2D hra v Unity

# Co je to počítačová hra

Jedná se o hru realizovanou prostřednictvím počítače. Jejím cílem je zprostředkovat nám virtuální realitu. Je zvláštní médiem pro zpracování příběhu, či prostou relaxaci. Příběh díky spojení vizuálu, zvuku ale i imerze tudíž umí mít kolikrát mnohonásobně vyšší dopad.

Nejedná se však o nikoliv staré médium. První počítačové hry datují již do 60. let 20. století. Prvotiny jako [OXO](https://en.wikipedia.org/wiki/OXO_(video_game)), [Tennis for Two](https://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two) a [Spacewar!](https://cs.wikipedia.org/wiki/Spacewar!) zahájily vzrůst nadšení pro počítačové hry a byly zrodem nového průmyslu.

## Videoherní průmysl

V této době patří k poměrně podstatné části zábavního průmyslu a zaměstnává velkou variaci lidí, od grafiky, po programátory, zvukaře, scénáristy apod. V posledních letech se dostal obrovského vzrůstu, obzvláště za doby pandemie, kdy byly tisíce lidí uvězněny doma. Světové roční tržby herního průmyslu činí zhruba 200 miliard USD (4,6 bil. korun). To odpovídá více než dvojnásobku výdajů českého státního rozpočtu pro rok 2023. V současnosti hraje pravidelně počítačové hry po celém světě podle odhadů 3,4 mld. lidí (z celkových 8 mld.).

## Žánry počítačových her

Jde o klasifikaci videohry, která je založena na druhu interakce, vizuální a příběhové stránky. Mezi žánry kolikrát bývá tenká čára, a tudíž se často i míchají mezi sebou. Každý žánr má však své charakteristické prvky:

Akce

- prim hraje určitá míra násilí a adrenalinu

- Po hráči jsou vyžadovány zejména rychlé reflexy či precizní míření

Zdroje

<https://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-1-cast-prvni-milniky/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_industry>

<https://www.erstegroup.com/en/research/report/cz/SR355728>

<https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>