



Anotace seriálu GAME STORY

Příběhy vzniku nejzásadnějších českých počítačových her posledních čtyř desetiletí, které formovaly generace fanoušků a dokázaly se prosadit ve světě. Unikátní pohled na zrození nejúspěšnějších domácích herních vizionářů, jejichž kariéra začínala často v „garážích“ a mnohé dovedla až k milionovému byznysu. V jednotlivých dílech nechá seriál nahlédnout do zákulisí tuzemské herní scény, fascinujícího tvůrčího odvětví, které generuje větší příjmy než filmový a hudební průmysl dohromady. GAME STORY připomene legendární herní tituly, z nichž se staly fenomény daného žánru.

Anotace jednotlivých dílů

1. díl – Virus

Herní pionýr František Fuka z vlastního nadšení programoval první české hry pro osmibitové počítače. S Tetrisem 2 stál na přelomu 80. a 90. let u zrodu tuzemského herního zázraku. A kdo přišel po něm?

2. díl – Klíče

Sen několika studentů a zapálených hráčů počítačových her se zhmotnil díky školnímu počítači a herní předělávce s názvem Tajemství Oslího ostrova. Hráčskou pecku z ní ale udělal až osvětlený vydavatel.

3. díl – Komunita

Jak je možné, že se v 90. letech v České republice, kde měl na počítač málokdo, dařilo hned dvěma herním časopisům? A co přinesla jejich rivalita tuzemské herní scéně?

4. díl – Záblesk

Z malého simulátoru stvořila parta nadšenců kultovní vojenskou střílečku, Operaci Flashpoint, která se stala jedničkou na všech trzích. Češi s ní získali herního „Oscara“ a dobyli svět.

5. díl – Samorost

Hra jako umění v podání Jakuba Dvorského, který zdolal herní olympiádu adventurami vycházejícími z klasické animace. Se svou další hrou Machinarium dobyl sociální síť i mobilní platformy.

6. díl – Receptář

Jaký je příběh vzniku nejpoblárnějšího českého hyperrealistického Euro Truck Simulatoru? A jak se vyplatilo starat se o hobby komunitu?

7. díl – Pán jeskyně

Od deskových her na hrdiny až po epické počítačové RPG ze středověku z českých luhů a hájů. Jaké náhody sehrály svou roli v cestě k pohádkovému bohatství, které získala parta českých vývojářů?

8. díl – Továrna

Dvojice kamarádů zažila sen všech startupistů. Svým Factoriem vytvořili nejúspěšnější českou budovatelskou strategii, ale podařilo se jim prosadit i v konkurenci Minecraftu na mezinárodní scéně.

9. díl – Vrchol

V jednoduchosti je síla, ale musíte na to přijít. Co všechno se muselo stát, aby se z virtuální sekačky v tanečním rytmu Beat Saber stala naprostá herní bomba? A jak se programuje úspěch levou rukou?

10. díl – Holky

Hry už dávno nejsou jenom pro kluky. Stojíme na začátku nové éry, kdy už holky nechtějí jen hrát, ale i vyvíjet hry podle svých vlastních představ.