špatnou reputaci z třetího dílu, ale i tak rozděloval hráče na dva tábory. [165],[160-163]

Tabulka 9 - Souhrnné srovnání Mafia série [186-189]

	Cena \$ (původní/aktuální)	Procentuální hodnocení	Rozdílový koeficient	Hodnocení s inflací
Mafia (2002)	40/69,00 [514]	84,62 %	1,014	85,80 %
Mafia II (2010)	50/71,16 [515]	77,69 %	0,984	76,45 %
Mafia III (2012)	60/77,58 [516]	64,77 %	0,902	58,42 %
*Mafia: Definitive Edition (2020)	40/47,96 [517]	81,38 %	1,043	84,88 %

3.5 Assassin's Creed

Jedna z nejpoblárnějších sérii dneška. Populární je hlavně díky důrazu na příběh, skvěle napsaným postavám, zábavné hratelnosti a z části i historickým událostem. Nádherně zpracované lokality jako Benátky, Řím, Paříž, Egypt a mnoho dalších jsou další obrovský plus této rozmanité série, která prošla v roce 2016 přeměnou z akční adventury na RPG hru s obrovským, ale občas prázdným a plastickým světem. Poslední díl se zkusil přiblížit zpět ke kořenům série a ukázal, že méně, je někdy více. [166],[160-163]

Tabulka 10 - Souhrnné srovnání Assassin's Creed série [190-202]

	Cena \$ (původní/aktuální)	Procentuální hodnocení	Rozdílový koeficient	Hodnocení s inflací
Assassin's Creed (2008)	80/119,73 [518]	79,23 %	0,585	46,35 %
Assassin's Creed 2 (2009)	60/86,79 [519]	88,92 %	0,807	71,76 %
Assassin's Creed: Brotherhood (2010)	60/85,39 [520]	81,73 %	0,820	67,02 %
Assassin's Creed: Revelations (2011)	60/82,78 [521]	73,87 %	0,846	62,49 %
Assassin's Creed III (2012)	60/81,10 [522]	76,40 %	0,863	65,93 %
Assassin's Creed IV Black Flag (2013)	60/79,93 [523]	88,75 %	0,876	77,75 %
*Assassin's Creed Rogue (2014)	50/65,54 [524]	69,29 %	0,763	52,87 %
Assassin's Creed Unity (2014)	60/78,65 [525]	70,86 %	0,890	63,07 %
Assassin's Creed Syndicate (2015)	60/78,56 [526]	79,29 %	0,891	70,65 %
Assassin's Creed Origins (2017)	60/77,58 [527]	84,86 %	0,902	76,54 %
Assassin's Creed Odyssey (2018)	60/74,15 [528]	81,29 %	0,944	76,74 %
Assassin's Creed Valhalla (2020)	60/71,94 [529]	73,14 %	0,973	71,17 %
*Assassin's Creed Mirage (2023)	50/50,92 [530]	74,14 %	0,982	72,81 %

3.6 Call of Duty

Nejpopulárnější FPS hra dneška. Herní série, která staví na sice krátkých ale akcí nabitých filmově pojatých kampaních a převážně na hře pro více hráčů. Ať už módy jako Team deatchmatch, Capture the Flag či Domination, tak také populární Zombie Mód. Poslední roky se začíná zdát, že kampani dochází dech. V Black Ops 4 třeba nebyla vůbec a v posledním díle Modern Warfare III (2023) skončila fiaskem. [167],[160-1163],[222]

Tabulka 11 - Souhrnné srovnání Call of Duty série [203-222]

	Cena \$ (původní/aktuální)	Procentuální hodnocení	Rozdílový koeficient	Hodnocení s inflací
Call of Duty (2003)	-/-	84,67 %	-	-
Call of Duty 2 (2005)	50/79,45 [531]	81,47 %	0,881	71,78 %
Call of Duty 3 (2006)	70/107,75 [532]	71,73 %	0,644	46,19 %
Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)	50/89,80 [533]	91,87 %	0,800	73,50 %
Call of Duty: World at War (2008)	65/93,69 [534]	74,93 %	0,747	55,97 %
Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009)	55/79,56 [535]	86,67 %	0,880	76,27 %
Call of Duty: Black Ops (2010)	60/84,86 [536]	79,47 %	0,825	65,56 %
Call of Duty: Modern Warfare 3 (2011)	60/82,78 [537]	68,53 %	0,846	57,98 %
Call of Duty: Black Ops II (2012)	60/81,10 [538]	82,38 %	0,863	71,09 %
Call of Duty: Ghosts (2013)	60/79,93 [539]	70,13 %	0,876	61,43 %

Call of Duty: Advanced Warfare (2014)	60/78,65 [540]	78,63 %	0,890	69,98 %
Call of Duty: Black Ops III (2015)	60/78,56 [541]	65,63 %	0,891	58,47 %
Call of Duty: Infinite Warfare (2016)	60/77,58 [542]	72,75 %	0,902	65,62 %
Call of Duty: WWII (2017)	60/75,96 [543]	78,88 %	0,922	72,73 %
Call of Duty Black Ops 4 (2018)	60/74,15 [544]	74,86 %	0,944	70,67 %
Call of Duty: Modern Warfare (2019)	60/72,83 [545]	83,38 %	0,961	80,13 %
Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)	60/71,94 [546]	74,13 %	0,973	72,13 %
Call of Duty: Vanguard (2021)	60/68,71 [547]	67,50 %	1,019	68,78 %
Call of Duty: Modern Warfare II (2022)	70/74,23 [548]	72,00 %	0,943	67,90 %
Call of Duty: Modern Warfare III (2023)	70/71,29 [549]	57,00 %	0,982	55,97 %

3.7 Zaklínač a Cyberpunk 2077

Tyto 2 herní série, ačkoliv si nejsou na první pohled vůbec podobné, spolu mají mnoho společného, vývojářů nevyjímaje. Zaklínač se sice odehrává ve fantasy středověku a hráč vidí postavu z pohledu třetí osoby, oproti tomu u Cyberpunku 2077 je to realistické sci-fi na které hráč nahlíží z pohledu první osoby, i přesto všechno spolu hry sdílejí důraz na příběh, RPG prvky, rozlehlost světa, rozvětvený příběh a celkově DNA vývojářů z CD Projekt Red. [168],[160-1163]

Tabulka 12 - Souhrnné srovnání Zaklínač a Cyberpunk série [223-226]

	Cena \$ (původní/aktuální)	Procentuální hodnocení	Rozdílový koeficient	Hodnocení s inflací
Zaklínač (2007)	50/74,37 [162]	77,69 %	0,941	73,11 %
Zaklínač 2: Vrahové králů (2011)	48/65,81 [163]	86,46 %	1,064	91,99 %
Zaklínač 3: Divoký Hon (2015)	60/78,07 [164]	94,46 %	0,897	84,73 %
Cyberpunk 2077 (2020)	60/71,50 [165]	81,08 %	0,979	79,38 %

3.8 Battlefield

Série, která od prvopočátku sází na obří boje na mapách v dnešní době pro až 128 hráčů. V průběhu série vzala hráče na bojiště od druhé světové války, přes moderní konflikty až do budoucnosti odehrávající se v roce 2142. Kampaň pro jednoho hráče se po špatných kampaních v předchozích dílech v díle posledním ani neobjevila, místo toho byla hra zaměřena na hru pro více hráčů i přesto všechno hra nebyla přijatá dobře, a tak se zdá, že hráči zlaté období série už zažili. [169],[160-1163],[229]

Tabulka 13 - Souhrnné srovnání Battlefield série [227-238]

	Cena \$ (původní/aktuální)	Procentuální hodnocení	Rozdílový koeficient	Hodnocení s inflací
Battlefield 1942 (2002)	-/-	79,07 %	-	-
Battlefield Vietnam (2004)	40/65,31 [201]	71,07 %	1,072	76,19 %
Battlefield 2 (2005)	50/78,96 [229]	84,80 %	0,887	75,22 %
Battlefield 2142 (2006) [229]	50/76,49 [204]	71,33 %	0,915	65,27 %
Battlefield: Bad Company (2008)	72/103,14 [205]	85,20 %	0,679	57,85 %
Battlefield: Bad Company 2 (2010)	60/84,86 [206]	84,13 %	0,825	69,41 %
Battlefield 3 (2011)	60/82,27 [207]	87,00 %	0,851	74,04 %
Battlefield 4 (2013)	60/79,44 [208]	76,75 %	0,881	67,62 %
Battlefield Hardline (2015)	60/78,08 [209]	65,75 %	0,897	58,98 %
Battlefield 1 (2016)	60/77,10 [210]	88,88 %	0,908	80,71 %
Battlefield V (2018)	60/73,69 [211]	71,63 %	0,950	68,05 %
Battlefield 2042 (2021)	60/68,29 [212]	55,71 %	1,025	57,10 %

3.9 Need for Speed

Závodní arkádová série, kde nejde o nic jiného, než vytunit auto a prohánět se ulicemi měst a v poslední době klidně i mimo. Vývojáři v minulosti usnuli na vavřínech, hráčům servírovali velmi podobné tituly, jejichž kvalita spíše klesala a ve chvíli kdy přišla silná konkurence, už Need for Speed působí spíš jen jako pohrobek dříve bezkonkurenční série. [170],[160-163],[244]

Tabulka 14 - Souhrnné srovnání Need for Speed série [239-254]

	Cena \$ (původní/aktuální)	Procentuální hodnocení	Rozdílový koeficient	Hodnocení s inflací
Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2002)	-/-	79,07 %	-	-
Need for Speed: Underground (2003)	40/67,05 [301]	80,13 %	1,077	86,30 %
Need for Speed: Underground 2 (2004)	50/81,63 [302]	87,87 %	0,858	75,39 %
Need for Speed: Most Wanted (2005)	40/63,17 [303]	86,67 %	1,108	96,03 %
Need for Speed: Carbon (2006)	40/61,19 [304]	77,73 %	1,144	88,92 %
Need for Speed: ProStreet (2007)	50/74,37 [305]	72,27 %	0,941	68,01 %
Need for Speed: Shift (2009) [247]	60/86,26 [306]	82,77 %	0,812	67,21 %
Need for Speed: Hot Pursuit (2010)	60/84,86	88,27 %	0,825	72,82 %
Need for Speed: Shift 2 – Unleashed (2011)	50/68,56 [308]	76,77 %	1,021	78,38 %
Need for Speed: The Run (2011)	60/82,27 [309]	60,00 %	0,851	51,06 %

Need for Speed: Most Wanted (2012)	60/80,60 [310]	73,47 %	0,868	63,77 %
Need for Speed Rivals (2013)	60/79,44 [311]	80,38 %	0,881	70,81 %
Need for Speed (2015)	60/78,07 [312]	71,33 %	0,897	63,98 %
Need for Speed Payback (2017)	60/75,49 [313]	50,63 %	0,927	46,93 %
Need for Speed Heat (2019)	60/72,38 [314]	75,20 %	0,967	72,72 %
Need for Speed Unbound (2022)	70/73,77 [315]	68,80 %	0,949	65,29 %

3.10 FIFA

Fotbalová arkádová simulace. Pravá popularita hry se ukázala v roce 2009, kdy do hry přišel populární režim Ultimate Team, kde hráči skládají svůj tým ze všech hráčů světa a utkávají se s jinými hráči a jejich týmy. Hře je vyčítáno málo inovací a každoroční vydávání za plnou cenu, navíc v poslední době až přespříliš tlačí na mikrotransakce a hru tak opouští spousta hráčů. Naneštěstí pro hráče, kteří očekávají lepší zítřky, tak EA stojící za vývojem této značky prakticky nemá konkurenci. [171],[160-163]

Tabulka 15 - Souhrnné srovnání FIFA a EA FC série [255-266]

	Cena \$ (původní/aktuální)	Procentuální hodnocení	Rozdílový koeficient	Hodnocení s inflací
FIFA 2001 (2000)	-/-	78,46 %	-	-
FIFA Football 2003 (2002)	40/68,58 [401]	86,46 %	1,021	88,28 %
FIFA Football 2005 (2004)	50/85,72 [402]	75,08 %	0,817	61,34 %
FIFA 07 (2006)	60/91,79 [403]	70,77 %	0,763	54 %
FIFA 09 (2008)	65/93,11 [404]	85,13 %	0,752	64,02 %
FIFA 11 (2010)	60/84,86 [405]	84,13 %	0,829	69,74 %
FIFA 13 (2012)	60/80,60 [406]	84,25 %	0,868	73,13 %
FIFA 15 (2014)	60/78,17 [407]	77,50 %	0,895	69,36 %
FIFA 17 (2016)	60/77,10 [408]	85 %	0,908	77,18 %
FIFA 19 (2018)	60/73,69 [409]	77,13 %	0,950	73,27 %
FIFA 21 (2020)	60/71,50 [410]	62,75 %	0,979	61,43 %
FIFA 23 (2022)	70/73,77 [411]	64,88 %	0,949	61,57 %
EA FC 24 (2023)	70/70,85 [412]	58,38 %	0,989	57,74 %

3.11 Souhrnné hodnocení herních sérií napříč lety

Tabulka 16 - Souhrnná analýza kvality her napříč lety

Série/Rok	2000-2005		2006-2010		2011-2015		2016-2020		2021-2023	
Hodnocení	%	%(\$)	%	%(\$)	%	%(\$)	%	%(\$)	%	%(\$)
GTA a RDR	87,64	65,57	81,54	66,43	93,88	82,84	88,13	83,19	-	-
Far Cry	86,00	-	77,47	75,22	85,67	75,09	71,43	68,45	69,68	70,70
Mafia	84,62	85,80	77,69	76,45	-	-	73,08	71,65	-	-
Assassin's Creed	-	-	83,29	61,71	76,41	65,46	79,76	74,82	74,14	72,81
Call of Duty	83,07	71,78	80,93	63,50	73,06	64,09	76,80	72,26	65,50	64,22
Zaklínač a Cyberpunk	-	-	77,69	73,11	90,46	88,36	-	-	81,08	79,38
Battlefield	78,31	75,71	80,22	64,18	76,50	66,88	80,26	74,38	55,71	57,10
Need For Speed	84,44	85,91	80,26	74,24	72,39	65,60	62,92	59,83	68,8	65,29
FIFA	80,00	74,81	80,01	62,59	80,88	71,25	74,96	70,63	61,63	59,66
CELKEM	83,44	76,60	79,90	68,60	81,16	72,45	75,92	71,90	68,08	67,02

Z výše uvedené tabulky výše lze vypočítat a odvodit, že nejkvalitnější hry bez ohledu na cenu byly tvořeny v období 2000-2005 a hned poté v roce 2011-2015. Naopak nejméně kvalitní hry jsou z období 2021-2024. Pokud se v úvahu bude brát i cena, (poměr mezi cenou a kvalitou her), stále z tabulky vyplývá, že se nejkvalitnější hry dělaly v období 2000-2005 a to i přesto, že některé tehdejší hry, byly opravdu velmi drahé. Nejhorší poměr mezi cenou a kvalitou je opět v posledním období 2021-2024 a také 2006-2010.

Například herní série GTA a Red Dead Redemption zaznamenaly mezi lety 2000-2010 a 2011-2020 zlepšení hodnocení s inflací o 16 %.

Série Far Cry mezi lety 2011-2015 měla v procentuálním hodnocení lepší hry o 15 % než v současnosti mezi lety 2021-2023, ovšem s hodnocení s inflací je tam rozdíl pouze 5 %.

Série Mafia v posledním období (2021-2023) nemá žádnou hru, přesto ale oproti startu série mezi lety 2000-2005 si poslední hry v období 2016-2020 pohoršily o průměrně 13 %.

Naopak série Assassin's Creed i přesto, že dnes ztrácí až 9 % oproti své zlaté éře, tak v současné době (2021-2023) má v hodnocení s inflací lepší hodnocení o 11 % než v letech 2006-2010.

Call of Duty si oproti prvním hrám z let 2000-2005 v dnešní době pohoršilo v procentuálním hodnocení až o 17,5 %. V hodnocení s inflací je to příznivější výsledek, pouze 7 %.

Zaklínač a Cyberpunk si oproti prvním hrám v sérii (2006-2010) polepšili v obou hodnoceních, oproti zlaté éře mezi lety 2011-2015 ale ztrácí skoro 10 %.

Nejhůř dopadla série Battlefield, jen oproti minulému období 2016-2020 si v tom současném pohoršila v procentuálním hodnocení o skoro 25 % a v hodnocení s inflací o 17%.

I přesto, že historicky byla série Need for Speed i výše, tak oproti předchozímu období 2016-2020 si série polepšila v obou hodnoceních v průměru o 5 %.

Série FIFA, dnes EA FC si oproti začátkům v období (2000-2005) pohoršila v dnešní době o průměrně 20 %.

Tudíž tvrzení (hypotéza), že dřívější hry, byly opravdu lepší než dnešní hry, se dá považovat za správné a podložené čísly. Dřívější hry byly opravdu častokrát kvalitnější a dělané s větším zájmem a chutí přinášet hráčům očekávaný zážitek. Dnes, bohužel jako spousta ostatních věcí, jsou hry produkovány jako „továrny na peníze“. Většina vývojářů nejdříve hledá cestu, jak na hrách co nejvíce vydělat a až poté jak hrou potěšit hráče, Dříve to bylo naopak.

Hypotéza samozřejmě neplatí pro všechny hry, zvláště ne pro ty, které zde nejsou zmíněny, samozřejmě jsou herní série, které opravdu dříve kvalitnější, než dnes nebyly. Ale dovoluji si tvrdit i na základě mé analýzy, že opravdu tento výsledek, platí pro většinu her a herních sérií.

Při čtení recenzí jsem se ale kolikrát setkal s tvrzením, že „některá série je na ústupu“, že „série není, co bývala“, nebo že „hráči nejsou spokojeni se směřováním značky“, a to dokonce například u recenzí z období 2000-2005 například. Přesto hry dostávaly 7 či 8 jako výslednou známku a zpětně jsou tyto „špatné“ díly v sériích vnímány pozitivně.

Zatímco dnes se opravdu hromadí nepovedené hry jedna za druhou a dá se říci, že spousta herních sérií ale i jejich vývojářů jsou opravdu v útlumu, je velmi pravděpodobné, že pokud něco rychle nezmění a herní vývojáři nezačnou zase naslouchat hráčům, jen těžko tuto situaci obrátí ve svůj prospěch.

4 ZÁVĚR

Zadání bakalářské práce se podařilo splnit, a to v části teoretické, tak i v části praktické.

Přínosem práce je ucelený přehled počítačových her vydávaných v různém období.

Byla navržena metodika, pomocí které byly srovnávány mnohdy nesrovnatelné hry z hlediska doby vydání, ceny, hardwarových nároků i hodnocení.

Z analýzy vyplynul pro někoho překvapivý závěr – byla potvrzena hypotéza, že dříve vydávané hry byly kvalitnější. Byly sice často dražší, ale hlavně byly kvalitnější. I když jsou dnešní hry v přepočtu levnější, stále poměr cena/kvalita není takový jako býval dříve. A to i s přihlédnutím k faktu, že dnešní hry často vycházejí nedokončené či vyloženě nefunkční a autoři se nestydí si za tyto hry říci vyšší cenu. Osobně doufám, že hráči dají vývojářům jasně najevo, že tato chování je pro ně nepřijatelné a autoři přehodnotí své vývojářské cíle z čistě finančních i na spokojenost koncového zákazníka, tudíž hráčů. Za zmínku stojí, že řešení práce nebylo úplně jednoduché.

Zatímco s teoretickou částí prakticky nebyly žádné problémy, s praktickou byly problémy zejména informačního charakteru. U spousty her byl velký problém najít, kolik hra stála při vydání. Proto tato informace u hry uvedena není, protože nejen, že nešel najít důvěryhodný zdroj, ale nešel najít zdroj žádný. V jednom případě byli dokonce kontaktováni přímo vývojáři s dotazem na cenu jejich hry v roce 2004 a ani sami vývojáři nevěděli, s tím, že takové to data neuchovávají. I tak se podařilo dosáhnout co nejlepšího a zároveň nejobjektivnějšího výsledku, co jen bylo v silách autora.

Pokud někdo v budoucnu bude hledat utříděný přehled a srovnání počítačových her od r. 2000, tato práce by mu měla výrazně pomoci.

5 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KLICMAN, Patrik. TémAG #3 | Videoherní historie. Online. Gamesmag. 2019. Dostupné z: <https://gamesmag.cz/2021/04/17/temag-5-videoherni-historie/>. [cit. 2024-01-10].
- [2] Evoluce počítačových her: Která byla úplně první? Online. PC Poradenství. 2006. Dostupné z: <http://www.pcoradenstvi.cz/evoluce-pocitacovych-her-ktera-byla-uplne-prvni>. [cit. 2024-01-10].
- [3] Historie Videoher. Online. Wikipedie. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Historie_videoher. [cit. 2024-01-10].
- [4] KENT, Steven L. The Ultimate History of Video Games, Volume 2.s Crown, 2021. ISBN 1984825437.
- [5] ŠTEFEK, Petr. Historie společností v IT – Intel. Online. Svět Hardware. 2009, s. 6. Dostupné z: <https://www.svethardware.cz/historie-spolecnosti-v-it-intel/25552-5>. [cit. 2024-01-12].
- [6] OLŠAN, Jan. AMD slaví půl století na světě. Jaká byla jeho historie, vzlety a pády. Online. Cnews. 1997, 2024. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/clanky/amd-vyroci-50-let-historie-a-peripetie/>. [cit. 2024-01-12].
- [7] ŠULC, Tomáš. Přehled nejvýznamnějších grafik historie — díl I. | Kapitola 8. Online. Pctuning. 2002, s. 11. Dostupné z: <https://pctuning.cz/article/prehled-nejvyznamnejsich-grafik-historie-dil-i?chapter=8#article-header>. [cit. 2024-01-12].
- [8] Historie Videoher. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Historie_videoher. [cit. 2024-01-13].
- [9] Historie herních konzolí. Online. Konzolistě. 2024. Dostupné z: <https://www.konzoliste.cz/magazin/historie-hernich-konzoli/>. [cit. 2024-01-13].
- [10] Nintendo 64. Online. In: Nintendak. Dostupné z: <http://www.nintendak.cz/konzole/nintendo64/>. [cit. 2024-01-13].
- [11] Dreamcast. Online. In: . Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Dreamcast>. [cit. 2024-01-13].

- [12] NAHODIL, Martin. Legendární hry z 90. let. Všichni jsme hráli DOOM, Half-Life a Monkey Island. Online. In: Doupe. 2024. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/legendarni-hry-z-90-let-vsichni-jsme-hrali-doom-half-life-a-monkey-island#part=2>. [cit. 2024-01-15].
- [13] NOVÁK, Ladislav. 10 herních klenotů, které jsme hrávali v 90. letech. Online. In: Doupe. 2024. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/10-hernich-klenotu-ktere-jsme-hravali-v-90-letech#part=10>. [cit. 2024-01-15].
- [14] Tajemství Oslího ostrova. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Tajemstv%C3%AD_Osl%C3%ADho_ostrova. [cit. 2024-01-15].
- [15] Polda (herní série). Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Polda_\(hern%C3%AD_s%C3%A9rie\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Polda_(hern%C3%AD_s%C3%A9rie)). [cit. 2024-01-15].
- [16] OLŠAN, Jan. Čekání končí, AMD Ryzen je v prodeji. Přehled procesorů a dosud neznámých detailů. Online. In: Cnews. 1997, 2024. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/clanky/cekani-konci-amd-ryzen-prodeji-prehled-procesoru-dosud-neznamych-detailu/>. [cit. 2024-01-15].
- [17] AMD vs. Intel: Souboj procesorů. Online. In: IT parťák. 2024. Dostupné z: <https://www.it-partak.cz/blog/amd-vs-intel/>. [cit. 2024-01-15].
- [18] The History of Gaming: The evolution of GPUs. Online. Shadow tech. 2023. Dostupné z: <https://shadow.tech/en-GB/blog/history-of-gaming-gpus>. [cit. 2024-01-15].
- [19] JUNAID. Evolution Of Graphics Cards: The Journey Of Pixels!. Online. Medium. 2024. Dostupné z: <https://medium.com/@junaidh56/evolution-of-graphics-cards-the-journey-of-pixels-c9744c5cb67a>. [cit. 2024-01-15].
- [20] Hardwarový a softwarový průzkum: December 2023. Online. Steam. 2024. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/hwsurvey/videocard/>. [cit. 2024-01-15].
- [21] Co je ray tracing? Online. Alza. 1994, 2024. Dostupné z: <https://www.alza.cz/ray-tracing>. [cit. 2024-01-15].
- [22] Co je to DLSS? Online. Alza. 1994, 2024. Dostupné z: <https://www.alza.cz/co-je-to-dlss>. [cit. 2024-01-15].

- [23] Grafické karty Intel Arc. Online. Alza. 1994, 2024. Dostupné z: <https://www.alza.cz/graficke-karty-intel-arc/18901314.htm>. [cit. 2024-01-15].
- [24] Konzole. Online. Konzolista. 2008, 2024. Dostupné z: <https://www.konzolista.cz/konzole>. [cit. 2024-01-16].
- [25] NĚMEC, Filip. Steam Deck – Vše, co víme. Online. In: Alza. 1994, 2024. Dostupné z: <https://www.alza.cz/steam-deck-info>. [cit. 2024-01-16].
- [26] MICROSOFT. Xbox Cloud Gaming (Beta). Online. Xbox. 2024. Dostupné z: <https://www.xbox.com/en-US/cloud-gaming>. [cit. 2024-01-16].
- [27] MIKEŠOVÁ, Markéta. Herní služba Google Stadia oficiálně končí. Ovladač ale naštěstí vyhodit nemusíte. Online. In: Doupeř. 2024. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/herni-sluzba-google-stadia-oficialne-konci-ovladac-ale-nastesti-vyhodit-nemusite>. [cit. 2024-01-16].
- [28] Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2023 YTD. Online. Statista. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/>. [cit. 2024-01-17].
- [29] WHISKEY-IN-THE-JAR. TOP GAME 2000-2010. Online. Statista. 1990, 2024. Dostupné z: https://www.imdb.com/list/ls053321997/?sort=release_date,asc&st_dt=&mode=detail&page=1. [cit. 2024-01-17].
- [30] SCHREIER, Jason a DRLÍK, Filip. Press Reset: Vzestupy a pády ve videoherním průmyslu. 1. Grand Central Publishing, 2023. ISBN 978-80-275-1147-1.
- [31] Historie videoher 2000–2009. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Historie_videoher_2000%E2%80%932009. [cit. 2024-01-17].
- [32] Counter-Strike. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2024. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>. [cit. 2024-01-17].
- [33] Gothic. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2024. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Gothic>. [cit. 2024-01-17].

- [34] Battlefield 1942. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Battlefield_1942. [cit. 2024-01-17].
- [35] Need for Speed. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Need_for_Speed. [cit. 2024-01-17].
- [36] State of San Andreas. Online. GTA Wiki. Dostupné z: [https://gta.fandom.com/wiki/State_of_San_Andreas_\(3D_Universe\)](https://gta.fandom.com/wiki/State_of_San_Andreas_(3D_Universe)). [cit. 2024-01-17].
- [37] Half-Life 2. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Half-Life_2. [cit. 2024-01-17].
- [38] Far Cry (videohra). Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2024. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Far_Cry_\(videohra\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Far_Cry_(videohra)). [cit. 2024-01-17].
- [39] World of Warcraft. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft. [cit. 2024-01-17].
- [40] RICHARDSON, INGRID; HJORTH, LARISSA; DAVIES, HUGH, OBE,QC. Understanding Games and Game Cultures. 25. 8. SAGE Publications, 2021. ISBN 1526498014.
- [41] SYSTEMREQS. Online. 2024. Dostupné z: [systemrequirements](https://systemrequirements.com). [cit. 2024-01-17].
- [42] World Of Warcraft System Requirements Have Changed A Lot In 10 Years. Online. In: KOTAKU. 2007, 2024. Dostupné z: <https://www.kotaku.com.au/2014/09/world-of-warcraft-system-requirements-have-changed-a-lot-in-10-years/>. [cit. 2024-01-17].
- [43] The Elder Scrolls IV: Oblivion. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_IV:_Oblivion. [cit. 2024-01-22].
- [44] BURGAR, Charles. Every Elder Scrolls Game Ranked By Map Size. Online. In: GAMERANT. 2024. Dostupné z: <https://gamerant.com/every-elder-scrolls-game-ranked-map-size/#the-elder-scrolls-ii-daggerfall>. [cit. 2024-01-22].

[45] CHEEDA, Saim. 10 Best FIFA Games Ever. Online. In: GAMERANT. 2024. Dostupné z: <https://gamerant.com/ea-fifa-best-games/#fifa-07>. [cit. 2024-01-22].

[46] ZWIEZEN, Zack. Let's Rank The Assassin's Creed Games, Worst To Best. Online. In: KOTAKU. 2024. Dostupné z: <https://kotaku.com/lets-rank-the-assassins-creed-games-worst-to-best-1844019813/slides/3>. [cit. 2024-01-22].

[47] DG VFX. Assassin's Creed : Maps SIZE Comparison [AC:1 to AC:Valhalla]. Online. In: YouTube. 2024. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=k3iBfx8lZos>. [cit. 2024-01-22].

[48] Crysis. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Crysis>. [cit. 2024-01-22].

[49] IGN STAFF. 10 Best Call of Duty Games of All Time. Online. In: IGN. 1996, 2024. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/best-call-of-duty-games>. [cit. 2024-01-22].

[50] Grand Theft Auto IV. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_IV. [cit. 2024-01-22].

[51] DG VFX. Far Cry maps SIZE comparison (Far cry 5, Far cry 4, New dawn & more)). Online. In: Youtube. 2024. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=TluCov69bJE&t=2s>. [cit. 2024-01-22].

[52] BAKER, Ben. Every Fallout Game, Ranked By Total Map Size. Online. In: TheGamer. 2024. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/every-fallout-map-size/#fallout-3-8-462-sq-mi>. [cit. 2024-01-22].

[53] Microsoft koupil Minecraft za 53 miliard. Online. In: Novinky. 2003, 2024. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/clanek/internet-a-pc-microsoft-koupil-minecraft-za-53-miliard-241463>. [cit. 2024-01-22].

[54] SIRANI, Jordan. The 10 Best-Selling Video Games of All Time. Online. In: IGN. 1996, 2024. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>. [cit. 2024-01-22].

[55] Battlefield: Bad Company 2. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Battlefield:_Bad_Company_2. [cit. 2024-01-22].

- [56] Red Dead Redemption. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Red_Dead_Redemption. [cit. 2024-01-22].
- [57] SAPIENZA, John. 10 Best-Selling Call Of Duty Games. Online. In: ScreenRant. 2024. Dostupné z: <https://screenrant.com/call-of-duty-best-selling-games/>. [cit. 2024-01-22].
- [58] ARRIOLA, Jason. ALL ASSASSIN'S CREED PROTAGONISTS RANKED. Online. In: Insider Gaming. 2022. Dostupné z: <https://insider-gaming.com/all-assassins-creed-protagonists-ranked/>. [cit. 2024-01-22].
- [59.] IRON MINER. Hardware Requirements (For ALPHA only). Online. Minecraft Forum. 2024. Dostupné z: <https://www.minecraftforum.net/forums/archive/alpha/alpha-survival-single-player/820794-hardware-requirements-for-alpha-only>. [cit. 2024-01-22].
- [60] ŠEBELA, Martin. Vývoj. In: Mafia.GameCentral.cz [online]. [cit. 2024-01-21]. Dostupné z: <https://mafia.gamecentral.cz/mafia-2-informace/vyvoj>
- [61] Los Angeles. In: L.A. Noire WIKI [online]. [cit. 2024-01-21]. Dostupné z: https://lanoire.fandom.com/wiki/Los_Angeles
- [62] SMUTNÝ, Aleš. BATTLEFIELD 3 - RECENZE. In: Games.cz [online]. 2024 [cit. 2024-01-21]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/battlefield-3-recenze-57386>
- [63] DLC & Expansions. In: IGN [online]. 1996, 2024 [cit. 2024-01-21]. Dostupné z: https://www.ign.com/wikis/battlefield-3/DLC_&_Expansions
- [64] HRABEC, Ondřej. Zaklínač 2: Vrahové králů. In: Hrej [online]. 2003, 2024 [cit. 2024-01-21]. Dostupné z: <https://hrej.cz/article/zaklinac-2-vrahove-kralu>
- [65] GRYGAR, Lukáš. THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – RECENZE. In: Games.cz [online]. 2024 [cit. 2024-01-21]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/the-elder-scrolls-v-skyrim-recenze-57615>
- [66] DOBROVSKÝ, Pavel. FAR CRY 3 - RECENZE PC VERZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/far-cry-3-recenze-pc-verze-61362>. [cit. 2024-01-23].
- [67] SMUTNÝ, Aleš. ASSASSIN'S CREED III - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/assassin-s-creed-iii-recenze-61130>. [cit. 2024-01-23].

[68] Counter-Strike: Global Offensive. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive. [cit. 2024-01-23].

[69] The Evolution of CS:GO Skins: From Pixel Art to Valuable Commodities. Online. In: SKINPORT: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2022. Dostupné z: <https://skinport.com/blog/csgo-skins-history>. [cit. 2024-01-23].

[70] ŠMUTNÝ, Aleš. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/assassin-s-creed-iv-black-flag-recenze-64421>. [cit. 2024-01-23].

[71] RYBÁŘ, Václav. GRAND THEFT AUTO V - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/grand-theft-auto-v-recenze-64044>. [cit. 2024-01-23].

[72] KOCH, Ondřej. Je tohle nejlepší hra všech dob? (Znovu)recenzujeme GTA V. Online. In: Geek magazín. Dostupné z: <https://www.czc.cz/geek/je-tohle-nejlepsi-hra-vsech-dob-znovu-recenzujeme-gta-v/clanek>. [cit. 2024-01-23].

[73] Grand Theft Auto V. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V. [cit. 2024-01-23].

[74] BACHCHAN, Vasudha. Ranking the GTA games based on map size. Online. In: SportSkeeda. 2024. Dostupné z: <https://www.sportskeeda.com/gta/ranking-gta-games-based-map-size>. [cit. 2024-01-23].

[75] OLEJNÍK, Jan. FAR CRY 4 - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/far-cry-4-recenze-245108>. [cit. 2024-01-23].

[76] SMUTNÝ, Aleš. WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/wolfenstein-the-new-order-recenze-238284>. [cit. 2024-01-23].

[77] BOHONĚK, Miloš. ASSASSIN'S CREED UNITY - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/assassin-s-creed-unity-recenze-245018>. [cit. 2024-01-23].

[78] Assassin's Creed Unity. Online. In: Metacritic. 2024. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/assassins-creed-unity/>. [cit. 2024-01-23].

- [79] BOHONĚK, Miloš. ZAKLÍNÁČ 3: DIVOKÝ HON - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/zaklinac-3-divoky-hon-recenze-251453>. [cit. 2024-01-23].
- [80] The Witcher 3: Wild Hunt. Online. In: Metacritic. 2024. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/the-witcher-3-wild-hunt/>. [cit. 2024-01-23].
- [81] NATIVIDAD, Sid. 15 Video Game Worlds Bigger Than The Witcher 3. Online. In: GAMERANT. 2024. Dostupné z: <https://gamerant.com/biggest-video-game-worlds-bigger-than-witcher-3/#assassin-39-s-creed-4-black-flag-2013-mdash-90-2-square-miles-145-square-km>. [cit. 2024-01-23].
- [82] The Game Award for Game of the Year. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Game_Award_for_Game_of_the_Year. [cit. 2024-01-23].
- [83] ŠVÁRA, Ondřej. RAINBOW SIX SIEGE - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/rainbow-six-siege-recenze-269679>. [cit. 2024-01-23].
- [84] Counter-Strike®: Global Offensive System Requirements (PC). Online. Dell Technologies. 2024. Dostupné z: <https://www.dell.com/support/kbdoc/en-us/000127883/counter-strike-global-offensive-system-requirements-pc>. [cit. 2024-01-24].
- [85] HODKOVÁ, Zdeňka. Steam odhalil seznam nejprodávanějších a nejhranějších her roku 2020. Online. In: IGN Česko a Slovensko. 2024. Dostupné z: <https://cz.ign.com/cyberpunk-2077/12691/news/steam-odhalil-seznam-nejprodavanejsich-a-nejhranejsich-her-roku-2020>. [cit. 2024-01-24].
- [86] SMUTNÝ, Aleš. OVERWATCH - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/overwatch-recenze-279021>. [cit. 2024-01-24].
- [87] HOMOLA, Adam. WATCH DOGS 2 - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/watch-dogs-2-recenze-288826>. [cit. 2024-01-24].
- [88. OLEJNÍK, Jan. FORZA HORIZON 3 - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/forza-horizon-3-recenze-286045>. [cit. 2024-01-24].

- [89] RISHABHS. What Killed The Need for Speed Franchise? Online. In: GGtalks. 2024. Dostupné z: <https://ggtalks.com/what-killed-the-need-for-speed-franchise/>. [cit. 2024-01-24].
- [90] SLAVÍK, Jan. NO MAN'S SKY - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/no-man-s-sky-recenze-283455>. [cit. 2024-01-24].
- [91] BÁRTA, Adam a KRAUCHER, Filip. Měníme hodnocení: má smysl No Man's Sky v roce 2022? Online. In: INDIAN - Pořad o hrách pro každého. 2024. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/recenze/no-man-s-sky-frontiers-d1oeo5>. [cit. 2024-01-24].
- [92] BARDWELL, Thomas. This Scaled Video Game Map Size Comparison Is Insane. Online. In: CCN. 2024. Dostupné z: <https://www.ccn.com/this-scaled-video-game-map-size-comparison-is-insane/>. [cit. 2024-01-24].
- [93] SLAVÍK, Jan. MAFIA III - RECENZE PC VERZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/mafia-iii-recenze-pc-verze-287084>. [cit. 2024-01-24].
- [94.] HOMOLA, Adam. HORIZON ZERO DAWN - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/horizon-zero-dawn-recenze-293878>. [cit. 2024-01-24].
- [95] FINLEY, Brittni. Comparing the Map of Horizon: Zero Dawn to Skyrim. Online. In: Game Rant. 2024. Dostupné z: <https://gamerant.com/horizon-zero-dawn-map-skyrim/>. [cit. 2024-01-24].
- [96] TMĚJOVÁ, Šárka. ASSASSIN'S CREED ORIGINS - RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/assassins-creed-origins-recenze-304907>. [cit. 2024-01-24].
- [97] Fortnite vs PUBG: The Ultimate Battle for Gaming Supremacy. Online. In: G2A. 2024. Dostupné z: <https://www.g2a.com/news/features/pubg-vs-fortnite/>. [cit. 2024-01-24].
- [98] PRINC, Zdeněk. Red Dead Redemption 2: Nejlepší hra všech dob? Klenot? Revoluce? Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-red-dead-redemption-2/>. [cit. 2024-01-24].
- [99] PHILLPOTT-KENNY, Ian. Comparing Skyrim's Map Size to Red Dead Redemption 2. Online. In: Game Rant. 2024. Dostupné z: <https://gamerant.com/skyrim-map-size-red-dead-redemption-2/>. [cit. 2024-01-24].

[100] BIGAS, Jiří. Assassin's Creed Odyssey: Víc než jen recyklát Origins. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-assassins-creed-odyssey/>. [cit. 2024-01-24].

[101] KONFRŠT, Honza. <https://www.vortex.cz/recenze-god-of-war/>: Výjimečně povedená a opravdu krásná akční podívaná. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-god-of-war/>. [cit. 2024-01-24].

[102] BIGAS, Jiří. Death Stranding: Hideo Kodžima dokázal vystoupit ze stínu Metal Gearu. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-death-stranding/>. [cit. 2024-01-24].

[103] LINKARDO. The TRUE size of the Death Stranding map(s): 21 km sq, or 13 miles sq. Online. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/DeathStranding/comments/10vcca4/the_true_size_of_the_death_stranding_maps_21_km/. [cit. 2024-01-24].

[104] PRINC, Zdeněk. Call of Duty: Modern Warfare: Těšili jsme se na inovace v singleplayeru a obyčejný multiplayer. Výsledek je ale opačný. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-call-of-duty-modern-warfare/>. [cit. 2024-01-24].

[105] PECHÁČEK, Václav. CALL OF DUTY: WARZONE – RECENZE. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/call-of-duty-warzone-recenze-341619>. [cit. 2024-01-24].

[106] PRINC, Zdeněk. Assassin's Creed Valhalla: Pokračování série odhaluje technické i designové limity. Skutečně potěší jen milovníky série. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-assassins-creed-valhalla/>. [cit. 2024-01-24].

[107] PRINC, Zdeněk. Cyberpunk 2077: Očekávaná evoluce žánru akčních RPG se nekoná. Nádherná grafika maskuje nefunkční svět. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-cyberpunk-2077/>. [cit. 2024-01-24].

[108] SULKOVÁ, Kristýna. Cyberpunk 2077 je díky verzi 2.0 opět na vzestupu: Ještě před vydáním Phantom Liberty jenom na Steamu přilákal více než 160 tisíc hráčů. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/cyberpunk-2077-je-diky-verzi-2-0-opet-na-vzestupu/>. [cit. 2024-01-24].

[109] PRINC, Zdeněk. It Takes Two: Autorům A Way Out se podařilo něco neuvěřitelného. Lepší kooperaci snad nenajdete. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-it-takes-two/>. [cit. 2024-01-25].

[110] PRINC, Zdeněk. Forza Horizon 5: Vyčítat vývojářům opakování vítězného scénáře nechceme. Ze série se ale vytrácí dravost. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-forza-horizon-5/>. [cit. 2024-01-25].

[111] Forza Horizon 5 map size, biomes, real-world locations, and more. Online. In: The Loadout. 2024. Dostupné z: <https://www.theloadout.com/forza-horizon-5/map>. [cit. 2024-01-25].

[112] STRECKER, Petr. Elden Ring: Čas se nachýlil, čekání je u konce. Budete umírat a budete se na to těšit!. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-elden-ring/>. [cit. 2024-01-25].

[113] MITRA, RITWIK. 18 Video Game Worlds Bigger Than Elden Ring. Online. In: Game Rant. 2024. Dostupné z: <https://gamerant.com/video-game-worlds-bigger-elden-ring/>. [cit. 2024-01-25].

[114] PRINC, Zdeněk. Horizon Forbidden West: Pět let čekání je téměř u konce. Guerrilla Games se vrací s ještě lepší hrou, než byl první díl. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-horizon-forbidden-west/>. [cit. 2024-01-25].

[115] JULIANS, Joe. Horizon Forbidden West map: Size, images and fast travel explained: How big will Aloy's adventure be? Online. In: Radio Times. 2024. Dostupné z: <https://www.radiotimes.com/technology/gaming/horizon-forbidden-west-map/>. [cit. 2024-01-25].

[116] BIGAS, Jiří. Marvel's Spider-Man 2: Dobrodružství Milese a Petera mi připomnělo, že komiksové příběhy mohou být dobré. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-marvels-spider-man-2/>. [cit. 2024-01-25].

[117] TAN, Victor. Here's How Big Spider-Man 2's Map Is Compared to Manhattan: Can you find your favorite Manhattan bagel shops? Online. In: Nerd Stash. 2024. Dostupné z: <https://thenerdstash.com/how-big-spider-man-2s-map-is-compared-to-manhattans-map/>. [cit. 2024-01-25].

- [118] PRINC, Zdeněk. Baldur's Gate III: Po dohrání téhle hry se navždy změní váš pohled na další RPG. Bohužel. Bohudík. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-baldurs-gate-iii/>. [cit. 2024-01-25].
- [119] BIGAS, Jiří. Assassin's Creed Mirage: Výlet do Bagdádu mi i přes své chyby připomněl, proč jsem měl dříve tuhle ságu tak rád. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-assassins-creed-mirage/>. [cit. 2024-01-25].
- [120] WOODROW, Ryan. Assassin's Creed Mirage map size: how big is Baghdad?: How big is Assassin's Creed Mirage's map? Online. In: Video Games. 2024. Dostupné z: <https://videogames.si.com/guides/assassins-creed-mirage-map-size>. [cit. 2024-01-25].
- [121] VAŘENKA, Pavel. Historie herní série Mafia: Od české revoluce po oznámení jednoho z nejočekávanějších remaků všech dob. Online. In: Letem světem Applem - Apple magazín. 2011, 2024. Dostupné z: <https://www.letemsvetemapplem.eu/2020/05/20/historie-herni-serie-mafia-od-ceske-revoluce-po-oznamena-jednoho-z-nejocekavanejsich-remaku-vsech-dob/>. [cit. 2024-01-26].
- [122] BIGAS, Jiří. Mafia: Definitivní edice: Netrpělivě očekávaný remake české klasiky rozdělí fanoušky na dva nesmiřitelné tábory. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-mafia-definitivni-edice/>. [cit. 2024-01-26].
- [123] LOUKOTKA, Ladislav. VIETCONG JE I DNES UNIKÁTNÍ HRA - OHLÉDNUTÍ ZA DOSUD NEPŘEKONANÝM ČESKÝM PROJEKTEM. Online. In: Games.cz. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/vietcong-je-i-dnes-unikatni-hra-ohlednuti-za-dosud-neprekonanym-ceskym-projektem-286453>. [cit. 2024-01-26].
- [124] Bohemia Interactive. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Bohemia_Interactive. [cit. 2024-01-26].
- [125] CARLSON, Patrick. Arma 3 map might be bigger than you ever imagined. Online. In: PC Gamer. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/arma-3-map-might-be-bigger-than-you-ever-imagined/>. [cit. 2024-01-26].
- [126] Česká válečná série Arma dostane čtvrtý díl, už je k dispozici ochutnávka. Online. In: IDnes.cz. 2024. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/novinky/arma-4-reforged-hry.A220518_080144_bw-novinky_srp. [cit. 2024-01-26].

[127] SCS Software. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/SCS_Software. [cit. 2024-01-26].

[128] Kingdom Come: Deliverance. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Kingdom_Come:_Deliverance. [cit. 2024-01-26].

[129] MANČAŘ, Michal. Kingdom Come slaví pět let a Warhorse pracují na nové, tajné hře. Ale prý to je slibné pokračování: Daniel Vávra a spol. stvořili navzdory nedůvěře vydavatelů středověký hit. Teď ale fanoušci netrpělivě očekávají Kingdom Come 2. Přejde? Online. In: CzechCrunch. 2014, 2024. Dostupné z: <https://cc.cz/kingdom-come-slavi-pet-let-a-warhorse-pracuji-na-nove-tajne-hre-ale-pry-to-je-slibne-pokracovani/>. [cit. 2024-01-26].

[130.] Beat Saber. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Beat_Saber. [cit. 2024-01-26].

[131] PRINC, Zdeněk. Crime Boss: Rockay City: Česká loupežná hra vypadá na papíře zajímavě, realita je ale bohužel daleko za očekáváním. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-crime-boss-rockay-city/>. [cit. 2024-01-26].

[132.] KOCH, Ondřej. Toto jsou ty nejdůležitější české hry za posledních 25 let!. Online. In: CZC. Geek Magazín. 2014, 2024. Dostupné z: <https://www.czc.cz/geek/toto-jsou-ty-nejdulezitejsi-ceske-hry-za-poslednich-25-let/clanek>. [cit. 2024-04-10].

[133] PRINC, Zdeněk. <https://www.vortex.cz/proc-maji-hry-stale-vic-a-vic-gigabytu/>. Online. In: Vortex. 2023. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/proc-maji-hry-stale-vic-a-vic-gigabytu/>. [cit. 2024-01-29].

[134] BRAUNSTEIN, Adam. Top 10 Biggest Games Ever, Ranked by Install Size: These days, install sizes are getting increasingly ridiculous. For most gamers, we're lucky if we can fit five games on a PS5 or Xbox Series X..... Online. In: Nerd Stash. 2024. Dostupné z: <https://thenerdstash.com/top-10-biggest-games-ever-ranked-by-install-size/>. [cit. 2024-01-29].

- [135] BIGAS, Jiří. NBA 2K21 pro nové konzole bude stát o 10 dolarů víc: Jde o první náznak zdražení next-gen titulů? Připlatíme si za hry pro PS5 a Xbox Series X? Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/nba-2k21-pro-nove-konzole-bude-stat-o-10-dolaru-vic/>. [cit. 2024-01-29].
- [136] BIGAS, Jiří. Vydavatelé zvažují zdražení next-gen her na 70 dolarů: NBA 2K21 nemusí být jediná dražší hra pro PS5 a Xbox Series X, ale jen první z řady. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/dalsi-vydavatele-zvazuji-zdrazeni-next-gen-her-na-70-dolaru/>. [cit. 2024-01-29].
- [137] NBA 2K21 - User Reviews. Online. Metacritic. 2024. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/nba-2k21/user-reviews/>. [cit. 2024-01-29].
- [138] BIGAS, Jiří. Take-Two věří, že výjimečná kvalita ospravedlní zdražení: Je prý jen velmi mírné. Ceny jednotlivých her chce vydavatel nastavovat individuálně. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/take-two-veri-ze-vyjimecna-kvalita-ospravedlni-zdrzeni-her/>. [cit. 2024-01-29].
- [139] GROSSO, Robert. The Cost of Gaming Since the 1970s: The cost of games is a debate that comes up quite regularly, so we took some time to analyze the cost of games now vs the 1970's. Online. In: TechRaptor. 2013. 1., 2024. Dostupné
- [140] ZHOU, Andrew. 10 Video Games That Were Completely Broken Upon Release: As games become more costly, time-consuming, and complicated to develop, it has become unfortunately common for big-budget games to release broken. Online. In: Screen Rant. 2024. Dostupné z: <https://screenrant.com/broken-launch-video-game-release/#cyberpunk-2077>. [cit. 2024-01-29].
- [141] PRINC, Zdeněk. BioWare zrušilo vývoj vylepšeného Anthemu: Hra zůstane v současném stavu. Důvodem je nutnost věnovat se Dragon Age a Mass Effectu. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/bioware-zrusilo-vyvoj-vylepseneho-anthemu/>. [cit. 2024-01-29].
- [142] PRINC, Zdeněk. Cities: Skylines II vyjdou s řadou technických nedostatků: Týden před vydáním na to upozorňuje vydavatel z Paradoxu. Vydání odkládat nechtějí. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/cities-skylines-ii-vyjdou-s-radou-technicky-nedostatku/>. [cit. 2024-01-29].

[143] BIGAS, Jiří. Autoři Tintina těsně před vydáním varují před stavem hry: Tintin Reporter - Cigars of the Pharaoh není podle autorů v ideální kondici, ale přesto vyjde. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/autori-tintina-tesne-pred-vydanim-varuji-pred-stavem-hry/>. [cit. 2024-01-29].

[144] COLEMAN, Sam. 10 Video Games That Will Be Released Annually Until The End Of Time. Online. In: WhatCulture. 2024. Dostupné z: <https://whatculture.com/gaming/10-video-games-will-released-annually-end-time?page=11>. [cit. 2024-01-29].

[145] BURIAN, Michal. „Doufáme, že nás nebude Microsoft přísně soudit.“ Vývoj Call of Duty: Modern Warfare 3 byl uspěchaný. Online. In: INDIAN - Pořad o hrách pro každého. 2024. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/doufame-ze-nas-nebude-microsoft-prisne-soudit-vyvoj-4kl9if>. [cit. 2024-01-29].

[146] SACHITH. EA Sports FC 24 stojí až 110 eur: Co byste měli vědět o ceně a edicích. Online. In: Global Esport News. 2021, 2024. Dostupné z: <https://www.global-esports.news/cs/fifa20-cz/ea-sports-fc-24-stoji-az-110-eur-co-byste-meli-vedet-o-cene-a-edicich/>. [cit. 2024-01-29].

[147] Search Result for "fifa". Online. Metacritic. Dostupné z: https://www.metacritic.com/search/fifa/?page=1&sortBy=RELEASE_YEAR&category=13. 2024 [cit. 2024-01-29].

[148] KNOOP, Joseph. FIFA 22's PC Version Won't Include the Next-Gen Improvements Being Added to the PS5 and Xbox Series X|S Versions: EA says it's meant to keep things accessible for mid and low-tier PCs. Online. In: IGN. 2024 Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/fifa-22-pc-next-gen-features>. [cit. 2024-01-29].

[149] PRINC, Zdeněk. Modern Warfare III: Podprůměrný titul v kontextu celé série zřejmě doplatil na podmínky, ve kterých vznikal. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-call-of-duty-modern-warfare-iii/>. [cit. 2024-01-29].

[150] BIGAS, Jiří. Bloomberg: Nové Call of Duty vzniklo v šibeničním termínu: Původně měla letos vyjít jiná hra. Pak prý šlo o menší rozšíření. Vývojáři si anonymně stěžují. Online. In: Vortex. 2024. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/bloomberg-nove-call-of-duty-vzniklo-v-sibenicnim-terminu/>. [cit. 2024-01-29].

[151] The Games Industry on the Biggest Changes in the Last Decade: Representatives from Xbox, Blizzard, Gearbox, Google, Niantic and more weigh in. Online. In: SHEA, Cam. IGN.

2023. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/the-games-industry-on-the-biggest-changes-in-the-last-decade>. [cit. 2024-01-29].

[152] LENNOX, Jesse. All cross-platform games (PS5, Xbox Series X, PS4, Xbox One, Switch, PC). Online. In: Digital Trends. 2024. Dostupné z: <https://www.digitaltrends.com/gaming/all-cross-platform-games/>. [cit. 2024-01-29].

[153] ROZBOR HRANÍ NAPŘÍČ PLATFORMAMI VE FIFA 23. Online. In: EA. 2024. Dostupné z: <https://www.ea.com/cs-cz/games/fifa/fifa-23/news/pitch-notes-fifa-23-cross-play-deep-dive>. [cit. 2024-01-29].

[154] MINOR, Jordan. The Best Video Game Subscription Services. Online. In: PC Mag. 1996, 2024. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/picks/the-best-video-game-subscription-services>. [cit. 2024-01-29].

[155] WEST, Josh. Xbox Game Pass list: All games on Game Pass for Xbox and PC (April 2023). Online. In: GamesRadar+. 2024. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/full-pc-xbox-game-pass-games-list/>. [cit. 2024-01-29].

[156] KUBEŠ, Vojtěch. Současný stav videoherního trhu a jeho budoucnost. Bakalářská práce. Praha: Vysoká škola ekonomická v Praze, Fakulta podnikohospodářská, 2019. [cit. 2024-01-29].

[157] WEST, Josh. Games as a Service (GaaS): What It Is and How It Works. Online. In: Helpshift. 2024. Dostupné z: <https://www.helpshift.com/games-as-a-service-gaas-what-it-is-and-how-it-works/>. [cit. 2024-01-30].

[158] Rockstar Games. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Rockstar_Games. [cit. 2024-01-31].

[159] Games.cz. Online. 2024. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz>. [cit. 2024-01-31].

[161] IGN. Online. 2024. Dostupné z: [ign.com](https://www.ign.com). [cit. 2024-01-31].

[162] Metacritic. Online. 2024. Dostupné z: <https://www.metacritic.com>. [cit. 2024-01-26].

[162] INFLATION CALCULATOR. Online. 2024. Dostupné z: <https://www.usinflationcalculator.com>. [cit. 2024-01-31].

[163] Pound Dollar Exchange Rate (GBP USD) - Historical Chart. Online. Macrotrends. 2024. Dostupné z: <https://www.macrotrends.net/2549/pound-dollar-exchange-rate-historical-chart>. [cit. 2024-01-31].

[164] Far Cry. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Far_Cry. [cit. 2024-01-31].

[165] Mafia (series). Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_(series)). [cit. 2024-01-31].

[166] Assassin's Creed. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed. [cit. 2024-01-31].

[167] Call of Duty. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty. [cit. 2024-01-31].

[168] CD Projekt. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/CD_Projekt. [cit. 2024-01-31].

[169] Battlefield (video game series). Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Battlefield_\(video_game_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Battlefield_(video_game_series)). [cit. 2024-01-31].

[170] Need for Speed. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Need_for_Speed. [cit. 2024-01-31].

[171] FIFA (video game series). Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001, 2024. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA_\(video_game_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA_(video_game_series)). [cit. 2024-01-31].

[172] VERRCITY, Tommy. GTA III Overview: Is It Worth It?: Game Info / By Tommy Verrcity. Online. In: Grand Theft Fans. 2024. Dostupné z: <https://grandtheftfans.com/game-info/gta-iii-overview/>. [cit. 2024-02-01].

[173] FENLON, Wes. VICE CITY TURNS 20 ON PC—HERE'S OUR ORIGINAL 93% REVIEW FROM 2003: "Vice City runs smoothly and beautifully, although it's scarcely worth playing if you're not using a halfway decent machine.". Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/vice-city-turns-20-on-pcheres-our-original-93-review-from-2003/>. [cit. 2024-02-01].

[174] DEADLYARMAGH. How much cost GTA SA when It was launched in 2004? Online. In: GTAForums. 2001, 2024. Dostupné z: <https://gtaforums.com/topic/970065-how-much-cost-gta-sa-when-it-was-launched-in-2004/>. [cit. 2024-02-01].

[175] KUCHERA, Ben. The streets hit back: a review of Grand Theft Auto IV: Grand Theft Auto IV is finally here, riding a wave of hype and perfect review Online. In: Ars Technica. 2024. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2008/05/gta-4-review/>. [cit. 2024-02-01].

[176] ANDREWS, Stuart. Red Dead Redemption Review: Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/red-dead-redemption>. [cit. 2024-02-01].

[177] THURSTEN, Chris. GTA 5 REVIEW. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/gta-5-review/>. [cit. 2024-02-01].

[178] CASTLE, Matthew. Wot I Think: Red Dead Redemption 2: How the west was fun. Online. In: Rock Paper Shotgun. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/gta-5-review/>. [cit. 2024-02-01].

[179] CARON, Frank. Review: the case of Far Cry 2 and failed first impressions: Far Cry 2 may be a very pretty game with a great engine, but this open world Online. In: Ars Technica. 2024. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2008/10/review-far-cry-2-like-wine-gets-better-with-time/>. [cit. 2024-02-02].

[180] MARTIN, Joe. Far Cry 3 review. Online. In: Bit-tech.net. 2000, 2024. Dostupné z: <https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/far-cry-3-review/1/>. [cit. 2024-02-02].

[181] GUEST_JIM_*. Far Cry 4 Review. Online. In: Overclockers Club. 2001, 2024. Dostupné z: https://www.overclockersclub.com/reviews/far_cry_4_review/. [cit. 2024-02-02].

[182] HUSSAIN, Tammor. Far Cry Primal Review Roundup: Here's what critics think of Ubisoft's stone age spin-off. Online. In: GameSpot. 2024. Dostupné z:

<https://www.gamespot.com/articles/far-cry-primal-review-roundup/1100-6434968/>. [cit. 2024-02-02].

[183] STROM, Steven. Far Cry 5 review: Five steps back: A vapid plot and some clever sidequests don't deliver on the series' new structure. Online. In: Ars Technica. 2024. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2018/03/far-cry-5-review-five-steps-back/>. [cit. 2024-02-02].

[184] GAMING GIDEON. Farcry New Dawn Review: Crafting Chaos. Online. In: Gideon's Gaming. 2024. Dostupné z: <https://gideongaming.com/farcry-new-dawn-review/>. [cit. 2024-02-02].

[185] HASKE, Steve. Far Cry 6 review: A familiar return to open-world stupidity: Ubisoft's latest open-world shooter offers some dumb fun—if you let it. Online. In: Ars Technica. 2024. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2021/10/far-cry-6-review-a-big-stupid-adventure-that-doesnt-quite-earn-its-premise/>. [cit. 2024-02-02].

[186] Petr Vochozka potvrdil datum vydání akční Mafie!. Online. In: IDNES.cz. 2024. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/novinky/petr-vochozka-potvrdil-datum-vydani-akcni-mafie.A020715_mafia020715_bw. [cit. 2024-02-05].

[187] MARTIN, Joe. Mafia 2 Review. Online. In: Bit-tech.net. 2000, 2024. Dostupné z: <https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/mafia-2-review/1/>. [cit. 2024-02-05].

[188] MAKUCH, Eddie. Mafia 3 Review Roundup: The reviews are in. Online. In: GameSpot. 2024. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/mafia-3-review-roundup/1100-6444424/>. [cit. 2024-02-05].

[189] CORDEN, Jez. Mafia: Definitive Edition Review — An essential gangster flick in video game form: Mafia elevates the classic thriller with stunning visuals and a more immersive story delivery. Online. In: Windows Central. 2024. Dostupné z: <https://www.windowscentral.com/mafia-definitive-edition-review>. [cit. 2024-02-05].

[190] ANDREWS, Stuart. Assassin's Creed Review. Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/assassins-creed>. [cit. 2024-02-06].

[191] WEBSTER, ANDREW. Sweeter the second time: Ars reviews Assassin's Creed 2: Assassin's Creed 2 is a shining example of a sequel, fixing its predecessor's Online. In: Ars Technica. 2024. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2009/11/2007s-assassins-creed-was-a/> [cit. 2024-02-06].

[192] KOHLER, Chris. Review: Recycled Assassin's Creed Brotherhood Is Uneasy Blend of Killing, Farming. Online. In: WIRED. 2024. Dostupné z: <https://www.wired.com/2010/11/assassins-creed-brotherhood-review/>. [cit. 2024-02-06].

[193] COWEN, Nick. Assassin's Creed Revelations review: T3's Nick Cowen dons a medieval hookblade to take on Assassin's Creed: Revelations. Online. In: T3. 2024. Dostupné z: <https://www.t3.com/reviews/assassin-s-creed-revelations-review>. [cit. 2024-02-06].

[194] TUCKSKI. ASSASSIN'S CREED III. Online. In: Blueprint: Review. 2024. Dostupné z: <https://blueprintreview.co.uk/2012/11/assassins-creed-iii/>. [cit. 2024-02-06].

[195] LANE, Rick. Assassin's Creed IV: Black Flag Review. Online. In: Bit-tech.net. 2000, 2024. Dostupné z: <https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/assassin-s-creed-iv-black-flag-review/1/>. [cit. 2024-02-06].

[196] IWANIUK, Phil. ASSASSIN'S CREED: ROGUE REVIEW. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-rogue-review/>. [cit. 2024-02-06].

[197] SENIOR, Tom. ASSASSIN'S CREED UNITY REVIEW. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-unity-review/>. [cit. 2024-02-06].

[198] WILLIAMS, Mike. Assassin's Creed Syndicate PS4 Review: Getting the Gang Back Together: Did Ubisoft learn the right lessons from the poor reception of Assassin's Creed Unity? Let's hit London and find out. Online. In: VG247. 2024. Dostupné z: <https://www.vg247.com/assassins-creed-syndicate-ps4-review-getting-the-gang-back-together>. [cit. 2024-02-06].

[199] STARKEY, Daniel. Assassin's Creed Origins review: A living, breathing ancient world: Sometimes-mundane tasks can't diminish the grandeur of the pyramids. Online. In: Ars Technica. 2024. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2017/10/assassins-creed-origins-review-a-living-breathing-ancient-world/>. [cit. 2024-02-06].

[200] WILLIAMS, Mike. Assassin's Creed Odyssey Review: This year's Assassin's Creed is here to take players on a sea-faring journey. Online. In: VG247. 2024. Dostupné z: <https://www.vg247.com/assassins-creed-odyssey-review-1>. [cit. 2024-02-06].

[201] MACHKOVECH, SAM. Assassin's Creed Valhalla review: A Viking quest worth sinking your axe into: Some issues, but major jolts to the open-world formula make this a fun, massive game. Online. In: Ars Technica. 2024. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2020/11/assassins-creed-valhalla-review-a-viking-quest-worth-sinking-your-axe-into/>. [cit. 2024-02-06].

[202] PARK, Morgan. ASSASSIN'S CREED MIRAGE REVIEW. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-mirage-review/>. [cit. 2024-02-06].

[203] ANDREWS, Stuart. Call of Duty 2 Review. Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/call-of-duty-2>. [cit. 2024-02-07].

[204] ANDREWS, Stuart. Call of Duty 3 Review. Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/call-of-duty-3>. [cit. 2024-02-07].

[205] Call of Duty 4: Modern Warfare - PC. Online. In: LanOC Hardware. Dostupné z: <https://lanoc.org/review/games/1092-call-of-duty-4-modern-warfare-pc>. [cit. 2024-02-07].

[206] ANDREWS, Stuart. Call of Duty: World at War Review. Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/call-of-duty-world-at-war>. [cit. 2024-02-07].

[207] OSBORNE, Hilary. Call of Duty: Modern Warfare 2 sparks price war: High street retailers battle for customers with Call of Duty set for midnight release at selected stores. Online. In: The Guardian. 2024. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/money/2009/nov/09/call-of-duty-modern-warfare-price-war>. [cit. 2024-02-07].

[208] OSBORNE, Hilary. Call of Duty: Black Ops price check: We track down the best available prices for Call of Duty: Black Ops, the latest instalment of the hugely popular billion-dollar games franchise. Online. In: The Guardian. 2024. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/money/2010/nov/09/call-of-duty-black-ops>. [cit. 2024-02-07].

[209] STERLING, James Stephanie. Review: Call of Duty: Modern Warfare 3. Online. In: Destructoid. 2024. Dostupné z: <https://www.destructoid.com/reviews/review-call-of-duty-modern-warfare-3/>. [cit. 2024-02-07].

[210] ANDREWS, Stuart. Call of Duty: Black Ops 2 Review. Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/call-of-duty-black-ops-2>. [cit. 2024-02-07].

[211] LANE, Rick. Call of Duty: Ghosts Review. Online. In: Bit-tech.net. 2024. Dostupné z: <https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/call-of-duty-ghosts-review/1/>. [cit. 2024-02-07].

[212] WILDE, Tyler. CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE REVIEW. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-advanced-warfare-review/>. [cit. 2024-02-07].

[213] HARDCOREGAMER. Call of Duty: Black Ops 3. Online. In: TechSpot. 1998, 2024. Dostupné z: <https://www.techspot.com/products/pc-games/call-of-duty-black-ops-3.122935/>. [cit. 2024-02-07].

[214] KAIN, Erik. 'Call Of Duty: Infinite Warfare' Review: Space Oddity. Online. In: Forbes. 2024. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/games/2016/11/10/call-of-duty-infinite-warfare-review/?sh=32d933fc6f57>. [cit. 2024-02-07].

[215] AVENPORT, James. CALL OF DUTY: WWII REVIEW: A return to the 1940s makes for a weary campaign, but the multiplayer fits like an old Modern Warfare shaped glove. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-wwii-review/>. [cit. 2024-02-07].

[216] WRIGHT, Steven T. CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 REVIEW: Fun but familiar, Blops 4 nails established trends but carves out none for itself. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-black-ops-4-review/>. [cit. 2024-02-07].

[217] PARK, Morgan. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REVIEW: Modern Warfare is the new Call of Duty to beat, despite parts of it feeling dated. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-modern-warfare-review/>. [cit. 2024-02-07].

[218] PARK, Morgan. CALL OF DUTY: BLACK OPS - COLD WAR REVIEW: An unnecessary sequel that can't escape Warzone's shadow. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-black-ops-cold-war-review/>. [cit. 2024-02-07].

[219] GIVENS, Billy. Call of Duty: Vanguard review: Call of Duty: Vanguard serves up a smorgasbord of thrills. Online. In: Tom's Guide. Dostupné z:

<https://www.forbes.com/sites/games/2016/11/10/call-of-duty-infinite-warfare-review/?sh=32d933fc6f57>. [cit. 2024-02-07].

[220] PEEL, Jeremy. Call of Duty: Modern Warfare 2 multiplayer: Steep price. Online. In: Tech Radar Gaming. Dostupné z: <https://www.techradar.com/reviews/call-of-duty-modern-warfare-2-multiplayer>. [cit. 2024-02-07].

[221] PARK, Morgan. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 REVIEW: An unessential Call of Duty that does nothing to overturn the impression that it was made too quickly. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-modern-warfare-3-2023-review/>. [cit. 2024-02-07].

[222] INKSLASHER. The Evolution of Microtransactions in Every Call of Duty!. Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iOkqd-rQFWs>. [cit. 2024-02-07].

[223] MARTIN, Joe. The Witcher. Online. In: Bit-tech.net. 2000, 2024. Dostupné z: https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/the_witcher/1/. [cit. 2024-02-08].

[224] MARTIN, Joe. The Witcher 2: Assassins of Kings Review. Online. In: Bit-tech.net. 2000, 2024. Dostupné z: <https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/the-witcher-2-review/1/>. [cit. 2024-02-08].

[225] KAIN, Erik. 'The Witcher 3: Wild Hunt' Review: Into The Great Wide Open. Online. In: Forbes. 2024. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/games/2015/07/12/the-witcher-3-wild-hunt-review-into-the-great-wide-open/>. [cit. 2024-02-08].

[226] VALVE. Cyberpunk 2077. Online. Steam. 2024. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/1091500/>. [cit. 2024-02-08].

[227] CRUMP, Mark. PC Review - 'Battlefield Vietnam'. Online. In: Worthplaying. Dostupné z: <https://worthplaying.com/article/2004/3/25/reviews/16050-pc-review-battlefield-vietnam/>. [cit. 2024-02-08].

[228] ANDREWS, Stuart. Battlefield 2 Review. Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/battlefield-2>. [cit. 2024-02-08].

[229] Battlefield 2142 - mrazivá bojiště. Online. In: IDNES.cz. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/recenze/battlefield-2142-mraziva-bojiste.A061026_battlefield2142_bw. [cit. 2024-02-08].

- [230] ANDREWS, Stuart. Battlefield 2142 Review. Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/battlefield-2142>. [cit. 2024-02-08].
- [231] ANDREWS, Stuart. Battlefield: Bad Company Review. Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/battlefield-bad-company>. [cit. 2024-02-08].
- [232] HARTUP, Phil. Battlefield: Bad Company 2 Review. Online. In: Bit-tech.net. 2000, 2024. Dostupné z: <https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/battlefield-bad-company-2-review/1/>. [cit. 2024-02-08].
- [233] BUTLER, Harry. Battlefield 3 PC Review. Online. In: Bit-tech.net. 2000, 2024. Dostupné z: <https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/battlefield-3-pc-review/1/>. [cit. 2024-02-08].
- [234] ANDREWS, Stuart. Battlefield 4 Review. Online. In: Trusted Reviews. 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/battlefield-4>. [cit. 2024-02-08].
- [235] WILDE, Tyler. BATTLEFIELD HARDLINE REVIEW. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/battlefield-hardline-review/>. [cit. 2024-02-08].
- [236] SAVAGE, Phil. BATTLEFIELD 1 REVIEW: t doesn't turn the series on its head, but Battlefield 1 is an important change of pace. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/battlefield-1-review/>. [cit. 2024-02-08].
- [237] KELLY, Andy. BATTLEFIELD 5 REVIEW: DICE takes its chaotic multiplayer shooter back to World War II. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/battlefield-5-review/>. [cit. 2024-02-08].
- [238] WILDE, Tyler. BATTLEFIELD 2042 REVIEW: The series has refocused on its original pillars, and the result is a messy and fun contemporary shooter. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/battlefield-2042-review/>. [cit. 2024-02-08].
- [239] MIRABELLA III, FRAN. Need for Speed Underground Head-to-Head: Think of this as a little insurance for your buying needs. Online. In: IGN. 2024. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2003/11/20/need-for-speed-underground-head-to-head>. [cit. 2024-02-09].

[240] JOHNNYBOWMAN. Need for Speed: Underground 2. Online. In: GameSpot. 2024. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/app.php/need-for-speed-underground-2/user-reviews/2200-159620/>. [cit. 2024-02-09].

[241] DODGERBOB. Need for Speed: Most Wanted (2005). Online. In: GameSpot. 2024. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/need-for-speed-most-wanted-2005/user-reviews/2200-400459/>. [cit. 2024-02-09].

[242] STAR_WARS117. Need for Speed: Carbon. Online. In: GameSpot. 2024. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/app.php/need-for-speed-carbon/user-reviews/2200-420087/>. [cit. 2024-02-09].

[243] ANDREWS, Stuart. Need for Speed: Pro Street Review. Online. In: Trusted Reviews. 2003, 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/need-for-speed-pro-street>. [cit. 2024-02-09].

[244] Need for Speed: Shift PC vrací sérii na vrchol: Po nepovedených posledních dílech se Need for Speed dočkalo výrazné oživovací kúry. Teď má ale blíže k simulaci. Zdroj: https://www.idnes.cz/hry/recenze/need-for-speed-shift-pc-vraci-serii-na-vrchol.A090909_181416_bw-pc-recenze_das. Online. In: IDNES.cz. 2024. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/recenze/need-for-speed-shift-pc-vraci-serii-na-vrchol.A090909_181416_bw-pc-recenze_das. [cit. 2024-02-09].

[245] KUCHERA, Ben. Buying your way to the end? A Need for Speed: Shift review: Need for Speed: Shift is a competent racing game with a great sense of speed Online. In: Ars Technica. 2024. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2009/09/buying-your-way-to-the-end-a-need-for-speed-shift-review/>. [cit. 2024-02-09].

[246] Amazon Price History: Need for Speed: Hot Pursuit, XBOX 360. Online. Camelcamelcamel.com. 2024. Dostupné z: <https://camelcamelcamel.com/product/B003R783IY>. [cit. 2024-02-09].

[247] NEED FOR SPEED SHIFT 2 Unleashed. Online. In: Zurpusian Games. 2004, 2024. Dostupné z: https://www.zurpusiangames.com/en/info_requirements.php?name=NEED_FOR_SPEED_SHIFT_2_Unleashed&id=2947. [cit. 2024-02-09].

[248] ANDREWS, Stuart. Need for Speed: The Run Review. Online. In: Trusted Reviews. 2003, 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/need-for-speed-the-run>. [cit. 2024-02-09].

[249] DREYER, Peter. Need for Speed: Most Wanted Review. Online. In: Trusted Reviews. 2003, 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/need-for-speed-most-wanted-1>. [cit. 2024-02-09].

[250] PENAFLOIDA II, Rexly. Need for Speed: Rivals (for Xbox One) Review. Online. In: PCMag. 1996, 2024. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/reviews/need-for-speed-rivals-for-xbox-one>. [cit. 2024-02-09].

[251] GRIFFIN, Ben. NEED FOR SPEED REVIEW. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/need-for-speed-review/>. [cit. 2024-02-09].

[252] MAZIQUE, Brian. 'Need For Speed Payback' Review: Distracted. Online. In: Forbes. 2024. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/games/2017/11/07/need-for-speed-payback-review-distracted/?sh=3420af0863d1>. [cit. 2024-02-09].

[253] LANE, Rick. NEED FOR SPEED HEAT REVIEW: The best Need for Speed for years, despite its obnoxious racers. Online. In: PC Gamer. 2024. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/need-for-speed-heat-review/>. [cit. 2024-02-09].

[254] CUEVAS, Zackery. Need For Speed Unbound Review: I've got a need...for better car handling. Online. In: PCMag. 1996, 2024. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/reviews/need-for-speed-unbound>. [cit. 2024-02-09].

[255] GIBBON, David. Let's play: Fifa 2003. Online. In: BBC Sport. 2024. Dostupné z: http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/funny_old_game/2372485.stm. [cit. 2024-02-12].

[256] CUNLIFFE, Michael. Let's Play: Fifa Football 2005. Online. In: BBC Sport. 2024. Dostupné z: http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/funny_old_game/2372485.stm. [cit. 2024-02-12].

[257] EMERAN, Riyad. FIFA 07 Review. Online. In: Trusted Reviews. 2003, 2024. Dostupné z: <https://www.trustedreviews.com/reviews/fifa-07>. [cit. 2024-02-12].

[258] Fifa 09:Price And Cover. Online. 2008. Dostupné z: <https://fifa2009forfans.wordpress.com/2008/08/27/fifa-09price-and-cover/>. [cit. 2024-02-12].

[259] Review round-up: 'FIFA 11'. Online. In: The Independent. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/tech/review-roundup-fifa-11-2094932.html>. [cit. 2024-02-12].

[260] COWEN, Nick. FIFA 13 review: FIFA 13 introduces a little unpredictability to the beautiful game. Online. In: T3. Dostupné z: <https://www.t3.com/reviews/fifa-13-review>. [cit. 2024-02-12].

[261] MARTIN, Chris. FIFA 15 release date, editions, price and features UK: We take a look at the UK release date, price, editions and new features of FIFA 15 for PS4, Xbox One, PC and more. Online. In: Tech Advisor. 2024. Dostupné z: <https://www.techadvisor.com/article/726748/fifa-15-release-date-editions-price-and-features-uk.html>. [cit. 2024-02-12].

[262] MARTIN, Chris. Fifa 17 review: the personal game: Fifa 17 introduces The Journey and tweaks to Ultimate Team - but is it better than PES? Online. In: WIRED. 2024. Dostupné z: <https://www.wired.com/story/fifa-17-review-xbox-one-ps4/>. [cit. 2024-02-12].

[263] WATSON, Eric. FIFA 19 Review: It's easy to enjoy everything FIFA has to offer. Online. In: Lifewire. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/fifa-19-review-4770706#toc-price-a-complete-package>. [cit. 2024-02-12].

[264] MAZIQUE, Brian. FIFA 21 Review: The Good, The Bad, The Bottom Line. Online. In: Forbes. 2024. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/games/2020/10/06/fifa-21-review-the-good-the-bad-the-bottom-line/?sh=5bcced6d3c6d>. [cit. 2024-02-12].

[265] MUKHERJEE, Soham. FIFA 23: Release dates, price, consoles, ratings, new features & pre-order news: The latest version of the hugely popular console game is coming soon. GOAL tells you all you need to know about the new edition. Online. In: GOAL.com. 2024. Dostupné z: <https://www.goal.com/en/news/fifa-23-release-dates-price-consoles-new-features-and-pre-order-news/blt5cd75d1c38499fdc>. [cit. 2024-02-12].

[266] NASH, Anthony J. EA Sports FC 24 Review: How Does EA's First Non-FIFA Game Compare?: A great entry that features some familiar drawbacks. Online. In: Windows Central. Dostupné z: <https://www.windowscentral.com/gaming/ea-sports-fc-24-review-how-does-eas-first-non-fifa-game-compare>. [cit. 2024-02-12].

- [267] Přehled nejvýznamnějších grafik historie — díl I. | Kapitola 2. Online. In: PCtuning. 2002. Dostupné z: <https://storage.googleapis.com/pc tuning-cz/media/images/wkh6hgfnfntbm3j360d2ff9c42757788220977.jpg>. [cit. 2024-01-12].
- [268] Diamond Monster 3D II 3DFX Voodoo 2 PCI 12MB. Online. In: PCtuning. 1995. Dostupné z: <https://i.ebayimg.com/images/g/ANUAAOSwETli-oT1/s-11600.jpg>. [cit. 2024-01-12].
- [269] PlayStation. Online. In: Wikipedie. Dostupné z: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/39/PSX-Console-wController.jpg/375px-PSX-Console-wController.jpg>. [cit. 2024-01-13].
- [270] GameCube Logo. Online. In: Logos-world. Dostupné z: <https://logos-world.net/gamecube-logo/>. [cit. 2024-02-26].
- [271] Call of Duty® 2. Online. In: VALVE. Steam. 2024. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/2630/Call_of_Duty_2/?l=czech. [cit. 2024-02-26].
- [272] EST WAR GAMES CHANNEL [@Best War Games Channel]. AMAZING GAME AHEAD OF ITS TIME on 10 YEARS ! Crysis 2007. Online. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=w115R4B_V0Y. [cit. 2024-02-26].
- [273] L.A. Noire. Online. In: VALVE. Steam. 2024. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/110800/LA_Noire/. [cit. 2024-02-26].
- [274] GTA 5 Beginner's Guide: Basics and Features. Online. In: IGN. 2024. Dostupné z: https://www.ign.com/wikis/gta-5/GTA_5_Beginner%27s_Guide:_Basics_and_Features. [cit. 2024-02-26].
- [275] VETRÁK, Dominik. Cyberpunk 2077 už můžeš hrát na PS5 a Xbox Series X v nových verzích. Autoři opravili stovky chyb a přidali nový obsah. Online. In: Refresher. 2011, 2024. Dostupné z: <https://refresher.cz/110456-Cyberpunk-2077-uz-muzes-hrat-na-PS5-a-Xbox-Series-X-v-novych-verzich-Autori-opravili-stovky-chyb-a-pridali-novy-obsah>. [cit. 2024-02-26].
- [276] VICTOSAUR. Spider-Man 2 gameplay shot. Online. In: DevianArt. 2024. Dostupné z: <https://www.deviantart.com/victosaur/art/Spider-Man-2-gameplay-shot-989791631>. [cit. 2024-02-26].

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

FPS žánr	First Person Shooter – akční střílečky z pohledu první osoby
Handheld	Konzole/počítač malé velikosti tzv „do ruky“
Engine	„Motor“ na kterém běží celá hra
Launcher	Software, skrz který se spouští „launchují“ hry
Steam	Nejznámější launcher
Level	Úroveň
Stealth	Plížení
Real-time	Odehrávající se v reálném čase
Point&click	Druh herních adventur ovládaných myší
Next-gen	Konzole/Hry další generace
Joy-con	Páčka na herním ovladači
First-party	Vývojáři her vlastnění přímo vlastníky Konzolí na jejichž hardware hry vyrábějí
Multiplayer	Herní režim pro více hráčů
Singleplayer	Herní režim pro jednoho hráče
RPG	Role-playing Games – Hry na hrdiny
MMORPG	Massively multiplayer online role-playing game – Hry na hrdiny v multiplayer světě
Open world	Hra odehrávající se na otevřené mapě
Cross-gen	Hra vycházející na 2 a více generací konzolí
NPC	Non-playable character – Postava ovládaná počítačem, které je ve hře umístěná pro zlepšení herního zážitku, hlavně uvěřitelnosti (např. zalidněnost)
Sandbox	Hra umožňující hráčům budovat si svůj vlastní svět/zážitek
Warez	Stahování cracknutých her z internetu (prakticky softwarová krádež)

Live-service	Hra jako služba – Hry mající dlouhou obsahovou podporu
DLC	Downloadable content – Obsah ke stažení, většinou zpoplatněn
Gun play	Pocit z videoherní střelby
Reimaginace	Předefinování videoherní série, postavené na stejných základech ale provedené jinak
Splitscreen	Způsob hraní hry, kdy je obrazovka rozdělena napůl, například při hře dvou hráčů.
Day one	Obsah dostupný ihned v den vydání, nejčastěji aktualizace
Motion capture	Proces nahrávání pohybu reálného objektu a jeho přenesení do hry
Skin	Alternativní vzhled
PVP	Player versus player – mód hry hráči bojují proti sobě

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - Tomb Raider - vlevo bez 3D akcelerace, vpravo s API glide [267]	17
Obrázek 2 - 3DFX Voodoo 2 Diamond Monster 3D II [268]	18
Obrázek 3 - Konzole SONY PlayStation [269]	19
Obrázek 4 – Logo Nintendo GameCube [270]	28
Obrázek 5 - Call of Duty 2 [271]	34
Obrázek 6 – Crysis [272]	38
Obrázek 7 - L.A. Noire [273].....	43
Obrázek 8 - Grand Theft Auto V [274].....	45
Obrázek 9 - Cyberpunk 2077 [275]	51
Obrázek 10 - Marvel's Spider Man 2 [276].....	55

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 - Hardwarové požadavky 2000-2005.....	36
Tabulka 2- Hardwarové nároky 2006-2010.....	42
Tabulka 3- Hardwarové nároky 2011-2015.....	47
Tabulka 4 - Hardwarové nároky 2016-2020.....	53
Tabulka 5 - Hardwarové nároky 2021-2023.....	56
Tabulka 6 - vzorová tabulka	65
Tabulka 7 - Souhrnné srovnání Grand Thet Auto a Red Dead Redemption sérií [172-178].....	71
Tabulka 8 - Souhrnné srovnání Far Cry série [179-185].....	72
Tabulka 9 - Souhrnné srovnání Mafia série [186-189].....	73
Tabulka 10 - Souhrnné srovnání Assassin's Creed série [190-202].....	74
Tabulka 11 - Souhrnné srovnání Call of Duty série [203-222]	75
Tabulka 12 - Souhrnné srovnání Zaklánač a Cyberpunk série [223-226].....	77
Tabulka 13 - Souhrnné srovnání Battlefield série [227-238]	78
Tabulka 14 - Souhrnné srovnání Need for Speed série [239-254]	79
Tabulka 15 - Souhrnné srovnání FIFA a EA FC série [255-266].....	81
Tabulka 16 - Souhrnná analýza kvality her napříč lety	82
Tabulka 17 - srovnání sérií Grand Theft Auto a Red Dead Redemption část 1. [172-174].....	120
Tabulka 18 – srovnání sérií Grand Theft Auto a Red Dead Redemption část 2. [175-178].....	121
Tabulka 19 – srovnání série Far Cry část 1. [179,180].....	122
Tabulka 20 - srovnání série Far Cry část 2. [181-183]	123
Tabulka 21 - srovnání série Far Cry část 3. [184,185]	124
Tabulka 22 - srovnání série Mafia [186-189]	125
Tabulka 23 - srovnání série Assassin's Creed část 1. [190-193].....	126
Tabulka 24 - srovnání série Assassin's Creed část 2. [194-197]	127
Tabulka 25 - srovnání série Assassin's Creed část 3. [198-200]	128
Tabulka 26 - srovnání série Assassin's Creed část 4. [201,202]	129
Tabulka 27 - srovnání série Call of Duty část 1. [203-205]	130
Tabulka 28 - srovnání série Call of Duty část 2. [206-209]	131
Tabulka 29 - srovnání série Call of Duty část 3. [210-213]	132

Tabulka 30 - srovnání série Call of Duty část 4. [214-217].....	133
Tabulka 31 - srovnání série Call of Duty část 5. [218-222].....	134
Tabulka 32 - srovnání sérií Zaklínač a Cyberpunk [223-226]	135
Tabulka 33 - srovnání série Battlefield část 1. [227-230].....	136
Tabulka 34 - srovnání série Battlefield část 2. [231-234].....	137
Tabulka 35 - srovnání série Battlefield část 3. [235-238].....	138
Tabulka 36 - srovnání série Need for Speed část 1. [239-241].....	139
Tabulka 37 - srovnání série Need for Speed část 2. [242-246].....	140
Tabulka 38 – srovnání série Need for Speed část 3. [247-250]	141
Tabulka 39 - srovnání série Need for Speed část 4. [251-254].....	142
Tabulka 40 - srovnání sérií FIFA a EA FC část 1. [255-257].....	143
Tabulka 41 - srovnání sérií FIFA a EA FC část 2. [258-261].....	144
Tabulka 42 - srovnání sérií FIFA a EA FC část 3. [262-264].....	145
Tabulka 43 - srovnání sérií FIFA a EA FC část 4. [265,266].....	146

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P1 – Tabulky obsahující podrobné hodnocení **Chyba!** **Záložka** **není**
definována.

Příloha P2 - DVD s prací v elektronické podobě.....147

PŘÍLOHA P1: TABULKY OBSAHUJÍCÍ PODROBNÉ HODNOCENÍ

Grand Theft Auto a Red Dead Redemption

Tabulka 17 - srovnání sérií Grand Theft Auto a Red Dead Redemption část 1. [172-174]

Název hry	GTA III (2001)	GTA: VC (2002)	GTA: SA (2004)
Cena (původní/2024) \$	50/87,66	55/94,87	60/98,57
STĚŽEJNÍ METRIKY			
Audiovizuál	8/10	8/10	8/10
Hratelnost	9/10	9/10	10/10
Singleplayer	7/10	8/10	9/10
Multiplayer	-	-	-
Hodnocení hráčů	8,2/10	8,8/10	9,2/10
Hodnocení novinářů	9,7/10	9,5/10	9,5/10
VEDLEJŠÍ METRIKY			
Technický stav	5/5	5/5	5/5
Dlouhodobost	4/5	4/5	5/5
Inovace	5/5	3/5	4/5
Mikrotransakce	-	-	-
Celkové body	55,9/65	55,3/65	59,7/65
Procentní hodnocení	86,00 %	85,08 %	91,85 %
Rozdílový koeficient	0,799	0,738	0,710
Hodnocení s inflací	68,71 %	62,79 %	65,21 %

Tabulka 18 – srovnání sérií Grand Theft Auto a Red Dead Redemption část 2. [175-178]

Název hry	GTA IV (2008)	Red Dead Redemption (2010)	GTA V (2013)	Red Dead Redemption 2 (2018)
Cena (původní/2024) \$	60/86,48	60/85,39	60/79,93	60/74,15
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	8/10	8/10	10/10	10/10
Hratelnost	8/10	9/10	9/10	9/10
Singleplayer	7/10	8/10	10/10	10/10
Multiplayer	6/10	8/10	10/10	5/10
Hodnocení hráčů	7,9/10	9,0/10	8,4/10	8,8/10
Hodnocení novinářů	8,9/10	9,5/10	9,7/10	9,7/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	5/5	5/5	5/5	4/5
Dlouhodobost	5/5	4/5	5/5	5/5
Inovace	3/5	3/5	5/5	5/5
Mikrotransakce	-	-	3/5	4/5
Celkové body	58,8/75	63,5/75	75,1/80	70,5/80
Procentní hodnocení	78,40 %	84,67 %	93,88 %	88,13 %
Rozdílový koeficient	0,809	0,820	0,876	0,944
Hodnocení s inflací	63,43 %	69,43 %	82,24 %	83,19 %

Far Cry

Tabulka 19 – srovnání série Far Cry část 1. [179,180]

Název hry	Far Cry (2004)	Far Cry 2 (2008)	Far Cry 3 (2012)
Cena (původní/2024) \$	-/-	50/72,07	60/81,10
STĚŽEJNÍ METRIKY			
Audiovizuál	8/10	8/10	10/10
Hratelnost	8/10	8/10	9/10
Singleplayer	7/10	7/10	9/10
Multiplayer	7/10	7/10	5/10
Hodnocení hráčů	7,9/10	6,6/10	8,4/10
Hodnocení novinářů	8,9/10	8,5/10	8,8/10
VEDLEJŠÍ METRIKY			
Technický stav	5/5	5/5	5/5
Dlouhodobost	3/5	4/5	4/5
Inovace	3/5	4/5	5/5
Mikrotransakce	-	-	-
Celkové body	57,8/75	58,1/75	64,2/75
Procentní hodnocení	77,07 %	77,47 %	85,60 %
Rozdílový koeficient	-	0,971	0,863
Hodnocení s inflací	-	75,22 %	73,87 %

Tabulka 20 - srovnání série Far Cry část 2. [181-183]

Název hry	Far Cry 4 (2014)	Far Cry Primal (2016)	Far Cry 5 (2018)
Cena (původní/2024) \$	60/78,65	60/77,58	60/74,15
STĚŽEJNÍ METRIKY			
Audiovizuál	10/10	9/10	9/10
Hratelnost	9/10	7/10	7/10
Singleplayer	10/10	5/10	8/10
Multiplayer	7/10	-	7/10
Hodnocení hráčů	7,8/10	7,0/10	7,0/10
Hodnocení novinářů	8,5/10	7,6/10	8,1/10
VEDLEJŠÍ METRIKY			
Technický stav	5/5	5/5	4/5
Dlouhodobost	4/5	2/5	4/5
Inovace	3/5	3/5	4/5
Mikrotransakce	-	-	5/5
Celkové body	64,3/75	45,6/65	63,1/80
Procentní hodnocení	85,73 %	70,15 %	78,88 %
Rozdílový koeficient	0,890	0,902	0,944
Hodnocení s inflací	76,30 %	63,28 %	74,46 %

Tabulka 21 - srovnání série Far Cry část 3. [184,185]

Název hry	* Far Cry New Dawn (2019)	Far Cry 6 (2021)
Cena (původní/2024) \$	40/48,25	60/68,71
STĚŽEJNÍ METRIKY		
Audiovizuál	9/10	9/10
Hratelnost	6/10	7/10
Singleplayer	3/10	5/10
Multiplayer	7/10	7/10
Hodnocení hráčů	5,1/10	5,2/10
Hodnocení novinářů	7,1/10	7,3/10
VEDLEJŠÍ METRIKY		
Technický stav	4/5	4/5
Dlouhodobost	4/5	5/5
Inovace	2/5	2/5
Mikrotransakce	5/5	4/5
Celkové body	52,2/80	55,5/80
Procentní hodnocení	65,25 %	69,38 %
Rozdílový koeficient	1,036	1,019
Hodnocení s inflací	67,60 %	70,70 %

Mafia

Tabulka 22 - srovnání série Mafia [186-189]

Název hry	Mafia (2002)	Mafia II (2010)	Mafia III (2016)	* Mafia: Definitive Edition (2020)
Cena (původní/2024) \$	40/69,00	50/71,16	60/77,58	40/47,96
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	9/10	9/10	7/10	9/10
Hratelnost	7/10	8/10	6/10	8/10
Singleplayer	10/10	10/10	7/10	8/10
Multiplayer	-	-	-	-
Hodnocení hráčů	8,4/10	8,1/10	5,3/10	7,1/10
Hodnocení novinářů	6,6/10	7,4/10	6,8/10	7,8/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	4/5	4/5	3/5	5/5
Dlouhodobost	4/5	2/5	4/5	4/5
Inovace	5/5	2/5	3/5	4/5
Mikrotransakce	-	-	-	-
Celkové body	54/65	50,5/65	42,1/65	52,9/65
Procentní hodnocení	84,62 %	77,69 %	64,77 %	81,38 %
Rozdílový koeficient	1,014	0,984	0,902	1,043
Hodnocení s inflací	85,80 %	76,45 %	58,42 %	84,88 %

Assassin's Creed

Tabulka 23 - srovnání série Assassin's Creed část 1. [190-193]

Název hry	Assassin's Creed (2008)	Assassin's Creed 2 (2009)	Assassin's Creed: Brotherhood (2010)	Assassin's Creed: Revelations (2011)
Cena (původní/2024) \$	80/119,73	60/86,79	60/85,39	60/82,78
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	8/10	9/10	8/10	7/10
Hratelnost	8/10	8/10	9/10	8/10
Singleplayer	7/10	10/10	8/10	7/10
Multiplayer	-	-	6/10	7/10
Hodnocení hráčů	7,4/10	8,8/10	8,4/10	7,4/10
Hodnocení novinářů	8,1/10	9,0/10	8,9/10	8,0/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	5/5	5/5	5/5	5/5
Dlouhodobost	3/5	4/5	4/5	3/5
Inovace	5/5	4/5	4/5	3/5
Mikrotransakce	-	-	-	-
Celkové body	51,5/65	57,8/65	61,3/75	55,4/75
Procentní hodnocení	79,23 %	88,92 %	81,73 %	73,87 %
Rozdílový koeficient	0,585	0,807	0,820	0,846
Hodnocení s inflací	46,35 %	71,76 %	67,02 %	62,49 %

Tabulka 24 - srovnání série Assassin's Creed část 2. [194-197]

Název hry	Assassin's Creed III (2012)	Assassin's Creed IV Black Flag (2013)	* Assassin's Creed Rogue (2014)	Assassin's Creed Unity (2014)
Cena (původní/2024) \$	60/81,10	60/79,93	50/65,54	60/78,65
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	8/10	9/10	7/10	10/10
Hratelnost	8/10	9/10	7/10	7/10
Singleplayer	7/10	9/10	7/10	7/10
Multiplayer	7/10	8/10	-	8/10
Hodnocení hráčů	6,9/10	8,2/10	7,3/10	5,5/10
Hodnocení novinářů	8,4/10	8,8/10	7,2/10	7,2/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	4/5	5/5	5/5	1/5
Dlouhodobost	4/5	5/5	3/5	4/5
Inovace	4/5	5/5	2/5	5/5
Mikrotransakce	-	4/5	4/5	2/5
Celkové body	57,3/75	71/80	48,5/70	56,7/80
Procentní hodnocení	76,40 %	88,75 %	69,29 %	70,86 %
Rozdílový koeficient	0,863	0,876	0,763	0,890
Hodnocení s inflací	65,93 %	77,75 %	52,87 %	63,07 %

Tabulka 25 - srovnání série Assassin's Creed část 3. [198-200]

Název hry	Assassin's Creed Syndicate (2015)	Assassin's Creed Origins (2017)	Assassin's Creed Odyssey (2018)
Cena (původní/2024) \$	60/78,56	60/77,58	60/74,15
STĚŽEJNÍ METRIKY			
Audiovizuál	10/10	10/10	9/10
Hratelnost	8/10	8/10	8/10
Singleplayer	8/10	8/10	8/10
Multiplayer	-	-	-
Hodnocení hráčů	6,9/10	7,3/10	6,6/10
Hodnocení novinářů	7,6/10	8,1/10	8,3/10
VEDLEJŠÍ METRIKY			
Technický stav	4/5	4/5	4/5
Dlouhodobost	4/5	5/5	5/5
Inovace	3/5	4/5	3/5
Mikrotransakce	5/5	5/5	5/5
Celkové body	55,5/70	59,4/70	56,9/70
Procentní hodnocení	79,29 %	84,86 %	81,29 %
Rozdílový koeficient	0,891	0,902	0,944
Hodnocení s inflací	70,65 %	76,54 %	76,74 %

Tabulka 26 - srovnání série Assassin's Creed část 4. [201,202]

Název hry	Assassin's Creed Valhalla (2020)	Assassin's Creed Mirage (2023)
Cena (původní/2024) \$	60/71,94	50/50,92
STĚŽEJNÍ METRIKY		
Audiovizuál	8/10	7/10
Hratelnost	6/10	8/10
Singleplayer	6/10	7/10
Multiplayer	-	-
Hodnocení hráčů	7,2/10	7,3/10
Hodnocení novinářů	8,0/10	7,6/10
VEDLEJŠÍ METRIKY		
Technický stav	3/5	3/5
Dlouhodobost	5/5	4/5
Inovace	3/5	3/5
Mikrotransakce	5/5	5/5
Celkové body	51,2/70	51,9/70
Procentní hodnocení	73,14 %	74,14 %
Rozdílový koeficient	0,973	0,982
Hodnocení s inflací	71,17 %	72,81 %

Call of Duty

Tabulka 27 - srovnání série Call of Duty část 1. [203-205]

Název hry	Call of Duty (2003)	Call of Duty 2 (2005)	Call of Duty 3 (2006)	Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)
Cena (původní/2024) \$	-/-	50/79,45	70/107,75	50/89,80
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	9/10	8/10	7/10	8/10
Hratelnost	9/10	9/10	8/10	9/10
Singleplayer	7/10	8/10	7/10	10/10
Multiplayer	9/10	8/10	9/10	10/10
Hodnocení hráčů	8,4/10	8,2/10	6,6/10	8,5/10
Hodnocení novinářů	9,1/10	8,9/10	8,2/10	9,4/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	4/5	5/5	3/5	5/5
Dlouhodobost	4/5	4/5	3/5	4/5
Inovace	4/5	2/5	2/5	5/5
Mikrotransakce	-	-	-	-
Celkové body	63,5/75	61,1/75	53,8/75	68,9/75
Procentní hodnocení	84,67 %	81,47 %	71,73 %	91,87 %
Rozdílový koeficient	-	0,881	0,644	0,800
Hodnocení s inflací	-	71,78 %	46,19 %	73,50 %

Tabulka 28 - srovnání série Call of Duty část 2. [206-209]

Název hry	Call of Duty: World at War (2008)	Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009)	Call of Duty: Black Ops (2010)	Call of Duty: Modern Warfare 3 (2011)
Cena (původní/2024) \$	65/93,69	55/79,56	60/84,86	60/82,78
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	7/10	7/10	6/10	6/10
Hratelnost	8/10	9/10	8/10	8/10
Singleplayer	7/10	9/10	8/10	7/10
Multiplayer	9/10	10/10	9/10	8/10
Hodnocení hráčů	7,8/10	7,6/10	6,9/10	3,6/10
Hodnocení novinářů	8,4/10	9,4/10	8,7/10	8,8/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	3/5	5/5	4/5	3/5
Dlouhodobost	4/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	2/5	3/5	4/5	2/5
Mikrotransakce	-	-	-	-
Celkové body	56,2/75	65/75	59,6/75	51,4/75
Procentní hodnocení	74,93 %	86,67 %	79,47 %	68,53 %
Rozdílový koeficient	0,747	0,880	0,825	0,846
Hodnocení s inflací	55,97 %	76,27 %	65,56 %	57,98 %

Tabulka 29 - srovnání série Call of Duty část 3. [210-213]

Název hry	Call of Duty: Black Ops II (2012)	Call of Duty: Ghosts (2013)	Call of Duty: Advanced Warfare (2014)	Call of Duty: Black Ops III (2015)
Cena (původní/2024) \$	60/81,10	60/79,93	60/78,65	60/78,56
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	6/10	6/10	7/10	6/10
Hratelnost	8/10	8/10	8/10	7/10
Singleplayer	10/10	7/10	8/10	4/10
Multiplayer	9/10	9/10	10/10	9/10
Hodnocení hráčů	5,6/10	4,3/10	5,8/10	5,4/10
Hodnocení novinářů	8,3/10	7,8/10	8,1/10	8,1/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	5/5	3/5	5/5	3/5
Dlouhodobost	5/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	4/5	2/5	4/5	3/5
Mikrotransakce	5/5	4/5	2/5	2/5
Celkové body	65,9/80	56,1/80	62,9/80	52,5/80
Procentní hodnocení	82,38 %	70,13 %	78,63 %	65,63 %
Rozdílový koeficient	0,863	0,876	0,890	0,891
Hodnocení s inflací	71,09 %	61,43 %	69,98 %	58,47 %

Tabulka 30 - srovnání série Call of Duty část 4. [214-217]

Název hry	Call of Duty: Infinite Warfare (2016)	Call of Duty: WWII (2017)	Call of Duty Black Ops 4 (2018)	Call of Duty: Modern Warfare (2019)
Cena (původní/2024) \$	60/77,58	60/75,96	60/74,15	60/72,83
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	8/10	8/10	8/10	9/10
Hratelnost	8/10	8/10	9/10	10/10
Singleplayer	7/10	8/10	-	9/10
Multiplayer	7/10	8/10	8/10	8/10
Hodnocení hráčů	4,5/10	5,2/10	4,1/10	3,7/10
Hodnocení novinářů	7,7/10	7,9/10	8,3/10	8,0/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	3/5	5/5	3/5	4/5
Dlouhodobost	5/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	4/5	4/5	3/5	5/5
Mikrotransakce	4/5	4/5	4/5	5/5
Celkové body	58,2/80	63,1/80	52,4/70	66,7/80
Procentní hodnocení	72,75 %	78,88 %	74,86 %	83,38 %
Rozdílový koeficient	0,902	0,922	0,944	0,961
Hodnocení s inflací	65,62 %	72,73 %	70,67 %	80,13 %

Tabulka 31 - srovnání série Call of Duty část 5. [218-222]

Název hry	Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)	Call of Duty: Vanguard (2021)	Call of Duty: Modern Warfare II (2022)	Call of Duty: Modern Warfare III (2023)
Cena (původní/2024) \$	60/71,94	60/68,71	70/74,23	70/71,29
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	8/10	8/10	8/10	7/10
Hratelnost	7/10	7/10	7/10	7/10
Singleplayer	7/10	4/10	6/10	2/10
Multiplayer	7/10	7/10	8/10	6/10
Hodnocení hráčů	5,7/10	3,7/10	5,1/10	2,0/10
Hodnocení novinářů	7,6/10	7,3/10	7,5/10	5,6/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	4/5	5/5	4/5	5/5
Dlouhodobost	5/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	2/5	2/5	2/5	1/5
Mikrotransakce	5/5	5/5	5/5	5/5
Celkové body	59,3/80	54/80	57,6/80	45,6/80
Procentní hodnocení	74,13 %	67,50 %	72,00 %	57,00 %
Rozdílový koeficient	0,973	1,019	0,943	0,982
Hodnocení s inflací	72,13 %	68,78 %	67,90 %	55,97 %

Zaklínač a Cyberpunk 2077

Tabulka 32 - srovnání sérií Zaklínač a Cyberpunk [223-226]

Název hry	Zaklínač (2007)	Zaklínač 2: Vrahové králů (2011)	Zaklínač 3: Divoký Hon (2015)	Cyberpunk 2077 (2020)
Cena (původní/2024) \$	50/74,37	48/65,81	60/78,07	60/71,50
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	7/10	8/10	10/10	9/10
Hratelnost	8/10	8/10	9/10	7/10
Singleplayer	8/10	9/10	10/10	9/10
Multiplayer	-	-	-	-
Hodnocení hráčů	8,4/10	8,4/10	9,2/10	7,1/10
Hodnocení novinářů	8,1/10	8,8/10	9,2/10	8,6/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	3/5	5/5	5/5	2/5
Dlouhodobost	5/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	3/5	4/5	4/5	5/5
Mikrotransakce	-	-	-	-
Celkové body	50,5/65	56,2/65	60,6/65	52,7/65
Procentní hodnocení	77,69 %	86,46 %	94,46 %	81,08 %
Rozdílový koeficient	0,941	1,064	0,897	0,979
Hodnocení s inflací	73,11 %	91,99 %	84,73 %	79,38 %

Battlefield

Tabulka 33 - srovnání série Battlefield část 1. [227-230]

Název hry	Battlefield 1942 (2002)	Battlefield Vietnam (2004)	Battlefield 2 (2005)	Battlefield 2142 (2006)
Cena (původní/2024) \$	-/-	40/65,31	50/78,96	50/76,49
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	7/10	6/10	7/10	7/10
Hratelnost	8/10	8/10	9/10	7/10
Singleplayer	6/10	5/10	6/10	5/10
Multiplayer	9/10	8/10	10/10	8/10
Hodnocení hráčů	8,4/10	7,9/10	8,5/10	7,5/10
Hodnocení novinářů	8,9/10	8,4/10	9,1/10	8,0/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	2/5	3/5	4/5	2/5
Dlouhodobost	5/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	5/5	2/5	5/5	4/5
Mikrotransakce	-	-	-	-
Celkové body	59,3/75	53,3/75	63,6/75	53,5/75
Procentní hodnocení	79,07 %	71,07 %	84,80 %	71,33 %
Rozdílový koeficient	-	1,072	0,887	0,915
Hodnocení s inflací	-	76,19 %	75,22 %	65,27 %

Tabulka 34 - srovnání série Battlefield část 2. [231-234]

Název hry	Battlefield: Bad Company (2008)	Battlefield: Bad Company 2 (2010)	Battlefield 3 (2011)	Battlefield 4 (2013)
Cena (původní/2024) \$	72/103,14	60/84,86	60/82,27	60/79,44
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	8/10	8/10	9/10	9/10
Hratelnost	9/10	8/10	9/10	9/10
Singleplayer	9/10	8/10	8/10	4/10
Multiplayer	9/10	10/10	10/10	10/10
Hodnocení hráčů	7,6/10	8,3/10	7,7/10	6,3/10
Hodnocení novinářů	8,3/10	8,8/10	8,9/10	8,1/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	3/5	4/5	5/5	3/5
Dlouhodobost	5/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	5/5	3/5	4/5	3/5
Mikrotransakce	-	-	3/5	4/5
Celkové body	63,9/75	63,1/75	69,6/80	61,4/80
Procentní hodnocení	85,20 %	84,13 %	87,00 %	76,75 %
Rozdílový koeficient	0,679	0,825	0,851	0,881
Hodnocení s inflací	57,85 %	69,41 %	74,04 %	67,62 %

Tabulka 35 - srovnání série Battlefield část 3. [235-238]

Název hry	Battlefield Hardline (2015)	Battlefield 1 (2016)	Battlefield V (2018)	Battlefield 2042 (2021)
Cena (původní/2024) \$	60/78,08	60/77,10	60/73,69	60/68,29
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	7/10	10/10	8/10	7/10
Hratelnost	7/10	10/10	9/10	6/10
Singleplayer	5/10	6/10	5/10	-/-
Multiplayer	8/10	10/10	8/10	4/10
Hodnocení hráčů	5,3/10	7,3/10	3,2/10	2,2/10
Hodnocení novinářů	7,3/10	8,8/10	8,1/10	6,8/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	3/5	5/5	3/5	2/5
Dlouhodobost	5/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	1/5	4/5	3/5	1/5
Mikrotransakce	4/5	5/5	5/5	5/5
Celkové body	52,6/80	71,1/80	57,3/80	39/70
Procentní hodnocení	65,75 %	88,88 %	71,63 %	55,71 %
Rozdílový koeficient	0,897	0,908	0,950	1,025
Hodnocení s inflací	58,98 %	80,71 %	68,05 %	57,10 %

Need for Speed

Tabulka 36 - srovnání série Need for Speed část 1. [239-241]

Název hry	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2002)	Need for Speed: Underground (2003)	Need for Speed: Underground 2 (2004)	Need for Speed: Most Wanted (2005)
Cena (původní/2024) \$	-/-	40/67,05	50/81,63	40/63,17
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	9/10	8/10	8/10	9/10
Hratelnost	9/10	9/10	10/10	9/10
Singleplayer	9/10	8/10	9/10	9/10
Multiplayer	7/10	6/10	8/10	8/10
Hodnocení hráčů	8,4/10	8,6/10	8,7/10	7,7/10
Hodnocení novinářů	8,9/10	8,5/10	8,2/10	8,3/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	3/5	5/5	4/5	5/5
Dlouhodobost	4/5	4/5	5/5	5/5
Inovace	2/5	3/5	5/5	4/5
Mikrotransakce	-	-	-	-
Celkové body	60,3/75	60,1/75	65,9/75	65/75
Procentní hodnocení	80,40 %	80,13 %	87,87 %	86,67 %
Rozdílový koeficient	-	1,077	0,858	1,108
Hodnocení s inflací	-	86,30 %	75,39 %	96,03 %

Tabulka 37 - srovnání série Need for Speed část 2. [242-246]

Název hry	Need for Speed: Carbon (2006)	Need for Speed: ProStreet (2007)	Need for Speed: Shift (2009)	Need for Speed: Hot Pursuit (2010)
Cena (původní/2024) \$	40/61,19	50/74,37	60/86,26	60/84,86
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	8/10	8/10	9/10	10/10
Hratelnost	9/10	8/10	9/10	9/10
Singleplayer	7/10	6/10	8/10	8/10
Multiplayer	8/10	7/10	-/-	9/10
Hodnocení hráčů	7,6/10	7,0/10	6,5/10	7,4/10
Hodnocení novinářů	7,7/10	7,2/10	8,3/10	8,8/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	5/5	3/5	4/5	5/5
Dlouhodobost	4/5	4/5	4/5	5/5
Inovace	2/5	4/5	5/5	4/5
Mikrotransakce	-	-	-	-
Celkové body	58,3/75	54,2/75	53,8/65	66,2/75
Procentní hodnocení	77,73 %	72,27 %	82,77 %	88,27 %
Rozdílový koeficient	1,144	0,941	0,812	0,825
Hodnocení s inflací	88,92 %	68,01 %	67,21 %	72,82 %

Tabulka 38 – srovnání série Need for Speed část 3. [247-250]

Název hry	Need for Speed: Shift 2 – Unleashed (2011)	Need for Speed: The Run (2011)	Need for Speed: Most Wanted (2012)	Need for Speed Rivals (2013)
Cena (původní/2024) \$	50/68,56	60/82,27	60/80,60	60/79,44
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	8/10	6/10	8/10	8/10
Hratelnost	9/10	6/10	8/10	9/10
Singleplayer	7/10	6/10	7/10	6/10
Multiplayer	-/-	-/-	7/10	9/10
Hodnocení hráčů	6,7/10	6,5/10	5,7/10	6,3/10
Hodnocení novinářů	8,2/10	6,8/10	8,4/10	8,0/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	5/5	4/5	4/5	4/5
Dlouhodobost	4/5	2/5	5/5	5/5
Inovace	2/5	2/5	2/5	5/5
Mikrotransakce	-	-	-	4/5
Celkové body	49,9/65	39,3/65	55,1/75	64,3/80
Procentní hodnocení	76,77 %	60,00 %	73,47 %	80,38 %
Rozdílový koeficient	1,021	0,851	0,868	0,881
Hodnocení s inflací	78,38 %	51,06 %	63,77 %	70,81 %

Tabulka 39 - srovnání série Need for Speed část 4. [251-254]

Název hry	Need for Speed (2015)	Need for Speed Payback (2017)	Need for Speed Heat (2019)	Need for Speed Unbound (2022)
Cena (původní/2024) \$	60/78,07	60/75,49	60/72,38	70/73,77
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	9/10	8/10	8/10	8/10
Hratelnost	7/10	6/10	8/10	7/10
Singleplayer	6/10	3/10	7/10	6/10
Multiplayer	7/10	2/10	7/10	6/10
Hodnocení hráčů	6,9/10	4,4/10	6,2/10	5,9/10
Hodnocení novinářů	6,6/10	6,1/10	7,2/10	7,7/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	3/5	5/5	5/5	4/5
Dlouhodobost	4/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	4/5	1/5	3/5	2/5
Mikrotransakce	-/-	0/5	-/-	-
Celkové body	53,5/75	40,5/80	56,4/75	51,6/75
Procentní hodnocení	71,33 %	50,63 %	75,20 %	68,80 %
Rozdílový koeficient	0,897	0,927	0,967	0,949
Hodnocení s inflací	63,98 %	46,93 %	72,72 %	65,29 %

FIFA a EA FC

Tabulka 40 - srovnání sérií FIFA a EA FC část 1. [255-257]

Název hry	FIFA 2001 (2000)	FIFA Football 2003 (2002)	FIFA Football 2005 (2004)	FIFA 07 (2006)
Cena (původní/2024) \$	-/-	40/68,58	50/85,72	60/91,79
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	9/10	10/10	9/10	7/10
Hratelnost	7/10	9/10	8/10	6/10
Singleplayer	7/10	8/10	8/10	7/10
Multiplayer	-/-	-/-	-/-	-/-
Hodnocení hráčů	7,7/10	6,9/10	3,7/10	6,7/10
Hodnocení novinářů	8,3/10	8,3/10	8,1/10	7,3/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	5/5	5/5	4/5	5/5
Dlouhodobost	5/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	2/5	4/5	3/5	2/5
Mikrotransakce	-	-	-	-
Celkové body	51/65	56,2/75	48,8/65	46/65
Procentní hodnocení	78,46 %	86,46 %	75,08 %	70,77 %
Rozdílový koeficient	-	1,021	0,817	0,763
Hodnocení s inflací	-	88,28 %	61,34 %	54 %

Tabulka 41 - srovnání sérií FIFA a EA FC část 2. [258-261]

Název hry	FIFA 09 (2008)	FIFA 11 (2010)	FIFA 13 (2012)	FIFA 15 (2014)
Cena (původní/2024) \$	65/93,11	60/84,86	60/80,60	60/78,17
STĚŽEJNÍ METRIKY				
Audiovizuál	8/10	9/10	8/10	9/10
Hratelnost	9/10	9/10	9/10	7/10
Singleplayer	8/10	8/10	9/10	8/10
Multiplayer	8/10	9/10	9/10	8/10
Hodnocení hráčů	7,4/10	7,5/10	6,4/10	5,8/10
Hodnocení novinářů	8,7/10	8,8/10	9,0/10	8,2/10
VEDLEJŠÍ METRIKY				
Technický stav	5/5	5/5	5/5	5/5
Dlouhodobost	5/5	5/5	5/5	5/5
Inovace	5/5	2/5	3/5	2/5
Mikrotransakce	4/5	4/5	4/5	4/5
Celkové body	68,1/80	67,3/80	67,4/80	62/80
Procentní hodnocení	85,13 %	84,13 %	84,25 %	77,50 %
Rozdílový koeficient	0,752	0,829	0,868	0,895
Hodnocení s inflací	64,02 %	69,74 %	73,13 %	69,36 %

Tabulka 42 - srovnání sérií FIFA a EA FC část 3. [262-264]

Název hry	FIFA 17 (2016)	FIFA 19 (2018)	FIFA 21 (2020)
Cena (původní/2024) \$	60/77,10	60/73,69	60/71,50
STĚŽEJNÍ METRIKY			
Audiovizuál	10/10	9/10	8/10
Hratelnost	8/10	8/10	6/10
Singleplayer	10/10	9/10	7/10
Multiplayer	9/10	9/10	7/10
Hodnocení hráčů	5,6/10	2,4/10	1,0/10
Hodnocení novinářů	8,4/10	8,3/10	7,2/10
VEDLEJŠÍ METRIKY			
Technický stav	5/5	5/5	5/5
Dlouhodobost	4/5	5/5	5/5
Inovace	5/5	3/5	2/5
Mikrotransakce	3/5	3/5	2/5
Celkové body	68/80	61,7/80	50,2/80
Procentní hodnocení	85 %	77,13 %	62,75 %
Rozdílový koeficient	0,908	0,950	0,979
Hodnocení s inflací	77,18 %	73,27 %	61,43 %

Tabulka 43 - srovnání sérií FIFA a EA FC část 4. [265,266]

Název hry	FIFA 23 (2022)	EA FC 24 (2023)
Cena (původní/2024) \$	70/73,77	70/70,85
STĚŽEJNÍ METRIKY		
Audiovizuál	9/10	9/10
Hratelnost	8/10	7/10
Singleplayer	6/10	6/10
Multiplayer	5/10	4/10
Hodnocení hráčů	3,3/10	2,2/10
Hodnocení novinářů	7,6/10	7,5/10
VEDLEJŠÍ METRIKY		
Technický stav	5/5	4/5
Dlouhodobost	5/5	5/5
Inovace	2/5	2/5
Mikrotransakce	1/5	0/5
Celkové body	51,9/80	46,7/80
Procentní hodnocení	64,88 %	58,38 %
Rozdílový koeficient	0,949	0,989
Hodnocení s inflací	61,57 %	57,74 %

PŘÍLOHA P2: DVD S PRACÍ V ELEKTRONICKÉ PODOBĚ