

# E3 2005: Byznys a zábava

**L**os Angeles. Jen stěží si lze představit vhodnější místo po konání největšího veletrhu her a interaktivní zábavy. Město s ideálním podnebím a počasím, nikdy neustupujícím smogem, milióny aut na přečpaných dvanáctiproudých dálnicích, se zemětřeseními a sesuvy půdy. Město nejluxusnějších rezidenčních čtvrtí Beverly Hills, ale též oblastí jako jsou Watts a Compton, patrně nejhudší severoamerické slumy.

E3 útočí, podobně jako LA, na ty nejnižší lidské pudy. Při procházce hlavními halami výstaviště si připadáte jako by vystavovatelé přípravu nejluxusnějších stánků zadali divadelním scénografům s pokřiveným vkusem, výpravě béčkového sci-fi hororu, bandě holandských kolotočářů či architektovi se zvláštní zálibou v zelenkavé barvě a akrylátu. Třešničkou na dortu jsou pak hostesky, ochotně pózující před objektivy fotoaparátů – o kráse v mnoha případech nemůže být řeč, na druhou stranu se ale můžete vzdělávat v oblasti aplikace silikonových implantátů a kolagenových injekcí. O profesionalitě mnohých děvčat nemůže být pochyb – roli hostesek mají patrně jako vedlejší k celonočnímu úvazku na bulváru Sunset. Zdá se téměř neuvěřitelné, že na pozadí barevné, hlučné a místy lehce perverzní show se odehrává opravdový byznys.

A jaký byznys! Objem peněz, které se točí ve světě interaktivní zábavy (tedy PC a video her), již dávno překonal hollywoodský filmový průmysl. O významu her jako průmyslového odvětví svědčí ostatně i vstup Sony (před deseti lety) a Microsoftu (před čtyřmi lety). A právě poslední jmenované společnosti letošní E3 doslova patřilo. Přestože Sony stačilo novou generaci Playstation 3 ohlásit krátce před zahájením výstavy, na výstavišti samotném nebyl nové konzole věnován prakticky žádný prostor. Naproti tomu nový XBOX 360 byl prakticky všude (byť se jednalo o vývojové sady – tedy obří PowerPC krabice – prototypu konzole, která se má v USA začít prodávat 15. listopadu) a návštěvníci měli dokonce možnost si některé z her (Need For Speed: Most Wanted, Call of Duty 2) vyzkoušet sami.

Proč 360? J. Allard a další otcové a kmotří projektu XBOX si jistě dokáží vymyslet spoustu zajímavých a poutavých důvodů, proč právě 360,



ve skutečnosti jde ale o jediný: XBOX „2“ by vedle PlayStation „3“ prostě a jednoduše znělo i vypadalo hloupě. Microsoft se ale v případě nového XBOXu rozhodně nemá za co stydět. Na papíře sice mohou některé specifikace vypadat skromněji než v případě PS3, jenže teoretický a reálný výkon nejsou vždy totéž, nehledě na to,

že kvalitní konzolu nedělá počet tranzistorů či miliard operací za vteřinu, ale dostupnost kvalitních her. Vedle již zmíněných bylo možné shlédnout často téměř neuvěřitelné záběry z dalších připravovaných her: Elder Scrolls: Oblivion, Ghost Recon 3 či Dead Or Alive 4.

Pravda je bohužel taková, že PC hraje už několikátým rokem na herním trhu druhé housle. Her na PC se totiž prodává rok od roku stále méně (především proporcionálně), náklady na jejich vývoj ale stále rostou, a tak mnozí vydavatelé preferují hry pro více platformů či výhradně konzolové tituly. Oblastí, která se tvorbě pro PC stále intenzivně věnuje, je střední a východní Evropa – na E3 byly k vidění stánky několika firem z východoevropských končin – zejména ruští vydavatelé jako je 1C, Akella či Novyi Disk, kteří se přesunuli z miniaturních stánků v hale Kentia do prostor západní haly výstaviště. Ve stejné hale byl i veskrze český stánek společnosti Cenega (tu ale krátce před výstavou koupila ruská společnost 1C) – předváděny zde byly hry UFO: Aftermath (od Brněnského Altar Interactive), Roots a El Matorador. Mezi dalšími českými hrami prezentovanými na E3 se mimo jiné objevil i Cold War (pražské Mindware Studios). LUKÁŠ ERBEN

