

MAGNAVOX ODYSSEY (1972)



www.retroherna.cz

Digitální hardware bez procesoru nebo paměti napájený 6 bateriemi typu C

První domácí konzole vznikla jako koncept Ralpa Baera, který si představoval interaktivní zábavu s využitím televize, která už byla tou dobou běžně rozšířená. První funkční prototyp začal předvádět už roku 1968, ale až o několik let později se firma Magnavox rozhodla zahájit výrobu. Herní konzole Odyssey není úplně běžnou herní konzolí. Protože neměla žádný vzor, je hodně založená na principu stolních her, a její největší inovace, kromě konceptu samotného, je hra ve stylu tenisu, která možná inspirovala slavný Pong. Odyssey nabízel několik vyměnitelných her, všechny však byly obsaženy už v samotné konzoli a kazetky pouze přepínaly herní mód. Hry využívali fólií, které překrávaly obrazovku a doplňovaly grafiku jinak sestávající pouze z několika bílých čtyřúhelníků. Ralph Baer měl pro svůj systém velkou vizi, ale většina jeho nápadů nakonec nebyla realizována.

Jediné herní příslušenství, které bylo vydáno, byla světelná puška v balení Shooting Gallery. Ta umožňovala hrát 4 hry, které k ní byly přibaleny. Puška samotná je velmi realisticky zpracovaná, což pozdější pistole k videohram nebyly z důvodů negativních asociací. Jeden z dalších důležitých dopadů Odyssey tkví právě ve výrobě světelné pušky. Tuto technologii totiž mistrovsky ovládala japonská hračkářská společnost Nintendo, která nedávno začala nabízet světelné pistole a terče pro ně. A Shooting Gallery vznikla právě za přispění Nintendo. O pár let později, roku 1975, získalo Nintendo na oplátku možnost distribuovat Magnavox Odyssey na japonský trh, a nechybělo dlouho a Nintendo započalo vlastní kariéru ve videoherní branži, která byla nakonec mnohem úspěšnější, než ta Magnavoxu.

Nejprodávější hry: není známo

ATARI 2600 (1977)



www.retroherna.cz

1,19 MHz MOS Technology 6507 CPU (osekaná 6502); 128 bajtů RAM; video max. 160 x 192 pixelů, 128 barev; 2 1-bitové zvukové kanály

I když nebyla Atari 2600 úplně první konzole obsahující mikroprocesor, šlo o první úspěšnou domácí konzoli toho druhu na trhu předešle zaplněném konzolemi se zabudovanými hrami. Na trh USA vstoupilo roku 1977 pod názvem VCS (Video Computer System) a v krátkém období získalo značnou popularitu. Hlavním konkurentem mu byl VES (Video Entertainment System) firmy Fairchild, podle jehož názvu vznikl název VCS, který se změnil na Atari 2600 až po vydání Atari 5200. Lidé si zvykli na výměnné cartridge a programátoři si zvykli na standarty Atari 2600, což vedlo ke zvýšení kvantity i kvality herní nabídky, díky čemuž Atari vytlačilo Fairchild a kompletně ovládlo trh domácích konzolí nejen v Severní Americe, ale i západní Evropě. Atari ale odmítalo u her uvádět konkrétní programátory, což vedlo k jejich odchodu a zakládání externích vývojářských studií jako byl Activision, jehož hry byly úspěšnější než ty od samotného Atari, což vedlo k soudnímu sporu o práva. Neúspěch Atari ale vedl jen k zakládání dalších takových studií. I přes obrovské množství prodávaných her se trh zdál i nadále nenasytitelný a Atari se toho rozhodlo využít masovou produkcí her podle úspěšných licencí jako Pac-Man a E.T.. Předpokládaný prodej vypadal tak slibně, že bylo vyrobeno více cartridge, než se doposud prodalo konzolí v předpokladu, že lidé nakoupí konzole jen kvůli nim. Nastal ale opak, kdy se zákazníci zklamaní kvalitou her vraceli do obchodů a požadovali zpět peníze, což se stalo hlavní příčinou tzv. Videoherního krachu roku 1983, po kterém firmu Atari odkoupil Commodore, který ukončil vývoj nových konzolí. Prodej existujících modelů ale pokračoval až do roku 1992.

Nejprodávanější hry: Pac-Man (1982)
Pitfall! (1982)
Missile Command (1981)

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (1990)



www.retroherna.cz

3,58 MHz Ricoh 5A22 CPU, 128 kB RAM, 96 kB video RAM, video typicky 256×224

Úspěch NESu Nintendo proslavil, ale po několika letech naprosté dominance se začala objevovat konkurence v konzoli SEGA Mega Drive (jinde známá i jako Genesis). V Japonsku byl SNES ihned úspěchem, ale v Americe byl Mega Drive už usídlen v srdcích mnohých hráčů. SNES se proslavil mimo jiné díky svému unikátnímu zvukovému čipu, který byl na svou dobu vynikající. Zatímco na NESu vznikly veřejně známé série, na SNESu se objevily exotičtější tituly, jako F-Zero, Starfox nebo Donkey Kong Country. SNES dokázal nejen vzdorovat Mega Drivu, ale nakonec ho i porazit v množství prodejů, a to i přes schopného maskota-rivala Sonica, který byl přímým útokem na úspěch her s Mariem v hlavní roli.

Nejprodáványější hry: Super Mario World (1990)
Donkey Kong Country (1994)
Super Mario Kart (1992)

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (1990)



www.retroherna.cz

1,79 MHz Ricoh 2A03 CPU (klon 6502), 2kb RAM, 2kb video RAM, video 256×240

V Japonsku mělo už Nintendo silnou pozici, a tak snadno vkročilo na trh se systémem Famicom (Family Computer System). Ten se stal po chvíli velmi populární a pomocí své pokročilé grafiky dokázal oživit arkádové tituly na televizních obrazovkách. V Americe bylo vše složitější, videoherní průmysl právě zažil velký krach a nová konzole měla problém se ujmout. Ale po příchodu hitů jako Super Mario Bros. a těžké práci pár zaměstnanců Nintendo of America se podařilo konzoli, která změnila své jméno na NES (Nintendo Entertainment System), prosadit. Díky tomu, že po Videoherním krachu v podstatě neměla konkurenci, až na v Evropě populární Sega Master System, se Nintendo brzy stalo synonymem videoher po celém světě. NES vydržel na trhu přes 10 let a stal se ikonou videoher.

Nejprodávanější hry: Super Mario Bros. (1985)
Duck Hunt (1984)
Super Mario Bros. 3 (1988)

SEGA MASTER SYSTEM (1985)



www.retroherna.cz

4 MHz Zilog Z80 CPU; 8KB RAM; grafický čip VDP (TMS9918) s 16KB RAM; rozlišení typicky 256x192, až 64 barev; 4 zvukové kanály

První domácí konzole od Segy, SG-1000 z roku 1983, se kvůli hardware, který byl méně výkonný než u konkurence, ukázala jako neúspěch. Proto už roku 1985 přišla Sega s nástupcem v podobě Mark III později přejmenované mimo Japonsko na Master System. Šlo o konzoli stejného rázu, ale její schopnosti byly znatelně vyšší. Master System četl data z kromě tradičních herních cartridgí i z kompaktních nízkokapacitních karet určených jako levná alternativa pro menší hry. Z externích periférií stojí za zmínku 3D brýle, které přinesly asi nejkvalitnější stereoskopické 3D své doby. Pozdější redesign v podobě Master System II odstranil některé méně využívané prvky, jako slot na herní karty nebo Pause tlačítko za účelem snížení výrobních nákladů a tím i pořizovací ceny, ale ani to ale nepomohlo překonat monopol Nintendo v USA a jeho silné postavení v Japonsku. V Evropě a Jižní Americe se sice Master Systemu dařilo, ale zkrátka to nestačilo. Pouhé tři roky po uvedení na trh byl Master System překonán novou konzolí od Segy, Mega Drivem, jehož vývoj byl urychlený z důvodu vytvoření silnější konkurence pro doposud nepřekonané Nintendo. Brazílský distributor Tectoy udržoval Master System v prodeji ještě dlouho po skončení oficiální podpory a kromě vlastních her ho přizívoval i nelicencovanými porty z handheldu Sega Game Gear.

Nejprodávanější hry: není známo

VECTREX (1982)



www.retroherna.cz

1,5 MHz Motorola MC68A09 CPU, 1 kB RAM, 8 kB ROM se zabudovanou hrou Mine Storm, obrazovka 5x8 placů s rozlišením 255x255 vektorových bodů a barevnými transparentními fóliemi Vectrex byl vskutku unikátní počín mezi domácími konzolemi. V dobách, kdy žádná z nich nemohla konkurovat grafice a výkonu arkádových automatů, byly porty arkádových hitů velkými lákadly. Žádný systém však nemohl přinést domu opravdový zážitek z arkád. Možná až na Vectrex. Jeho zabudovaný vektorový display byl ideální pro mnoho variací na známé Asteroids a mimo jiné se dočkal i klasik jako Berzerk nebo Pole Position. Bohužel se mu stala osudným doba, ve které vyšel. V roce 1983 nastal velký „videoherní krach“, při kterém skončila drtivá většina domácích systémů té doby. Vectrex neměl ani šanci se rozkoukat, a jeho inovativní nápady jako 3D brýle, (které byly dokonce téměř prvním využitím 3D technologie pro hraní, nepočítáme-li nepříliš úspěšný pokus jedné arkády,) nebo světelné pero skončily v propadlišti dějin. Mimo Ameriku, kde naopak domácí konzole soupeřily s herními počítači, se Vectrex ještě nějakou dobu držel, ale roku 1984 odešel mezi zapomenuté klenoty herní historie. Díky své unikátnosti je však dodnes oblíbený mezi fanoušky, kteří pro něj dále vytváří hry a dokonce i hardware. Vektorové hry totiž prostě jinak domu nedostanete.

Nejprodávější hry: není známo

VIDEOMASTER SUPERSCORE (1976)



www.retroherna.cz

Integrovaný obvod AY-3-8500 "Ball & Paddle"

Superscore od britské firmy Videomaster je domácí konzole založená na čipu AY-3-8500 firmy General Instrument, který v některých ze svých konzolí používaly i firmy Magnavox, Coleco, či Philips. Tento čip obsahuje šest vyhotovených her a byl navržen tak, aby mohl tvořit základ konzole za podpory minima externích komponentů. Videomaster Superscore byl prodáván pouze na evropském trhu a to hned v několika variantách: nejlevnější byla souprava součástek, z které si zákazníci sami sestavili funkční konzoli podle návodu, a nejdražší z nich byla verze zvaná Compendium, která se prodávala v přepravním kartonovém kufříku společně s extra ovladačem pro druhého hráče (aby se nemusel přetahovat s prvním o do těla konzole zabudovaný ovladač) a světelnou pistolí. Pistole je zapotřebí pro dvě ze šesti přítomných her a majitelé levnějších verzí si jí museli dokoupit zvlášť, pokud si je chtěli zahrát.

Dostupné hry:

Tennis

Squash

Auxiliary 1

Soccer

Practice

Auxiliary 2

COMMODORE PC-I (1987)



www.retroherna.cz

4.77 MHz Siemens 8088 CPU, 512 kB RAM (rozšiřitelná na 640kB), grafika Paradise Video Controller 2 (CGA/Hercules kombinace, až 256 barev při 320x200 či 720x348 černobíle)

I Commodore, tvůrce jednoho z nejprodávanějších počítačů vůbec, Commodore 64, se rozhodl účastnit se trhu s klony úspěšného IBM PC. Commodore obdržel smlouvu s Intelem na procesor 8088 a o pár let později přišel s prvním z řady méně zajímavých, ale přesto velmi solidních PC klonů, Commodore PC-I. Bylo zaměřené na domácnost a vyrábělo se v Západním Německu, takže se po převratu snadno dostalo i k nám. Po úspěších v Evropě se PC kompatibilní Commodory dostaly s několikaletým zpožděním i do Ameriky. K PC-I se dodával disk s MS-DOS 3.1 a GW BASIC. Zajímavostí je port na Amiga myš, který funguje bez jakéhokoli nastavení, čímž se uvolnil sériový port například pro modem. PC-I bylo elegantní a kompaktní, ale hlavně kvůli nemožnosti tento počítač rozšířit standardními kartami nebyl ani zdaleka tak úspěšný jako jeho nástupce, Commodore PC-10.

Hratelné hry: Alley Cat (1983)
Frogger (1983)
Karateka (1986) a další...

SEGA MEGA DRIVE (1988)



www.retroherna.cz

7,61 MHz Motorola 68000 CPU (koprocessor Z80), 64 kB RAM, 64 kB video RAM, obraz 320 x 224 (512 barev)

Práce na nástupci Master Systemu započala Sega už hned po jeho příchodu na severoamerický trh, který byl tou dobou ovládaný Nintendem. Bylo jasné, že pokud zde chtějí uspět, budou muset přijít s něčím silnějším. Uvedení konzole Mega Drive na trh v Japonsku v týden vydání Super Mario Bros. 3 ale nebylo pro Segu dobrým začátkem a i později se Mega Drive v jeho rodné krajině proti konkurenčním konzolím Super Famicom (SNES) a PC Engine (TurboGrafx-16) držel jen ztěžka, proto padlo rozhodnutí o důležitosti silného marketingu při prodeji v USA. Rok po japonském vydání přišla konzole do USA pod novým názvem Sega Genesis a spustila vysoce agresivní reklamní kampaň, která přímo napadala dominantní NES. Díky rychlejšímu vkročení do nové generace mohli vyzdvihovat svůj 16-bitový hardware a neodpustili si ani shazování konzole zaměřené na děti v porovnání s "cool" Genesisem cíleným hlavně na náctileté. I když Sega nezískala majoritní podíl herního trhu USA, podařilo se jí rozbít silně zakořeněný monopol, který si Nintendo vybudovalo po Videoherním krachu 80. let. V Evropě a Jižní Americe to měl Mega Drive mnohem snazší díky silnému postavení svého předchůdce. Se všemi populárními tituly vzniklými konzolovou válkou v USA neměl problémy udržet se na trhu a v případě Jižní Ameriky mu bezkonkurenčně vládnout.

Nejprodáványější hry: Sonic the Hedgehog (1991)
Sonic the Hedgehog 2 (1992)
Disney's Aladdin (1993)