

[VÁLKA HERNÍCH GIGANTŮ

Čím se budeme bavit za rok? Která z nových konzolí je ta pravá? Kolik budou hračky nové generace stát? Jaké na ně budou hry? Bude to vůbec stát za to? Nezblázníme se z toho? Level se tento měsíc „hluboce“ zamyslel nad novou revoluční vlnou zábavních skříněk, která může zcela změnit vše, na co jsme byli dosud zvyklí, a pokusil se nalézt odpovědi.

Možná si ještě vzpomínáte na dobu, kdy se rozhodovalo, která technologie domácího videa zvítězí a stanoví standard pro masový trh. Paradoxně nevítežel ten nejlepší, ale ten nejrozšířenější a nejpřístupnější. Video 2000, které nabízelo nahrávání po obou stranách pásky, takže se na jednu kazetu vešlo celkem 8 hodin velice kvalitního záznamu, skončilo v prachu, zatímco inovačně sterilní systém VHS slavil úspěch. Dvě podobné technologie zkrátka nemohou existovat v relativní rovnováze na jednom trhu, a tak jako VHS pohřbil Video 2000 a Betamax, který se používá pouze v úzké profesionální sféře, tak PlayStation během pěti let získal dominanci nad celosvětovým trhem herních konzolí. Tradiční rivalové Sega a Nintendo zůstali v roli chudých příbuzných. Na dveře však klepe nová éra, která s sebou přináší nové pojmy a především nové technologické standardy. Zapomeňte na CD, Stereo a TV. Do vašich domovů přichází DVD, Dolby Digital a HDTV.

Bitva o obývák

V minulých letech jsme již byli svědky několika pokusů o prolomení bariér. Firmy jako 3DO, Philips nebo Atari však ve snaze učinit svůj sen skutečností selhaly. Všichni útočili na stejné publikum a všichni udělali stejnou chybu. Vrhli na trh technicky skvělý stroj bez her, které by kvalitou výrazně předčily konkurenci. Na prahu nového milénia tak zbyli jen silní, kteří budou, jak se zdá, ještě silnější.

1

Sony, Sega a Nintendo však musí počítat z novým hráčem, kterým se stal americký gigant Microsoft. Je velmi těžké předem odhadnout, kdo uspěje a kdo bude jen do počtu. Jisté je, že se hraje o pořádný balík peněz, ze kterého si každý bude chtít uzmut co možná největší podíl. Už jen částka půl miliardy dolarů, kterou chce Microsoft vrazit do reklamy a marketingu na X-Box, budí úctu. Kdo hodně investuje, tomu se také obvykle hodně vrátí, a pokud je ve hře standard obывáků celého světa, je riziko více než přijatelné. Bude jistě zajímavé sledovat, jak se vše vyvine. Každý z rivalů má totiž odlišnou strategii, jakousi vizi své vlastní revoluce a svého vlastního standardu.

Vítěz bere vše

Je více než jasné, že pro všechny čtyři nebude na trhu místo. Klíč k vítězství bude však, jak se zdá, jednoduchý. Komu se podaří co nejdříve nabídnout co nejširší škálu špičkových her v supervýhodných cenových relacích, které budou dokazovat kvalitu systému, pro nějž byly vytvořeny, ten bude mít navrch. Více než kdykoli předtím tedy bude záležet na kvalitě her, ale i na dalších možnostech, které budou konzole nabízet, např. jejich vzájemné síťové spojení. Velký význam bude mít i podpora významných softwarových firem konzolového světa, jako Squaresoft, Namco, Capcom a Konami. Nelze však podceňovat ani design, příslušenství atd. Nejspolehlivěji však konkurenci přebije tzv. „killer game“, tedy jakási vlajková hra, která svou kvalitou omámí spotřebitelský dav natolik, že si koupí daný přístroj pouze kvůli ní. To jsou všechno zbraně, kterými se nás budou firmy snažit přesvědčit, že právě ten jejich systém je ten, bez kterého nelze žít. Budou se snažit přesvědčit nás, čtenáře tohoto časopisu a anonymní dav po celém světě. První cena je vskutku lákavá. Dominance na trhu konzolů totiž při-

náší závratné zisky, o čemž se už přesvědčila Sony, které její PlayStation vytrhl trn z paty. Tyto zisky budou však v následujících letech ještě větší, protože hry uchvacují stále větší procento populace a množství peněz, které lidstvo věnuje této zábavě, stále stoupá. Podívejme se teď na šance jednotlivých soupeřů, jejich výhody i nevýhody a jejich pozici na našem trhu.

Ještě od žádného kusu „železa“ se neočekávalo tolik jako od PS2. Po šesti letech vlády „šedivé krabice“ nahrazuje Sony svůj první revoluční výtvar nejambicióznější konzolí tohoto století. Už první čísla z prodeje PS2 v Japonsku, který odstartoval v březnu tohoto roku, ukazují, jak moc se na tuhle věc čekalo. Dvoudenní fronty kempujících Japonců vtrhly v první den prodeje do obchodů a doslova vykoupily zásoby na první den. Během prvních 24 hodin tak bylo prodáno milion PS2. Podobný průběh lze očekávat i v USA, kde se stavidla otevřela tento měsíc. Bohužel, poptávka po PS2 je v Japonsku stále velká, takže to s evropským startem vypadá bledě a ve většině zemí se s největší pravděpodobností neobjeví PS2 na pultech do Vánoc. Vždyť pro samotnou Anglii, baštu evropské elektronické zábavy, bylo v tomto roce vyčleněno pouhých 200 000 kusů. O mnoho hůře jsou na tom ve čtyřicetimilionovém Polsku, kde se do Vánoc objeví pouhých 8000 kusů. U nás by se první kusy PS2 měly objevit na přelomu listopadu a prosince 2000. Největší problém je patrně v tom, že Japonsko i USA používají stejnou vysílací formu NTSC, zatímco v Evropě používaný PAL nutí vyrábět konzole na jiných montážních linkách, což výrobu zpomaluje. Do konce dubna 2001 tak mají být pro Evropu vyrobeny „pouhé“ tři milióny PS2. Zda to bude stačit, to je otázka. ☺



PLAYSTATION 2 – DŘÍMAJÍCÍ KRÁL

Více než hry

Strategie PS2 je víceméně jasná. Multimediální univerzální stroj, který slouží ve špičkové kvalitě k hraní her, přehrávání filmů, poslouchání hudby a brouzdání po internetu. Ona univerzálnost je však zatím spíše brzdou. Technologicky dokonalému stroji zatím chybí stejně dokonalý software, což je vzhledem k desetileté existenci PS2 trochu zvláštní. Vzácnou analogii lze vysledovat s prvním PlayStationem, který sice nabízel širokou škálu her, ale na rozdíl od konkurence stále postrádal svůj symbol, hru, která by byla spojována pouze s PS. Sega má svého Sonica, Nintendo zase Mária. PlayStation nic takového nemá. Jistě, jsou tu velmi silné hry, jako třeba série Tekken, Ridge Racer nebo řada úžasných RPG s Final Fantasy VII v čele, ale skutečně symbolická ikona chybí. PS2 je v tomto ohledu na samém začátku. První hry bohužel ukazují, že výjimečnost hardwaru neznamená výjimečnost her. Potenciál PlayStationu se podařilo beze zbytku využít až po třech letech existence. Vývojové prostředí PS2 je však mnohem komplikovanější, a tak první generace her, jako Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, Kessen, Time Splitters či připravované Gran Turismo 2000, jsou pouze o malinký kousíček rychlejší a hezčí. Příliv těch opravdu dobrých her, kvůli kterým se

vyplatí PS2 koupit, lze očekávat až na sklonku příštího roku, kdy by se měl objevit Metal Gear Solid 2, Onimusha Warlords, Final Fantasy X, The Gateway, Bouncer a další. Vývoj kvalitních her pro PS2 je však znesnadněn nejen komplikovaným vývojovým prostředím, ale i samotným přístupem Sony.

Development kit, neboli vývojové prostředí, není volně přístupný, ale je zasílán pouze té firmě, která vypracuje projekt hry v alfa stádiu. Ten v Sony posoudí a rozhodnou, zda hře dají zelenou, či nikoliv. Jakmile někdo tento kit obdrží, může pracovat pouze na schválené hře, která je ve finální betě ještě znovu posouzena a teprve po kladném hodnocení se může dokončit. Tento silně byrokratický přístup hlídající „kvalitu“ má za následek přechod znechucených programátorů na jiné platformy a velmi zdlouhavý a pomalý vývoj schválených projektů. Poněkud odlišné podmínky panují u firem k Sony loajálních (Squaresoft, Namco), kde mají prakticky volné ruce. Nepřítomnost her, kvůli kterým stojí za to si PS2 opatřit, tak nahrazuje schopnost přehrávat filmové DVD. Například v Japonsku stoupl po uvedení PS2 do prodeje počet prodaných DVD filmů o jednu třetinu. Je ovšem otázkou, zda je pro PS2 prioritou domácí kino. Nejnovější informace hovoří o tom, že je zatím prodáno víc PS2 než PS2 her, což není zdravá situa-



V prvních šesti měsících se bude na PS2 hodně bojovat a jezdit autem. Tituly jako Ridge Racer V, Gran Turismo 2000 a Gateway udělají radost všem fanouškům rychlých kol. Bojovníci si užijí u Tekken Tag Tournamentu a Dead or Alive 2. RPG žánr zastupuje poněkud prostoduchý Dark Cloud a pro evropský trh se chystá další díl šíleného Wipeoutu, Wipeout Fusion. Žádný z titulů však bohužel nesplňuje všeobecné očekávání super hry na superkonzoli. Doufejme, že druhá generace PS2 her bude tím pravým. Do konce března 2001 by mělo být pro Evropu k dispozici 90 her „PS2 only“.

ce. Už dnes stojí poměrně kvalitní DVD přehrávače méně než PS2, jehož cena není zrovna malá. Zatímco v USA stojí PS2 200 dolarů, v Anglii je díky velké dovozní příirážce a clu cena 300 liber, což je zhruba 17 000 korun. Pro další evropské země to rovněž nebude žádná láce. Proto musí našinec počítat s tím, že za PS2 vysází na stůl něco okolo 18 000 korun. Sony se však nezájmu kvůli vysoké ceně rozhodně obávat nemusí. Má totiž před sebou zhruba rok klidu, protože hlavní soupeři (X-Box, GameCube) se objeví v těsném sledu až na přelomu příštího roku, a tak je dost času na uvedení věci do pravého stavu.

Internet na obzoru

Na konec příštího roku plánuje Sony vydat k PS2 externí zařízení, obsahující harddisk a broadband modem. Díky tomu bude možné, aby PS2 mezi sebou komunikovaly v tzv. širokopásmových frekvencích, což přinese možnost stahování filmů, her a hudby. Zároveň bude možné hrát síťové hry v převratně vysoké kvalitě, která nebude limitována rychlostí přenosu. Zda se plány opravdu stanou skutečností závisí na tom, zda se v tak krátké době podaří

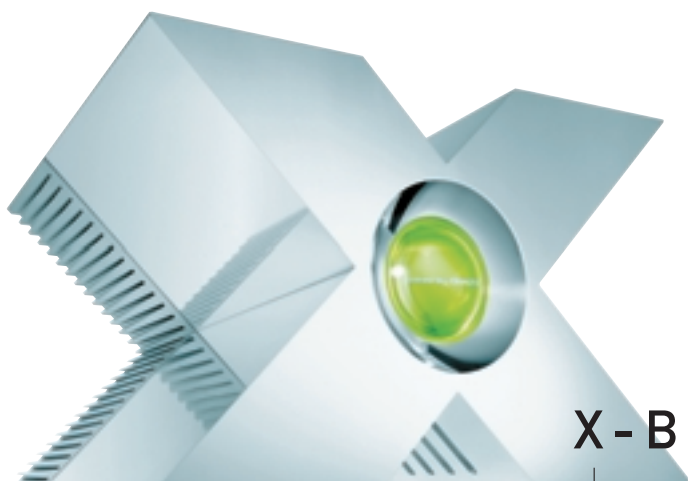
vyvinout software, který to bude umožňovat, a zda bude dostatek providerů, schopných toto vysokorychlostní připojení poskytnout.

PSone

Je sympatické, že Sony ani v nejmenším neopouští první PlayStation, ba právě naopak. Jeho nová verze, nazvaná PSone, která je jen o málo větší než CD, dokazuje, že svět PlayStation her je maximálně otevřený doslova každému. K lehce přenosnému PSone bude navíc možné dokoupit vlastní LCD obrazovku, která se přicvakne k zadní části krytu CD, takže můžete hrát i za pochodu. Nedostatků her se rozhodně obávat nemusíme, protože se s původním PS počítá ještě na další tři roky.

Plus – několikamilionové zázemí majitelů originálního PS – potenciálních kupců PS2, zpětná kompatibilita, přehrávání filmových DVD, obrovský výkonnostní potenciál, image, účinná reklamní kampaň, dobré jméno.

Mínus – První generace PS2 her není nijak výjimečná, vysoká cena, nepřítomnost modemu a harddisku v základním modelu, komplikované vývojové prostředí.



X-BOX – VELKÝ BRATR

14

14. února 2000, hluboko uvnitř hlavního stanu softwarového giganta Microsoft dal Bill Gates finální souhlas k odstartování projektu nazvaného X-Box. Microsoft se rozhodl dobýt svět konzolí. Pro někoho možná nepochopitelný krok v době, kdy americká justice rozhodla o rozdělení Microsoftu ve dvě, pro někoho logické vyústění celosvětového trendu. Sony, Nintendo a Sega tak rázem dostaly vážného konkurenta, který sice nemá v tomto odvětví žádné zkušenosti, ale zato má dost peněz na to, aby si opatřil vše, co je nutné k úspěchu. Pro mnohé se X-Box rázem stal černým koněm závodu o ultimátní zábavnou skříňku nové generace. Právě ona „nezkušenost“ na poli konzolí je totiž pro Microsoft obrovskou výhodou. Není ničím omezen, a protože miliardový Bill moc dobře ví, jak chutná vítězství, podřídí tomu vše, co bude moci. Koneckonců je to pro celý Microsoft další velká výzva znovu něco dokázat, protože na poli uživatelského softwaru jsou neomezení pány. Je zajímavé, že většina programátorů, grafiků a dalších lidí z herní branže dává už teď X-Boxu velké šance, i když do doby, kdy si budete moci jít koupit X-Box do obchodu, chybí celý rok. Důvodem je zřejmě velká otevřenost Microsoftu k vývojářským firmám, které dostávají development kit bez jakýchkoliv podmínek, a také to, že technologie, kterou bude X-Box využívat, je dostupná již nyní.

Ruka ruku myje

Microsoft uzavřel pro konstrukci X-Boxu smlouvy s tradičními partnery, kterým tím pádem zajistil navýšení odbytu na několik let dopředu. Štěstím se teď jis-

tě tetelí v Intelu, který zajistí procesory, a nVidie, kde mají na starosti grafické karty s X-Chipem, tedy něco podobného, jako je GeForce 256 pro PC, jen výkon bude znatelně vyšší. Právě výkonnější verze existujícího hardwaru jsou prvním trumfem, který X-Box proti konkurenci má. Zatímco všechny ostatní konzole mají vlastní specifické prostředí, ve kterém se každý programátor musí naučit pohybovat, X-Box je postaven na DirectX, což je prostředí, pro které stovky herních vývojářů programují hry už několik let. To je samozřejmě velká výhoda. V podstatě kdokoliv, kdo kdy naprogramoval nějakou hru pod jakoukoliv verzí DirectX, může začít připravovat hru pro X-Box. Další výhodou je, že hru bude možné velmi lehce předělat pro normální PC, což je pro programátory z časového i finančního hlediska mnohem zajímavější, než na příklad předělat hru z PC na PS, Dreamcast, či obráceně. Dostatečnou zárukou pro všechny, kteří se rozhodnou věnovat se X-Boxu, jsou jistě obrovské finanční prostředky, které Microsoft hodlá v příštím roce uvolnit na marketing a reklamu X-Boxu. Půl miliardy dolarů je částka, která roztočí pěkné divadlo, a to nejen v zemích elektronické zábavy zaslíbených, jako je Japonsko, USA či UK, ale i v řadě prodejně méně zajímavých zemích, mezi něž patří i Česká republika. Do reklamní kampaně se plánují zapojit i velcí výrobci počítačů a hardwaru (Dell, Gateway, Compaq), v jejichž prodejních sítích se pak X-Box bude prodávat.



| | PlayStation 2 | X-Box | Dreamcast | GameCube |
|---------------------|------------------------------------|--------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------|
| CPU | MIPS 300 MHz | Intel-733 MHz | Hitachi SH4 200 MHz | IBM (Gekko) 405 MHz |
| Grafika | Sony GS 150 MHz | nVidia 300 MHz | NEC/VL CLX1 | čip LSI (Flipper)202.5 MHz |
| Základní paměť | 38 MB | 64 MB | 24 MB | 24 MB |
| Médium drive | 4x DVD-6.4 GB | 4x DVD - 6.4 GB | GD-ROM - 1 GB | CAV opt.disk - 1.5 GB |
| I/O ovladače | 2x ovladače USB, 1394 PCMCIA | 4x ovladače USB Ethernet | 4x ovladače klávesnice | 4x digitál, analog AV 1x paralel 1x |
| Audiokanály | 48 | 256 | 64 | 64 |
| Broadband | plánuje se | ano | ne | možná |
| Modem/HDD | plánuje se | ano/8 GB 36k(Evropa/Jap) | 56k US/plánuje se | plánuje se/ne |
| Maximální rozlišení | 1280 x 1024 | 1920 x 1080 | ? | ? |
| Podpora HDTV | omezená | ano | ne | zatím ne |
| Evropský start | listopad 2000 | listopad 2001 | 1 rok v prodeji | 1Q/2002 |
| Cena | 300 liber | 200-300 dolarů | 150 liber | ? |



A co budeme hrát?

Jak říká Seamus Blackley, ředitel projektu X-Box: „Naším hlavním cílem je, aby X-Box sloužil především k tomu, k čemu je určen, tedy k hraní her.“ Po zkušenostech z PS2, který se zatím prodává spíše coby přehrávač DVD filmů, upustil Microsoft od této možnosti a zaměřil se pouze na hry a internet. Zda udělal dobře, to se ještě ukáže, jisté však je, že počet firem, které začaly vyvíjet hry pro X-Box, poslední dobou kvapem roste. Ještě na ECTS jich bylo relativně málo. Mezi prvními firmami se však tyčilo několik notoricky známých jmen, která jsou v herním průmyslu pojmem. Především se Microsoftu podařilo ulovit studio Petera Molyneuxe Lionhead a firmu Lawrence Hollanda Totally Games, která má na svědomí všechny PC StarWars hry. Po první distribuci vývojářských kitů všem, kteří o ně požádali, se přidala další řada zvučných jmen. Dokonce i firma Squaresoft, téměř nedobytná pevnost loajální PlayStationu, oznámila, že začala oficiálně vyvíjet pro X-Box software. Konami po obdržení 300 kitů oznámila vývoj hned několika titulů najednou. Pracovní názvy mluví za vše. Crash Bandicoot -X, Metal Gear Solid -X navazující na MGS2 pro PS2 a Silent Hill-X. X-Boxu se upsal i Capcom, který zřejmě přichystá další verzi oblíbeného hororu Resident Evil, a většina firem vyrábějících hry pro PC. Microsoft si totiž naplánoval připravit pro oficiální uvedení X-Boxu do prodeje, které se plánuje na podzim 2001, přes 100 her. Zkušenosti z PS2 jasně ukazují, že je potřeba mít pro start připraven co největší počet potenciálních hitů, a čím větší počet her se do startu podaří dokončit, tím je šance větší. Je-

den stoprocentní hit má už však X-Box v rukávu, je jím hra HALO od Bungie, která se s přehledem stala nejlepší hrou letošní výstavy E3. Samozřejmě že plány jsou jedna věc, a skutečnost druhá, nicméně u odborné veřejnosti převládá přesvědčení, že Microsoft ví, co dělá.

Hry jsou skvělé, ale internet je zajímavější.

U konstruktérů X-Boxu převládá názor, že singl hry nebudou do pěti let příliš zajímavé a že budoucnost hraní je v internetu. Proto bude X-Box obsahovat broadbandový modem, přes který bude možné vesele hrát hry. To je dobrá zpráva například pro fanoušky internetové hry Asheron's Call, která si získala velkou oblibu. Vývojářský tým Turbine nepřímo potvrdil, že pracuje na online hře exkluzivně pro X-Box. „Nikdo neví, kdy se jazýčky vah posunou ve prospěch internetu, ale je dobré být na to od začátku připraven,“ říká J. Allard, generální manažer X-Boxu. My jen doufáme, že opravdu bude.

Plus – vývojové prostředí identické s PC zaručující rychlý vývoj kvalitních her, snadná dostupnost vývojového kitu téměř rok od vydání konzole, nejvýkonnější technologie ze všech konkurentů, atraktivní design, silní partneři, finanční prostředky.

Minus – nulová zkušenost s výrobou vlastního hardwaru, potencionální možnost výskytu častých „bugů“ neboli chyb v hotových hrách, konzole vytvořená v Americe ještě nikdy neudělala díru do světa, silní a zkušení soupeři, kteří mají na rozdíl od Microsoftu několikaleté zkušenosti. Cena (odhad je 200–300 dolarů).



DREAMCAST – OŠLEHANÝ VETERÁN

16

Sega Dreamcast se nachází ve zcela odlišné situaci. Na rozdíl od svých konkurentů je na trhu už nějaký ten pátek a svými technickými parametry se nachází někde mezi první a druhou vlnou konzolí. Ani v nejmenším se tak po technické stránce nedá srovnávat s PS2, X-Boxem a GameCubem. Jak už ale bylo řečeno, nezávisí ani tak na používané technologii, ale na tom, nakolik z ní programátoři dokáží vytřískat její potenciál. U Dreamcastu se skvělé hry začaly objevovat už od samého začátku. Přesto se Sega drží z hlediska tržeb stále na chvostu. Důvodem je především špatná penetrace zahraničních trhů, nákladný a nepružný marketing a jakási podivná tradice, která i přes skvělé hry drží historicky Segu stále vzadu. Vždyť se stačí jen podívat na počet prodaných PlayStationů a Dreamcastů v Anglii, kde je nejsilnější evropský trh. Zatímco PlayStation zde vlastní téměř 6 miliónů lidí, Dreamcast má doma pouze necelých 500 000. Jak se vyjádřila řada zkušených lidí z oboru, Dreamcast má na rozdíl od ostatních konzolí největší počet lidí tzv. tvrdého jádra, neboli ortodoxní vyznavače, kteří by si nikdy nic jiného než výrobek od Segy nekoupili. Tato skupina však nestačí. Dreamcastu se zkrátka stále nedaří přitáhnout alespoň část masového trhu na svou stranu, stejně jako se to nepodařilo se Saturnem. Sega však měla vždy štěstí na to, že se s novým strojem objevila vždy v době největšího klidu, tedy v době, kdy konkurence přezbrojuje, a z toho těží i Dreamcast.

Nejlepší hry na trhu

S blížícími se Vánocemi 2000 je více než jasné, že Sega vstoupí na vánoční trh, který je z celého roku nejzajímavější, s největšími trumfy v rukou. Sony nemá dostatek PS2 ani her, aby uspokojila obrovský zájem, Nintendo nic převratného nenabízí, a tak má největší šanci ten, kdo dokáže nabídnout co největší počet úžasných her, což hraje do karet Dreamcastu. Ve srovnání s ostatními systémy mají hry na Dreamcast kvalitní a především rychlou grafiku – někdy možná až příliš, jsou hodně barevné, hratelné a není jich příliš mnoho, takže se každý může snadno zorientovat. Sega především těží z úspěšných předělávek svých automatových hitů. Soulcalibur, nejlepší bojovka všech dob, strčí s přehledem do kapsy všechny Tekkeny i svého předchůdce Soul Edge, který byl rovněž pouze pro PS. Další stoprocentní konverze je House of Dead II. Střílení zombiků světelnou pistolí je mimořádně chytlavá záležitost, a pokud se vám doma na televizi předvede ve stejné kvalitě jako na automatu, pak není co řešit. Kromě těchto dvou špiček tu však jsou další tituly, které ukazují sílu Dreamcastu a šikovnost programátorů. Každý, kdo má Dreamcast, chce mít Crazy Taxi, Resident Evil: Code Veronica (nejlepší RE celé série), Power Stone II a především pak neskutečné RPG Shenmue, které muselo být díky obrovskému rozsahu a náročnosti programování rozděleno na dva díly. Načasování Segy na Vánoce 2000 je tak perfektní, protože všechny tyto tituly budou, nebo již jsou, k dostání. Navíc se cena Dreamcastu sníží díky konkurenci PS2 o čtvrtinu, takže bude stát 150

Nová řada her pro vánoční trh s sebou přináší návrat jedné legendy, a tou je Ecco the Dolphin. Příznivci RPG her se jistě těší na Phantasy Star a Eternal Arcadia, zatímco milovníci samby na hru Samba de Amigo, která se ovládá rumbakoulemi. Zřejmě všichni si ale obstarají dokonalý první díl Shenmue.



líber, což je ve srovnání s PS2 o polovinu méně. Co víc si může Sega přát. Všichni však vědí, že dočasná pozice jedničky na trhu nebude dlouho trvat. Vánoce 2001 totiž budou ve zcela jiné režii.

Internet realitou

Sega Dreamcast se prodává ve dvou verzích. Ta dražší je specifická tím, že je v ní zabudován modem – a světe div se, internetové spojení mezi Dreamcasty už funguje. Bohužel v našich podmínkách se nelze na síť Segy připojit, což nijak neudivuje, protože u nás nemá Sega žádné oficiální zastoupení, a tak Dreamcast vlastní jen pár stovek nadšenců. Aby Sega ukázala, že to s internetem myslí vážně, otevřela před měsícem v Japonsku tři pokusné cyber-café se systémem net@, který má ve spojení s Dreamcastem přinášet skutečný pocit práce s internetem, jako tomu je u PC. Každá stanice obsahuje síťový terminál, TFT touch-screen monitor a CCD kameru. Ve speciálním šuplíku jsou pak k terminálu připojeny dva Dreamcasty a čtyři ovladače. Každý, kdo chce systém používat, dostane kartu, kam se zaznamenává doba, po jakou stanici používal, a zároveň může karta sloužit pro ukládání pozic z her či informací nalezených na netu. Celý systém je ještě v plenkách, takže zatím nelze odhadovat, zda se v Japonsku ujme a zda se vůbec dostane na jiné trhy. Samotné spojení mezi Dreamcasty zatím není moc využíváno, zřejmě proto, že konzoloví hráči nejsou na tuto možnost zvyklí. Teprve čas ukáže, zda se tento vlažný přístup změní.

Neviditelná budoucnost

Sony, Nintendo a Microsoft disponují technologicky špičkovými konzolemi, kterým se Dreamcast nevyrovná. Sega tak bude muset napnout všechny své síly, aby posílila svou pozici, než budou na trhu všichni konkurenti. Všeobecně se předpokládá, že za rok bude Dreamcast velmi okrajovou konzolí, a protože na vývoj nového stroje zatím Sega nemá peníze, nejsou vyhlídky právě růžové. Plánovaný Zip-drive, který by měl zvýšit paměťovou kapacitu Dreamcastu, rozhodně stačit nebude. S pomocí kvalitních her a internetu se sice může Sega držet nad vodou, ale musí počítat s tím, že tlak konkurence bude postupem času více než neúnosný.

Plus – nejkvalitnější hry současnosti, maskot Sonic, vývoj her na X-Box znamená i větší množství her pro Dreamcast, protože obě vývojová prostředí si jsou velmi podobná, internet, sexy ovladače a příslušenství, předělávky úspěšných automatových hitů.

Minus – mízná penetrace trhu, internet zatím nepřináší žádný užitek, konkurence je o několik kroků dál ve vývoji, kvalita her neodpovídá jejich prodeji, a tak vývojáři, jako třeba Namco, odmítají dělat další hry pro tuto platformu. Vývoj dodatečných zařízení k Dreamcastu je velmi riskantní.



GAMECUBE – OHLEDUPLNÝ GIGANT

18

Letošní ECTS bylo především ve znamení oficiálního představení nových zbraní Nintendo, se kterými se chystá do boje hlavně proti PS2 a X-Boxu. V útulném prostředí jednoho londýnského divadla na břehu Temže byl bez zbytečných oficialit odhalen nový Gameboy Advance a GameCube (dříve nazýván jako Dolphin), který má nahradit už značně zastaralou N64. Ačkoliv oba dva kousky byly přijaty s velkým nadšením, z časového hlediska to pro Nintendo nevypadá příliš dobře. U Gameboye Advance, který bude na evropský trh uveden během léta 2001, se není čeho obávat, protože v kategorii „handheldů“ neexistuje téměř žádná konkurence. GameCube bude mít pozici o poznání horší. Nintendo jednak hodlá uvést systém na trh až v první čtvrtině roku 2002 (Evropa), a za druhé se všeobecně ví, že firma nebyla nikdy schopna dodržet časový plán. Naposledy se to povedlo v roce 1985 se systémem NES. Od té doby docházelo pravidelně k poměrně velkým zpožděním, takže se i u GameCubu očekává, že termín nebude dodržen. Zatím je však tato doba poměrně hodně vzdálená a technické parametry „hrací kostky“ nejsou ničím výjimečným, takže příznivcům Nintendo nezbyvá nic jiného, než si držet palce. Je zde totiž velká pravděpodobnost, že tou dobou již zabydlený PS2 s X-Boxem nedají GameCubu příliš velkou šanci. Nintendo spoléhá především na svou strategii, která říká, že GameCube se na trhu objeví tehdy, až pro něj bude připraveno dostatečné množství kvalitních her. Inu, problémy PS2 se Nintendo hodí do krámu.

Kapesní pojistka

Gameboy Advance by měl zajistit dostatečně vysoké příjmy a stát se menší brzdou pro konkurenci v období do vydání GameCubu. Oblíbenost tohoto herního šidítka je obrovská a především v USA má Nintendo díky Gameboyi velmi silnou pozici (40 % trhu). Právě úspěch Gameboye společně s Pokémonem zajistil největší zdroj financí pro vývoj nových platforem, protože N64 nebylo schopné PlayStationu konkurovat. Nový Gameboy Advance má všechny předpoklady stát se jako jeho předchůdce dalším zdrojem závratných zisků. Za prvé tu není žádná konkurence, za druhé se jistě dočkáme hitů, jako bude nový Pokémon, Zelda, Donkey Kong či Mária, které jsou tak trochu symbolem Nintendo, a za třetí je Gameboy Advance už opravdu na úrovni. Přituplý design, o polovinu větší obrazovka než u GBC, 32 bitů, reflektivní barevný TFT LCD display s vysokým kontrastem, generátor zvuku umožňující přehrávat hudbu ve vysoké kvalitě atd. Samozřejmostí je zpětná kompatibilita všech starších titulů, kterých je dnes už něco málo přes tisíc. GBA bude k dostání, jak je poslední dobou v módě, v několika barevných modifikacích, včetně průhledných verzí. Shrnutí a podtrženo, GBA má budoucnost zajištěnou a zdá se, že pro nikoho nebude ostudou nosit tento výkřik miniaturní techniky v kapse.

Dětská planeta

Ať už se to Nintendo líbí, nebo ne, ve srovnání s konkurencí vždy oslovovalo hlavně nejmladší věkovou skupinu. Není ani divu, vždyť postavičky jako Mária či Don-



key Kong, vytvořené geniálním designérem a programátorem Shigeru Miyamotoem, jsou na dětské publikum doslova cílené. Ona je to i velmi dobrá strategie, protože děti jsou hrám nejvíce otevřené, a pokud si jejich sympatie získá i několik symbolů, jako třeba právě Mário či pokémoní zvířátko Pikachu, přidá se k tomu i dlouhotrvající loajalita. S novým systémem však Nintendo hodlá konečně zaútočit na dospělejší hráče, i když první krátké ukázky tomu příliš nenasvědčovaly. Hlavní důvod pokusu o sofistikovanější hry je, že se snad konečně podaří dohnat Sony a její PS2. Propast mezi zakoupenými N64 a PS je totiž velká a Nintendo věří, že GameCube bude PS2 důstojným soupeřem. Paradoxně jedním z důvodů, proč je Nintendo za Sony pozadu, je fakt, že na PS se dají velmi snadno kopírovat hry, zatímco na N64 je to mnohem komplikovanější. Sony a ostatním tak vznikají díky pirátství velké škody, ale na druhou stranu se prodá mnohem víc hardwaru, příslušenství a i člověk preferující pirátské kopie si sem tam originální hru koupí. GameCube však bude mít znovu nejlepší, i když ne dokonalou, antipirátskou ochranu ze všech. Společně s Matshushitou byl vyvinut optický disk, který je o třetinu menší než klasické DVD. Sníží se tím sice kapacita média, ale pro piráty to bude docela velká překážka. Velikost média je v podstatě jediným podstatným rozdílem oproti konkurenci. Výkonnostní potenciál je zhruba na úrovni PS2, ale spíše horší. Za zmínku ještě stojí ovladač, který vypadá, že by se s ním hry konečně daly lidsky ovládat. O modemu se sice hodně mluví, ale zatím se oficiálně nic nepotvrdilo. GameCube má přece jen ještě dost času.

Hry odjinud

Vývoj her si Nintendo vždy obstarávalo převážně z vlastních zdrojů. Týmy jako Rare Software či Retro Studios mají na svědomí největší hity pro N64 a Gameboy a nyní vesele pracují na hrách pro GameCube, které však budou v čele s novou Zeldou veskrze pokračováním osvědčených hitů. Zároveň se však rozhodily sítě ve snaze přilákat co nejvíce nezávislých vývojářů, aby hry zasahovaly co nejvíce žánrů. Některé nabídky jsou vskutku zajímavé. Například LucasArts projevili zájem udělat pro GameCube hru ze StarWars prostředí. Je jasné, že pokud chce GameCube uspět, bude muset nabídnout podobný výběr her jako jeho konkurenti. Nejen hopsačky, plošinovky a RPG, ale i sporty, strategie a simulátory. Čím více takových her bude na startu hotovo, tím lépe.

Plus – velká zkušenost ve světě konzolí, GameCube bude stroj pouze pro hraní her, geniální vývojář a designér Shigeru Miyamoto, silné symboly (Zelda, Mário, Donkey Kong), Pokémon, Gameboy Advance.

Minus – Poslední na trhu, zjevný neúspěch N64 v Japonsku a Evropě, který může ovlivnit přístup zákazníků ke GameCubu, úzká škála rozdílných her, přílišná závislost na in-house vývojářích, GameCube bude stroj pouze na hraní her.