

TEXT: Pavel Dobrovský  
Publikováno v časopise Level roku 2008

## Jak se hraje v Indii

Od Indie až po Turecko nahlédnete v novém seriálu, který si nebude všimnout přírodních krás turistických a neturistických destinací, ale podívá se na herní krajinu a její obyvatele.

Když se řekne Indie, představí si většina lidí Táž Mahal, himalájské vrcholky, pálení mrtvol na břehu řeky Gangy anebo budhistické kláštery. Ti informovanější si vzpomenou, že jde o epicentrum filmového průmyslu, který produkcí převyšuje Hollywood, že na natočení indické populární hudby jsou pronajímána studia ve Spojených státech, a že přerušení podmořských datových kabelů znamená ochrnutí řady evropských a amerických firem, pro které vzdáleně pracují sta tisíce Indů. S rozlohou přes tři a čtvrt miliónů kilometrů čtverečných si Indie může dovolit být zemí, kde se potkávají specializované IT firmy s hinduistickými mnichy na ulici, kde po řekách rozváží speciální parníček bezdrátové připojení do vesnic v džungli a kde se vytváří počítačové hry pro několik desítek miliónů lidí. To, že nejsou viditelné v Evropě má stejný důvod, jako absence indických filmů na plátnech českých kin: indický trh bez problémů vývojáře – stejně jako filmaře – uživí, tímpádem není důvod bojovat ještě na mezinárodním trhu s konkurencí. Ostatně – jmenujte alespoň jedinou indickou hru, kterou jste v posledních letech hráli. Žádná vás nenapadá, že? Přitom vývojářská studia zaměřená na všechny platformy najdete v každém z větších měst.

Bombaj a Bangalore v jižní části země se dají po právu nazývat pilíři indického herního trhu. V porovnání s hlavním městem Dillí zde sídlí velké množství firem zabývajících se produkováním her nebo distribucí hardwaru, svojí pobočku v Bangalore má také IDGA (Mezinárodní asociace herních vývojářů) a Bombaj se rozvíjí jako možný budoucí „indický Austin“ a základna profesionálních hráčů. V současnosti zde vzniká řada původních projektů a desítky menších firem vyrábí obsah pro západní společnosti. Sangam Gutpa je jedním z těch, kteří vedou firmu s vlastními projekty. Pod hlavičkou jeho Trine Games brzy vyjde Streets of Mumbai (PC), závodní hra z bombajských ulic s indickými auty. Řídit skrz realisticky zmapované ulice můžete i model Indica od indické automobilky Tata, která dělá také autobusy, kamióny, vlaky, těží železnou rudu, vyváží čaj, poskytuje elektrickou energii, provozuje telekomunikační síť a financuje vlastní školu orientovanou na přírodní a exaktní vědy. Gutpa nezastírá, že inspirací je série Need for Speed a prodejce SoM mají částečně zaplatit výrobu Legends of Great India pro PC/Xbox 360 a Wii. Hra, jejíž přesný obsah je zatím utajovaný, má ambice stát se indickým Oblivionem.

Indických firem je jako hub po dešti a mohou vyvíjet kvalitní tituly, alespoň se tak domnívají velké produkční společnosti na západě. Sony na tamních trhu smluvně zajistila výrobu her pro PlayStation 2 od třinácti firem (mimojiné Trine Games), kterým dodá vývojářské kity za pouhých osm tisíc dolarů. Podle vnitřních prognostik by indický herní průmysl mohl roku 2010 dosahovat obrátu 125 miliónů dolarů. Proč PS2? Západní vývojáři se snaží vyvíjet hlavně pro PS3 nebo Xbox 360 a lidí, kteří by měli zájem o vytváření PS2 tolik není, stejně jako západní trh už není na pS2 orientovaný. Mimojiné se indická produkce má zaměřit na pohybové hry pro EyeToy. Ubisoft nezůstává pozadu, zakoupil indickou pobočku společnosti Gameloft, která sídlí v západoindickém městě Pune a má 120 zaměstnanců. Skrz podporu Ubisoftu by se počet lidí měl rozšířit na 500 a vznikat by zde měly hry pro mobilní telefony postavené na velkých licencích.

Z pohledu Evropana nebo Američana indické hry působí technologicky zpátečnický a nevýrazně – podobně, jako tituly staré deset let. Hardwarová vybavenost indických hráčů totiž není na stejné úrovni, jako u jejich západních kamarádů a hry se tomu musí automaticky přizpůsobovat. Podle Gutpy je průměrný indický počítač osazen integrovanými grafickými kartami s 32-64 MB paměti a pokulhává i na úrovni procesorů. Snad i to je důvod, proč se drtivá část herního průmyslu orientuje

na mobilní hry a flashové herní portály, které nabízí hardwarově nenáročné hry a mají zajištěný velký odbyt v internetových kavárnách, kam chodí přibližně desetkrát více Indů, než kolik jich vlastní počítač. Vishnal Gondal si v šestnácti letech uvědomil, že z her může dobře profitovat a založil společnost Indiagames, která provozuje služby stahovatelných her a od roku 1999 se z pěti zaměstnanců rozrostla na tři sta pracovníků v kancelářích v Londýně, Los Angeles, Pekingu a samozřejmě Bombaji. Gondalova metoda internetové distribuce generuje zaručené příjmy, protože do značné míry odbourává problém pirátství. Nejoblíbenější „kavárenské hry“, a to sice Counter-Strike, Warcraft 3, Need for Speed nebo FIFA jsou podle Gondala téměř ze sta procent pirátskými verzemi a neexistuje možnost, jak právní anarchii uhlídat. A skutečně – v jakémkoliv obchodě s hrami naleznete za deset korun kopie nejnovějších hitů, pakliže je možné zkopírovat.

Za dvě rupie dostanete speciální žeton v herně, která se až nebezpečně podobá českým maringotkám v bývalé „fučikárně“. Po skončení školy se skoro nedostanete dovnitř, protože všude svítí modré košile školáků, kterým skončila výuka. Jsou tu deseti letí hrdinové jedné hry, jsou tu patnácti letí kápoové, co už dohráli všechny hry v herně, jsou tu začátečníci a je tu dav pozorovatelů ve věku od pěti do devatenácti let. Třináctiletý Džamíl říká, že nejoblíbenější je Tekken 3 a Mario a na domácích počítačích pak Project IGI, Delta Force nebo hraní internetových her na portálech jako Yahoo nebo Google. A kde se dají hry koupit? Džamíl neví. Na betonovém sloupku elektrického vedení ukazuje nápis Khan Video Games na zrušený obchod. Jsme ve městě Šrínagar, která je pod „již ne tolik“ agresivní okupací indické armády a na mnoha místech jsou cítit dozvuky občanské války, která potlačila ekonomiku a tím pádem i rozvoj počítačového sektoru. Oproti tomu v jiném regionu, několik set kilometrů jižněji, ve městě Amritsar, vstupují do klimatizovaného obchodu se západními hrami a konzolemi.

Majetnější Indové v mírumilovných provinciích si mohou koupit herní hardware za příznivé ceny. PSP je vyjde na 3500 korun, PS2 na necelé tři tisíce, ale Xbox 360 nebo PlayStation 3 není nikde vidět – bylo by to už moc drahé, vysvětluje prodáváč a zároveň mě ujišťuje, že veškeré hry jsou originální. Cenově ano – Need for Speed: Carbon stojí čtyři stovky a trilogie Hitman pouhé tři stovky. Nejde o přímý import ze zahraničí, ale o autorizované kopie her z indické lisovny. Vzhledem k nízkým provozním nákladům na výrobu a tím pádem nižší koncové ceně nese řada krabiček poznámku: Neprodejné mimo Indii. Hry nejsou tím, na čem by obchod v Amritsaru vydělával – za týden prodává maximálně deset her. Hlavním artiklem jsou filmy a hudba.

Pakliže se podíváte na indické filmy pro mladé – a uvidíte jich tak pět šest, než budete schopni je racionálně analyzovat bez pocitu studu nebo naprosté fascinace – zjistíte, že se točí kolem několika ústředních témat. Privilegovaná je silná romantická láska, intriky, ďábelský protivník a neohrožený bojovník nebo hrdina, se kterým se mladí lidé ztotožňují a pro samotného herce znamená jsou role „padoucha“ nebo „klad‘ase“ často celoživotním povoláním. Jde o přenesení populárních mytologických příběhů do současného světa a přesně to samé mají Indové rádi i v počítačových hrách. Výrazný konflikt dobra a zla, až kýčovitě silácké hrdiny a hlášky, jemné zranitelné princezny v nebezpečí a co nejvíce dramatických vsuvek. Do budoucnosti lze předpokládat, že právě takové hry, ať už s filmovou licencí nebo bez ní, budou v Indii nejúspěšnější. Svědčí o tom i popularita flashových her na Games2win.com, kde je filmových hříčkám vyhrazená speciální sekce. Ostatně, pakliže vás zajímá problematika kulturního nedorozumění, tak zmíněný portál doporučujeme i kdybyste se o filmy nezajímali.

Indie je zemí, kterou čeká světlá digitální budoucnost. Ostatně na mapě moderního světa je již díky outsourcingu. Skrz neustále probíhající revoluce v technologii i společnosti se může do několika let ocitnout vlastní indická herní produkce na mapě herního světa. Pakliže by trend rozvoje herního průmyslu následoval křivku počtu uživatelů internetu, jejichž počet je letos šestnáctkrát vyšší, než před sedmi lety (na konci minulého roku šlo o 32 milionů), bude Indie nejen výhodným místem pro outsourcing, ale také velmi silným ekonomickým hráčem na herním hřišti. Majitel sítě

internetových kaváren Nadir Aziz si myslí, že bude trvat pouhé dva roky, než indický herní průmysl dospěje. Držíme zemi palce!

## BOXy

Kdo v té Indii vlastně hraje?

- šedesát procent indických hráčů je 22 let a starší
- padesát procent hráčů je ze severních provincií, 25 procent ze západních, dvacet z jihu a z východu pouhých pět
- třináct procent hráčů tvoří ženy
- nejoblíbenější jsou casual hry (47 %), následují strategie a akce (17%)

## Ztracená hra Irrational Games

Příběh je asi takovýhle: Irrational games paralelně s Freedom Force vyvíjela titul The Lost, který neměl nic společného se seriálem a kombinoval v sobě dobrodružnou hratelnost ve stylu Beyond Good & Evil a Zeldy. Hráče měl procházet Danteovským peklem a přežívat. Z finančních a právnických důvodů musel Ken Levine vybrat, která hra vyjde – rozhodnutí padlo na Freedom Force a The Lost byla prodána firmě FXLabs do Indie. Dlouhou dobu nebylo zřejmé, co se s technologií stalo, dokud nevyšla hra AGNI: Queen of Darkness, která je indickou verzí the lost. Zvláštní, kudy se cesty herní ubírají!

## Jak se hraje v Pákistánu

Od Indie až po Turecko nahlédnete v novém seriálu, který si nebude všimnout přírodních krás turistických a neturistických destinací, ale podívá se na herní krajinu a její obyvatele.

Z východu k Indii přiléhající Pákistán znamená, že na naší cestě herní krajinou vstupujeme do jiného světa. V Indii kraluje benevolentní hinduismus a ekonomika v herním sektoru šplhá směrem nahoru, zatímco v Pákistánu narážíme na islám a jiné životní hodnoty. Hry mezi ně nepatří, alespoň ne ty počítačové. Hravost se ale Pákistáncům, zejména těm bydlícím v pohraničním pásmu u Afghánistánu a Íránu upřít nedá. S kalašnikovy si rádi hrají na střelečku z pohledu vlastní osoby a vládní vojska mají co dělat, aby se jim dařilo situaci držet alespoň trochu pod kontrolou. Jen těžko byste v takových místech hledali náznaky herní kultury, ale když sjedete do centrálního Pákistánu a zejména do města Lahore na východě, naleznete nekončící řadu heren s názvy jako Neomatrix nebo Headshot a lidí prohánějících se v *Counterstrikeu* a snících o účasti ve špičkových ligách a samozřejmě i herní obchody.

Do roku 1947 byl dnešní Pákistán Indií. I po šedesáti letech od vyhlášení nezávislosti je to stále Indie, která kulturně Pákistáncům (a Bangladéš, Srí Lanku a Nepál) ovlivňuje skrz televizní a rozhlasové vysílání. Dokonce i pákistánské filmy viditelně vycházejí z indického Bollywoodu. Internetem jsou pokryté největší města a v regionech je dostupnost sítě úměrná prezenci mezinárodních turistů. Absurdně pak naleznete internet ve vesnicích kolem osmi tisícové Nanga Parbat, zatímco v normálních městečkách v nížinách ne. Kolem dvaceti miliónů ze sto dvaceti miliónů lidí využívá internetové služby, ale to neznamená, že všichni mají počítač doma a pakliže ano, tak že je na úrovni herního stroje. Vývoj her je přinejlepším v začátku a daří se jedině hrám vyvíjeným pro mobilní telefony (například firma Soft Flux). Ve městě Karáči má jihu země bylo zaznamenáno několik krátkodobých pokusů rozjet vývojářskou firmu, ovšem většina z nich neměla dlouhé trvání. Západní investoři preferují Indii, kde není problém s jazykovou bariérou ani s turbulentní politikou, a tak v Pákistánu nenalezneme mnoho společností, které by se snažily vytvářet dobré – nebo alespoň nějaké - hry. „Globální herní koláč je veliký, ale Pákistán z něj nemá snad ani drobek,“ stěžuje si novinář Ali Akhtarzada.

Jednou výjimkou je studio Mindstorm usídlené v Lahore. Lahore, kdysi přezdíváné „pákistánská Paříž“ nenabízí dnes architekturní slávu a jeho kdysi široké bulváry a atmosférické staré město se rozpadlo na zmeř úzkých špinavých ulic přeplněných rikšami. Přesto je pro domácí herní byznys optimální díky své strategické poloze vzhledem k Indii. Pouhých několik kilometrů dělí Lahore od čáry. Kdybyste snad chtěli hledat byznys centrum západního stylu, museli byste zajet do hlavního města Islamabad, které je plné betonových věžáků, kanceláří, ojedinělých luxusních aut, pravoúhlých zatáček a pocitu města duchů. „Islamabád není Pákistán,“ dozvíte se často od místních, kteří bydlí nedaleko v tradičně zasmogovaném Rawalpindi. A tak zpátky do Lahore, které je pro svojí kulturnost a blízkost k Indii vyhledávané i kreativními podnikateli. Třeba Farazem Ahmedem, šéfem společnosti Mindstorm. Ahmed nejen sedí ve správném městě, ale navíc dokázal podchytit i potencionální kasovní trhák: kriket.

*Cricket Revolution* hraje na struny celému indo-pákistánskému regionu. Brity importovaná líná verze baseballu není celkově nikde tak populární, jako v bývalých anglických provinciích, kde vytlačuje i fotbal na místě národního sportu. „Hru vyvíjíme druhým rokem a stále jsme víceméně jediní, kdo vyplňuje mezeru na trhu,“ říká Ahmed. „V rámci celého Pákistánu jsme zřejmě první, kdo chce vydat hru s takovým rozpočtem a na takové technologické úrovni.“ Kompletní trojrozměrný engine a implementace umělé inteligence do chování davu okolo stadiónu je jednoznačně velkým krokem pro v podstatě neexistující pákistánskou herní sféru. „Srovnávat nás s indickým herním průmyslem není moc fér, protože tam jsou daleko před námi a navazují mezinárodní partnerství s velkými producenty,“ stěžuje si Ahmed. Přesto i on sází na prodej v

sousedním státě, kde mají lidé výkonnější počítače, než v Pákistánu. Podle neoficiálních odhadů je počet počítačů v Pákistánu oproti Indii přibližně třetinový.

Jedním z ústředních motivů života v Pákistánu je tradiční nenávisť právě k Indii. V pákistánských filmech hlavní hrdina zachraňuje svojí zemi před indickými zdivočelými vojáky, zavírání hranice mezi zeměmi připomíná velkolepé divadelní představení (včetně nacionalistických hesel skandovaných davy na obou stranách bariéry), a když už pátou hodinu trpím v přeplněném vlaku do Pešaváru, popisuje mi jednadvacetiletý voják ze speciálních jednotek, jak je jeho četa cvičena v Himalájích právě pro případ indického útoku. Následně se v ulicích Pešaváru od bandy sedmiletých dětí dozvídám, za máchání plastikových brokovnic na kuličky, že Indie musí zemřít a „svobodu Pákistánu.“ Není divu, že kriketové zápasy mezi zeměmi mají ostrou obranu a že se fanatismus přenáší i do počítačových her – konkrétně do zřejmě první a poslední nacionalistické hry *Commando 4: Mission Freedom Kashmir* od společnosti Micropoint. Hra podle literární předlohy má (pro svoje prostředí) absolutně tradiční příběh. Jako voják se mstíte za smrt své kašmírské rodiny, to znamená vystřílení co nejvíce indických vojáků v Kašmíru. Ve hře naleznete i náboženské vůdce nebo (dnes již bývalého) prezidenta Perveze Musharaffa. Střílet se také dá z all-time-popular kalašnikova, ale k tomu není zapotřebí počítačová hra, v Pešaváru jsem si zastřílel také.

Stejně jako v Indii jsou v internetových hernách populární síťové střílečky jako *Counterstrike* nebo *Team Fortress*. Když si cestovatel přijde prohlédnout e-mail, musí se probojovat skrz houfy sedmiletých diváků patnáctiletého borce, který umí zkropit nepřátele jednou salvou. Minulý rok proběhl pod záštitou společnosti IndiaGames první turnaj mezi Pákistánem a Indií ve hře *Counterstrike*. „Jsem si jist, že klání přispěje k větší lásce a harmonii mezi našimi dvěma státy,“ poznamenal mluvčí pákistánské strany, Ahmed Mamoor Amimi. Následně pákistánský tým Havok prohrál 3:0, 16:2, 16:6 a 16:7 a komentáře jeho příznivců na diskusních fórech měly k harmonii a lásce na světelné míle daleko. Vnitrostátně profesionální hráčská komunita žije a každé velké město má své týmy, které spolu čas od času zápolí. V samotném Lahore se o herní gramotnost stará internetová kavárna Neomatrix, která ve spolupráci s hardwarovými producenty jako je MSI otevírá tematické herní výstavy a snaží se poskytnout hráčům kvalitní útočiště.

Jedna věc je hraní *Counterstrike* v internetových kavárnách, druhá pak samotné hraní doma, které je doménou bohatší části společnosti. Jak se podíváme v dalších zemích, hraní přichází ke slovu teprve ve chvíli, kdy jsou materiální a požitkové potřeby člověka naplněny natolik, aby měl čas na samotné hraní. Na ulicích velkých měst jako je Lahore naleznete desítky heren s automaty. Poznají se jednoduše: před vchodem do temného doupěte plného kvičících školáků sedí majestátný starší pán, popíjí čaj, mžourá skrz umaštěné brýle na pouliční cvrkot a z ošoupané zásuvky vyndává žetony do arkádových automatů. Ačkoliv tak úplně nechápe, proč běloch namísto focení velké mešity vletí do herny a kouká jako zjara na herní stroje, všimne si rychle, jak snadno naváže s hráči bezproblémovou konverzaci. Za chvíli si už povídáme o hitovkách, já vzpomínám na dávno zapomenutá komba ve *Street Fighter* a Aziz, patnáctiletý kluk s překvapivým porozuměním problematice, mi trpělivě vysvětluje, jak se to s hrami ve městě má. „Nemáme peníze na počítač a v internetových kavárnách je moc velká konkurence. Proto chodíme sem. Tyhle hry jsou sice jednoduché, ale dají se natrénovat, aniž by jim člověk musel věnovat moc času,“ přestane na chvíli mluvit a vysadí na stoličku asi 130 cm vysokého kluka, kterému může být tak sedm. Kluk se chopí joysticku a začne mlátit do tlačítek. „To je brácha Rahman.“ Rahman nereaguje a zavile trestá tlačítka A a B.

Rozhlížím se okolo. „Támhle ten je hodně dobrý ve skákačkách, tenhle zase umí *Grand Theft Auto*, jo a tuten umlátí v *Tekken*u každého, fakt, a tady strejda tu sice prodává smažené brambory, ale dává pozor, abychom všichni měli co pít, když je horko,“ říká Aziz. Skutečně, řada automatů plynule přechází do stánku se smaženými samozami. Také dostanu. Ale musím slíbit, že natočenou reportáž dobře použiji – což plním a najdete jí na video DVD. Strýc říká, že herní automaty nejsou tak drahé,

stojí v přepočtu pár tisíc korun. Vnitřek se dá modifikovat, pakliže přijde nová hra, ale kluci mají rádi to, na co jsou zvyklí, takže nemění. Jde o boxy, které jsou často vyrobené v domácích dílnách a vypadají jako originály. Majitelé se o ně dobře starají – otírají je mastným hadrem, dávají pozor, aby je kluci neokopali a na exponovaná místa přidělávají kusy plechu.

Pákistán je zemí, kterou moderní herní vlna teprve čeká. Nejprve se musí vyřešit politická situace, aby se lidé přestali bát. Pak se musí urovnat ekonomika, aby lidé měli bydlení, práci a čas na hraní. A nakonec musí z heren se starými arkádovými automaty zmizet Azízové, Rahmanové a strejdivé se samozou, protože budou mít doma počítač, který jim splní nejdivočejší sny. A to je běh na dlouhou trať, který neskončí za rok nebo deset let. Do té doby budou vznikat hry na úrovni pro indický trh a kouzelné lahorské herny budou lákat lidi s nostalgickými vzpomínkami.

[BOX]

Recyklace in da strýt

Originální tváře cizích zemí se ukazují na nejpodivuhodnějších místech. Každý si může v průvodci přečíst o architektonické kráse domů, pevností a muzeí, ale na pouliční recyklační středisko narazíte jen tehdy, když zabloudíte hlouběji do nepřítelů přátelských uliček velkých měst. Doslova tony starých počítačů jsou tu rozebírány na plasty, kovy a sklo. Hromady roztříděného odpadu pak obchodníci prodávají na velkých vahách. Je libo dvě stě kilo rámu od monitorů? Patnáct set čtyř rychlostních CD mechanik? Není problém. Ze surovin se pak vyrábějí recyklované výrobky nebo kolují v dalších distribučních cyklech, dokud z nimi někdo něco rozumného neprovede. Znalci říkají, že ze starých tištěných spojů se dá elektrolýzou dostat zlato (bylo používané třeba v sovětské elektronice) – a kdo ví, jak na to, ten si prý vydělá solidní množství peněz.

Jak se (ne)hraje v Afghánistánu

Od Indie až po Turecko nahlédnete v novém seriálu, který si nebude všimnout přírodních krás turistických a neturistických destinací, ale podívá se na herní krajinu a její obyvatele.

Spojení Afghánistánu s počítačovými hrami je pro obyčejného Evropana něčím nemyslitelným. Afghánistán je přeci země, která je v médiích líčena jako centrum terorismu, konfliktu amerických vojáků s post-talibanskými militanty, přední exportér opia a také jako místo, kde čeští vojáci celkem pravidelně narážejí na ozbrojený odpor při vykonávání mírových misí v jižním Afghánistánu.

Když usrkávám pivo na zahradě kábulského domu, nepřijde mi, že by voják, se kterým se už nějakou chvíli bavím o tom, jak v dlouhých chvílích při čekání na útok hraje Call of Duty, pociťoval bezprostřední nebezpečí. Slunce svítí, ptáci vřeští, nad Kábulem se vznáší smog – den jako každý jiný. Vojenské přestřelky se odehrávají především na jihu země a bombové atentáty se nedějí každý den – to ovšem neznamená, že nejsou.

Afghánistán má i druhou tvář, která není příliš často vystavována na televizních obrazovkách nebo v tisku. Tvář s hlubokým pohledem tisícileté hrdé historie, tvář zbrzděnou desítkami let válek, tvář s křehkým úsměvem, kterým tak trochu nevěřicně vítá všechny cizince, kteří nepřijeli se zahraničními vojáky nebo s humanitární pomocí.

Nalijme si čistého vína. Afghánistán má jiné problémy, než je prodejnost počítačových her. Rekonstrukce země zaměstnává tisíce společností, každý rok jsou zde utraceny desítky miliard dolarů, některé provincie nesouhlasí s kábulskou vládou, v jiných se pololegálně pěstuje opium a infrastruktura má kolísavou úroveň.

V Kábulu samotném se například po setmění nad město vznese dunivé vrčení, které na mnoha místech do rána nepřestane – benzínové generátory. Až na vyvolené rezidence totiž hlavní město nemá dostatek elektřiny, aby mohlo napájet síť celých 24 hodin, a tak se svítí jen několik hodin denně – zbytek času je na generátorech.

Takové prostředí nesvědčí počítačům nebo herním konzolám, proto v Kábulu moc nenarazíte na klasické počítače – kromě speciální sekce kolem bazaarů, kde na generátorech visí PCčka, na nichž mladí technici vyplňují pro negramotné obyvatele formuláře nebo upravují fotky. Zbytek počítačů, které uvidíte, jsou firemní laptopy západních občanů, kteří zde podnikají. Prokřupněme prsty, nadechněme se a pojďme pátrat po hrách a hráčích Afghánistánu.

„Jasně, hrál jsem hry, když jsem byl malý,“ usmívá se pětadvacetiletý Farid. „Mortal Combat, Virtua Fighter... byla to děsná legrace. Teď občas hrajeme Tekkena, ale nemám na hraní čas.“ Chápu to, když se rozhlédnu po Faridově kanceláři. Je umístěna ve spodním patře luxusní vily, kde je garantováno 24 hodin elektrického proudu denně. Předemnou na stole leží nejnovější laptop Vaio, do kterého před chvílí Farid vylil omylem kafe. Za mnou je divná vysoká skříň plná táhel a přepínačů. Soukromá rozhlasová stanice. Farid se vyznamenal jako jeden z lidí schopných vybavit Kábul a okolí rozhlasovým vysíláním. Jeho vysílače pokrývají kopec uprostřed města, kterému se trefně říká Antenna Hill.

„Jestli chceš, pusť tu Znouzectnost do éteru,“ směje se Farid, když pouštím na vysílači hudbu, o kterém tvrdím – vždy s úspěchem – že je to tradiční český rock. Farid patří ke generaci mladých Afghánců, kteří utekli na začátku konfliktů do Pákistánu, kde jim bohatí rodiče zajistili dobré vzdělání. K tomu patřilo také hraní počítačových her na konzolách nebo počítačích. Kontakty mezi vlivnými exulanty mohly po návratu za to, že se ujali významných podnikatelských postů a daří se jim dobře. Jenže co normální Afghánci? Ten, který neutekl, ten, který zůstal?

Utéci může člověk vždy. Zůstane a nepodlehne jen ten odvážný. Sedím v knihkupectví Muhammada Raise, známého kábulského knihkupce, který si prošel peklem několika okupací a když si myslel, že přišel mír, zničila mu život norská novinářka odhalením jeho manželského života.

„Vypálili mi obchod. Schovával jsem knihy jako poklad. Našli je a spálili znovu,“ říká vyrovnaným hlasem muž. „Dnes se mi daří. Prodávám knihy cizincům za vysoké ceny a z výdělku dotuji tisk učebnic, gramatiky, matematiky, historie.“ Povídáme si dál a jíme rozinky propašované z americké základny.

„Počítačové hry? Ne, lidé u nás potřebují naučit číst, potřebují najít zpátky ztracenou důstojnost, potřebují stát se kulturní, stejně jako před válkou. Teď jsou divocí, zapomněli na kulturu. Až jí znovu najdou, je potřeba naučit je pracovat s internetem,“ povídá na budoucnost myslící Rais. Hledání počítačových her v Afghánistánu tedy pokračuje – a naráží na další komplikace.

V Afghánistánu existuje několik desítek internetových providerů, kvalita linek je ovšem mizerná a napojení na satelit negarantuje rychlost evropského standardu, zato je doprovázeno vysokými cenami za pronájem linky.

Několik dní bydlím u Petera, anglického poskytovatele internetových služeb, který za pomoci open-source programů modernizuje afghánský internet a snaží se místní inženýry naučit samostatné práci. Vysvětluje mi, že nejen počítačová negramotnost, ale především řeč staví problém pro všechny programy nebo hry. V Afghánistánu se hovoří dáří – dialektem perštiny, dále paštu – paštunským jazykem. Lokalizace do oficiálních jazyků z angličtiny sebou tedy nese značné problémy, které se týkají i her.

„Hodně užívaných termínů a slov, která jsou pro nás známá a běžná tady v Afghánistánu prostě ani nemají ve slovní zásobě,“ říká Peter. „Proto musíme vymýšlet termíny, spolupracovat s lingvisty a prostě vynalézat kusy řeči.“

Lokalizace počítačových her je tedy ještě náročnější – a ne tak nutná. Navíc není na čem hrát. Počet internetových uživatelů je odhadován na půl miliónu, přitom používají hojně internetové kavárny nazývané „telekiosk“. Vzhledem k nízké penetraci domácností počítači pak jde o víceméně reálné číslo. Počet hráčů v domácnostech musí být teoreticky v řádech stovek maximálně tisíců.

Kábulský obchodník. Stojím v sepraných kalhotách z tuhé balónoviny a žasnu. Kolem projede prosklený výtah, kavárna ve spodním patře dělá vynikající latté, klimatizace vytváří příjemný vánek zbavený jinak všudepřítomného prachu a já se cítím, že jsem jako trhan vstoupil do ráje. Dokonce bankomat! Nicméně přišel jsem najít hry. Malý krámeček na prvním patře je naplněný kopiemi filmů i originály z Pákistánu a jednu část zdí pokrývají počítačové hry. S optimismem přistupuji k prodáváči a ptám se ho na hry.

„Já o tom nic nevím, jen tu pracuji,“ ozve se zpoza pultu. Asertivně zjišťuji, zda nezná nějakého hráče, který by se mnou udělal rozhovor. „Neznám, nezajímá, nechci o tom nic vědět,“ ozve se. A co má za problém? „Nic. Normálně prodávám hudbu vedle v krámu a dneska šéf říkal, že se musím postarat i o tenhle krámeček a nikdo sem nechodí,“ konečně se obchodník objeví. Má nagelovaný moderní účes.

Druhý den na tom samém místě si elegantně oblečený muž kupuje Nintendogs DS. Je zmatený, neví, jestli jde o vhodnou hru pro jeho dcerku. Ujišťuji ho, že chybu neudělá. A hraje i on? „Nene, je to pro dceru, já na to nemám čas a na internetu jsem viděl, že je to na západě hit,“ odpovídá.



Jestli v téhle zemi někdo hraje, musí být dokonale ukrytý. Anebo možná jsme narazili na zemi, kde se nehraje, protože doba zábavy ještě nepřišla. Je to teprve několik let, co skončila vláda talibánu (který lidem zakazoval televize, takže hry neexistovaly ani v undergroundu) a nejdříve je třeba postarat se o správný chod země, než přijde čas na hraní her.

Nedlouho po návratu do České republiky se v Afghánistánu dostala k problematice počítačových her tamní vláda. Země je samozřejmě stále zmítána mezi světským a náboženským stylem života, což se projevuje i v politice. Náboženský styl znamená větší rozhodování, co člověk smí a nesmí s přihlídnutím k tradicím. Do parlamentu se dostal návrh zákona, který by měl zakázat zábavu ve stylu předchozí talibánského útlaku. Jde o zábavu v obecném slova smyslu, zákon jmenoval i tradiční afghánské ptačí a psí zápasy nebo chov holubů, kulečnick, kuželky a počítačové hry.

Aby zákon prošel, musí ho schválit obě komory parlamentu a nad to je ještě potřeba podpis prezidenta Hamíze Karzáiho – k tomu snad nedojde. Jenže pochyby zůstávají. Před pěti lety jsme se stali svědky uzavření tří set obchodů v městě Jalalabad, protože rodiče a konzervativci si stěžovali na kažení morálky svých dětí (Jalalabad leží kousek od hranic s Pákistánem, hry se do něj tedy dostávaly pašováním poměrně snadno). I na tom je vidět, že Afghánistán čeká dlouhá cesta v politice a navíc nutnost generační změny – jsou potřeba lidé, které nebude svazovat stín talibánské minulosti.

Během cesty Afghánistánem jsem navštívil řadu vesnic a měst a mluvil s desítkami lidí, mimojiné i o počítačových hrách. Po návratu jsem byl dokonce pozván zpět do Kábulu uspořádat na herní téma osvětové přednášky (nerealizovaly se). Jediný výsledek zkoumání je, že počítačové hry nejsou rozšířeným fenoménem, který by oslovoval širokou mladou generaci. Jde o privilegium bohatých Afghánců, a to se nedá moc počítat. Zbytek potencionálních hráčů je svázán buď předsudky nebo náboženstvím nebo prostým strachem z reakce společnosti.

V našem putování jde tedy o jedinou zemi, která by mohla mít na mapě bílou barvu. Příště, v Íránu, to ale už bude o několik set procent lepší!

Text a fotografie:  
Pavel Dobrovský

[BOX]

Virtuální válka ve virtuálním Afghánistánu

Dlouhotrvající konflikt, během kterého se několikrát změnila figurky na bojištích, vyvolává zájem nejen filmových tvůrců, ale i těch herních. Autoři her se ovšem nesnaží popsat situaci objektivně, nýbrž inklinují k jednoduchému pohledu na věc i na kulisy. Výsledkem je pak hra, která nemusí odpovídat realitě, byť se tak prezentuje. Jednou z mnoha je Delta Force: Task Force Dagger z roku 2002, kde hráč bojoval v roli amerického vojáka proti Talibánu sjednocenému s al Kájdou. Hra vyvolala mediální poprask, protože jako jedna z nemnoha přiznaně používala vojenských satelitních snímků oblastí jako Tora Bora nebo Kandahár. Zajímavým propagandistickým pokusem byla ruská RTS hra 9th Company: Roots of Terror, ve které hráči bojovali s mudžahedýnskou obranou proti sovětské invazi. Ze zatím nevydaných her se pak v Afghánistánu bude podle šeptandy odehrávat nová Medal of Honor s pracovním podtitulem Anaconda. Hra bude zřejmě zpracovávat stejné události, jako Task Force Dagger, tedy invazi do Afghánistánu.

## Jak se hraje v Íránu

Od Indie až po Turecko nahlédnete v novém seriálu, který si nebude všimnout přírodních krás turistických a neturistických destinací, ale podívá se na herní krajinu a její obyvatele.

Bylo to jako z moderních pohádek tisíce a jedné noci. V rozpáleném hornatém terénu, který klesá k Perskému zálivu, jsem stál zahalen prachem u silnice, kousek za mnou ve stínu jedné palmy rozhicovaný kiosek se znuřeným prodávčem vařící Coca Coly, kterou si nesmyslně kupovali lidé autobusů mířících do Bandar-e Abbásu. Palec zdvižený směrem nahoru neměl na projíždějící auta žádný vliv. Teplota překročila pětatřicet stupňů ve stínu, Coca Cola snad už začne bouchat, říkal jsem si. Náhle zastavila limuzína s neprůhlednými skly. Otevřelo se okénko, ovanula mě klimatizace a ozvalo se parádní angličtinou: „Sedni si. Jedeš ke mně domů. Dám ti najíst, napít a odpočineš si. Neprotestuj.“ Jmenoval se Mustafa, mladý majitel rozlehlé ovocné farmy, vystudoval v Evropě a poté, co mě před jeho ohromnou vilou přivítalo stádo pečlivě udržovaných argentinských dog, jsem dostal oběd a byl odveden k dvoumetrové plazmové televizi. „Znáš Need for Speed?“ otázal se Mustafa, jako by se ptal dítěte, jestli umí bábovičky. „Tak si zahrajeme!“ A do večera jsme uprostřed rozpálené a nehostinné íránské krajiny v chladném kamenném domě jezdili po amerických silnicích. Večer jsme s puškami skoro vyrazili na zajíce a skončili proháněním terénního džipu po poušti ve naze najít velbloudáře a jeho stáda. Nenašli. Tak jsme radši strávili noc u FIFY.

## Cenová politika v Íránu

Mustafa rozhodně není v jihovýchodním Íránu jediný člověk, který by znal hry. Vzhledem k tomu, že rozloha celé země je třikrát větší, než Francie, nebude jistě laskavý čtenář mít nic proti tomu, že řeč bude jen o jednom regionu, a to pobřeží Perského zálivu, které obývají lidé, v jejichž žilách koluje jak kulturní perská, tak divoká arabská krev. Pašerácký obchod s protilehlou Dubají vždy kvetl a motorové čluny převážející neproclené zboží, stejně jako patrolující vojenské čluny anebo nenápadné čluny plné ozbrojených pirátů se dají vidět i dnes. Nelegální obchod má dopad na rozvinutý trh s hardwarem libovolného druhu, včetně počítačů a herních konzol, na íránské straně. PlayStation 3 lze sehnat za přibližně osm tisíc korun, Xbox 360 za šest tisíc a takové Wii přijde na dva půl tisíce korun. „Nejvíce populární je PlayStation 2, protože se na ní dají přepalovat hry,“ říká s kamennou tváří Mohammad v obchodě s hrami. „Následuje PSP, pak Xbox 360 a PlayStation 3.“ Jeho krámk v centru přímořského města Bandar-e Abbás je dobře vybavený. Ve výloze trůní přílba Master Chiefa, regály jsou přeplněné novými tituly a dokonce si mohou zahrát Modern Warfare, hru, která vyšla, zatímco jsem byl na cestě. Ceny nových importovaných originálních her se pohybují kolem dvou tisíc korun, pirátské kopie jsou samozřejmě několikanásobně levnější a standardní lokálně ukuchtěné originálky kolem padesáti korun. „Když by Američané nebo Evropané chtěli prodávat v Íránu za ceny, jaké jsou u nich, tak se tu hry už vůbec prodávat nebudou. Tady stojí dolar a půl, na Západě čtyřicet dolarů. Za to by si je nikdo nekoupil,“ přemítá Mohammad.

## Jsme jako vy

Mohammadův obchod, stejně jako několik dalších ve městě, je prvním svého druhu za celou cestu, který je kompletně vybavený a zároveň se nenachází v hlavním městě. Ukazuje to, že mladí Peršané mají ke hrám pozitivní přístup a mají čas a chuť hrát. „Odhaduju, že z celé země hraje maximálně dvacet procent lidí,“ říká Mohammad. To znamená přibližně čtrnáct miliónů lidí. Není divu, že se dá prodejem her uživit. Přítomnost ne-Íránce hovořícího hatmatilkou angličtiny a perštiny přilákala do krámků řadu čumilů. Mohammad se nejprve snaží vyhodit, ale posléze svojí aktivitu vzdá. Nadchází vhodná chvíle k výzkumu veřejného mínění: „Jakou hru máte nejraději?“ Po chvíli mumlání dav jednohlasně provolá: „Bioshock!“ Proč? „Protože má skvělou hratelnost!“ A chvíli co chvíli se lámanou školní angličtinou ozývají další: „Myslím, že nejlepší hrou je Call of Duty 4.“

Guitar Hero 3. Gears of War. Resistance. MotorStorm. Super Mario Brothers. Hry se do země dostávají do dvou týdnů od vydání na Západě. Kvalitní hry se prodá přibližně třicet originálek měsíčně. Dívám se na skrumáž snědých kluků v košících a vidím hráče. V duchu si říkám: „Jak mám doma napsat článek o tom, že v Íránu jsou hráči úplně stejní jako v Čechách?!“

Mafie je oblíbená

Projevy herní kultury nepřestávají fascinovat na každém kroku. Speciální místnost plná židlička s projektorem, přes který borci hrají FIFU, na sobě má nápis Fotbalový klub. Čtyřicet diváků výská a komentuje herní zápas stejně, jako kdyby se dívali na televizi. V jiném krámku jedenáctiletý uprchlík z Afghánistánu Mortéza skvělou angličtinou položí otázku: „Tak ty jsi z České republiky? A neznáš hru Mafia?“ Když potvrdím, že znám, ukáže na plakát vylepený na stěně – známý motiv Mafie. „Já i brácha jsme tu hru dohráli čtyřikrát a nemůžeme se dočkat na další díl! Nevíš o něm něco?“ Slibuji, že dostane podepsanou kopii, až příště do Íránu zavítám. Zatím na internetu jen ukážu stránku [www.level.cz](http://www.level.cz), jak vypadá český herní časopis. Všichni mají nehoráznou radost, že někde herní časopis vychází, zatímco oni jsou odkázaní jen na internetové zpravodajství. Je to úder, který vrací rozlehlá země svým obyvatelům – herní časopisy zde samopřřejmě vycházejí, ale jsou tištěné v Teheránu a dostanou se jen do největších regionálních měst, takže odlehlejší provincie o jejich existenci ani neví.

Pravidlo první: Listuje se zleva doprava

V Esfahánu v trafice kupuji *Bázi nema*, herní časopis orientovaný především na konzolovou produkci. V překladu znamená název cosi jako Herní kaleidoskop. Na obálce je Altair z Assassin's Creed. „Vám se to líbí, že Altair je vlastně terorista, co,“ vtípkuji s prodávacem. Cena časopisu magicky stoupla. Jedna z mála gramaticky správných vět, kterou dám dohromady a vede ke zdražení! Obsah Kaleidoskopu her je podobný, jako obsahy časopisů v Čechách před deseti lety. Redakce se koncentruje především na preview a recenze, časopis uzavírají dopisy čtenářů a před nimi je překvapivě rozhovor s Davidem Jaffem. „Wow, tak o tom vůbec netuším. To je fakt boží, ne? Nikdy by mě nenapadlo, že v Íránu o mě budou psát!“, řekl k tomu David, když jsme ho poprosili o komentář. Jde tedy o druh rozhovoru, kdy jsou odpovědi posbírány z jiných rozhovorů na internetu. Druhým periodikem jsou barevné herní noviny, které se honosí podtitulkem „první oficiální iránský herní periodikum.“ Obsah je mnohem zajímavější, než v případě Kaleidoskopu. Redakce se soustředí nejen na standardní zpravodajství, ale otevírá i tématické články a věnuje se starým hrám. S novinovým formátem mají i obrázky mnohem větší efekt a reklamy vložené na stránky ukazují, že velké hardwarové firmy pevně zapustily kořeny v iránském herním prostředí.

Bez multiplayeru to prostě nejde

Společnostmi sponzorované výstavy her nebo herního hardwaru jsou na pořadu dne ve velkých městech. V Yazdu, což je v podstatě větší pouštní vesnice, narážím na festival her a grafických technologií, které ukazují reklamy na bezpečné řízení na iránských silnicích (což je skutečně problém) vytvořených jako machinima. Zájem veřejnosti ale velký není, a zklamání pořadatelé se baví hraním Counter-Strike. Stejně jako v předchozích zemích zde mají internetové kavárny dvojitý účel: jednak pro přístup k e-mailu, a pak jako centra síťového hraní. Konfigurace jsou dostatečně výkonné, aby zvládli i moderní hry a teheránský profesionální tým hraje ve sponzorovaných soutěžích o velké peníze. Online hry ale nejsou ale příliš oblíbené, částečně i kvůli cenzuře internetu. Velkou popularitu drží Grand Theft Auto 3, které bylo iránskou vládou dva měsíce zakázané, než zákonodárci povolili. Není s podivem, že kulturní cenzura ve striktně islámské zemi se ohlíží i po interaktivním umění. Ještě před dvaceti lety prakticky neexistovala možnost hrát hry jinak, než pokoutně, jak říkal i farmář Mustafa: „Tehdy bylo děsně těžké sehnat hru, a tak jsme hráli všechno, co nám přišlo pod ruku. Časem s tím úřady přestaly mít problém a situace se dost

uvolnila.“

## Překvapivě silná produkce

Co se týče domácí produkce, je těžké sehnat detaily, protože v cestě stojí jazyková bariéra. Je celkem jisté, že existují dvě domácí hry, obě akční. První z nich se jmenuje Cold War Genocide a pojednává o dlouholetém iránském traumatu z války s Irákem. Válka, která na začátku osmdesátých let stála Írán milión životů, z toho sto tisíc vojáků zemřelo na následky používání chemických zbraní Saddámem Husajnem, je patrná na každém rohu. Památníky, ulice pojmenované podle vojáků, hřbitovy, národní svátky... vše přiživuje vzpomínky na tragické události. Cold War Genocide zpracovává události formou 3D střilečky, kdy stojíte na straně iránského vojáka a střelíte Íráčany. V podstatě hodně jednoduchá, ale vlastenecká hra stojí asi čtyřicet korun. Druhým zástupcem je i v západním světě zpopularizovaná střilečka Rescue Bandar. Jde o taktickou hru podobnou sérii Commandos s grafikou horší, než má první Commandos. „Není to špatná hra, rozhodně je to lepší než řídit auto v plném provozu na teheránských silnicích,“ hodnotí jeden z hráčů. Ve vývoji je Age of Champions ([asrepahlevanan.ir](http://asrepahlevanan.ir) – všimněte si veselého nápisu English v levé horní části), která působí jako tah na Oblivion v perských geografických a mytologických reáliích. Quest of Persia ([www.questofpersia.com/lotfali](http://www.questofpersia.com/lotfali)) je pak sérií akčních her zpracovávajících perskou historii. Rozjetě působí i společnost Kuma Games ([www.kumagames.com](http://www.kumagames.com)), která produkuje akční FPS s nekorektními motivy, kdy se zabíjejí Američané a další, kteří leží iránským nacionalistům v žaludku. Proti jedné z jejich her se dokonce zvedla petice, kterou podepsalo kolem pěti tisíc Peršanů s tím, že nechtějí svůj národ prezentovat jako antiamerický.

Prostor vyhrazený pro text o Íránu se chýlí ke konci. Jak je vidět, nehledě k náboženským nebo jazykovým bariérám, se hrát v Íránu daří dobře a hráčům možná ještě lépe. Společenská a ekonomická situace je minimálně ve veklých městech natolik dobrá, aby vznikala vlastní produkce a lidé měli čas podporovat hry nakupováním a hraním. Co chtějí více? Snad aby se perská produkce dostala i do Evropy, protože v mnoha případech jde o zajímavé projekty – a navíc mají rádi Mafii.

## BOX

### Fotbal uprostřed Perského zálivu

Nedaleko Bandar-e Abbásu leží ostrov Hormoz, který obsahuje solné hory, zbytky portugalské pevnosti a rybářskou vesnici. Rybářská vesnice obsahuje rybářské sítě, rybářské lodky a dvě paní, které prodávají ryby a sušenky. Veškerá zábava se dá shrnout slovy: opravování sítí a koukání na moře. Nebo ne? T malého zamaštěného krámku u pevnosti se ozývají výbuchy fotbalového běsnění a na zdi jsou neuměle vyvedená loga všech významných herních strojů. Děti tam hrají FIFU. „Protože je mnohem lepší, než Pro Evo,“ říká malý Hassan. Zkroušeně se plížím pryč do divočiny solných hor. Tak ty hry jsou opravdu všude!

## Jak se hraje v Turecku

Od Indie až po Turecko nahlédnete v novém seriálu, který si nebude všimnout přírodních krás turistických a neturistických destinací, ale podívá se na herní krajinu a její obyvatele.

Společenská uvolněnost Turecka je po přejezdu hranic z Íránu jako balzám na duši. V nočním mínus patnácti stupňovém mrazu stoupám z Íránu po silnici vedoucí k imigrační čekárně, mimochodem vyhřívané, což je to nejdůležitější, co z kilometrového utrpení dělá snesitelný zážitek. Na rozdíl od vojáků, které na pozorovatelnách a v kopcích prozrazují žhavé konce cigaret, se mám na co těšit. V čekárně čeká na úředníka s razítkem několik individuí, které obvykle vídáte ve filmech o nelegálních uprchlících. Seznamujeme se nad cigaretou a přeji jim hodně štěstí. Ať už se chtějí dostat kamkoliv. Buch. Razítko. Za pár hodin mě medvědími objetím vítá Sajim a směje se: „Jestlipak to není ten herní novinář, co se vyškrábal na Ararat.“ Jeho pobočník Ahmed pyšně ukazuje, že si ten den vyndal z pusy další skrz naskrz prohníly zub. V internetové kavárně bez cenzury projíždím všechny mailová konta a komunitní systémy a na ulici si kupuji pivo. Večer po mě někdo v kopcích nad městem střílí z devítky. Ještě později popíjím se Sajimem a krásnými Turkyněmi. Východ Turecka je krásný, romantický, nespoutaný a divoký. Četli jste Karla Maye?

Zašpiněné internetové kavárny plné dětí se staly za poslední měsíce více, než všední realitou – staly se místem, kde se potkávají hráči, aby poměřili síly v multiplayerových hrách anebo jen vyzkoušeli, co je nového, a pak o tom živě debatovali. V Turecku není situace jiná, jen namísto vysloužilých automatů nebo podprůměrně výkonných počítačů s několik let starými hrami, naleznete v každé herní špeluňce hardware schopný utáhnout i moderní hry a namísto *Counter Strike* nebo *Warcraft III* je na monitorech častěji vidět *World of Warcraft* anebo *Grand Theft Auto*. Turecko je zemí sousedící s Evropou, do které by rádo vstoupilo jako členský stát a je pravda, že při procházení centrálního Istanbulu nebo Ankary, dvou největších měst v zemi, máte pocit, že jste v zemi, kterou byste do Evropy chtěli – čisté ulice, obchody plné zboží, jaké seženete v Paříži nebo Londýně, rekonstruované památky, standardně oblečení úředníci na ulicích a mladé ženy v módních oděvech, plus samozřejmě herní prodejny a hráči.

Herní trh v Turecku existuje, ovšem mohl by být živější. V zemi s přibližně dvaasedmdesáti milióny lidí se herní aktivity soustřeďují do velkých regionálních měst a obecně na západ, který je více rozvinutější a evropštější, než východ a jihovýchod naléhající ke Střednímu Východu. V posledních letech je na vzestupu penetrace technologií do domácností a internetových uživatelů je kolem patnácti miliónů a často používají internet z domova díky relativně kvalitní linkové infrastruktuře. Úctyhodná čísla vyvolávají na herním poli zpětnou reakci. Vycházejí zde minimálně dva měsíčníky časopisového formátu orientované na hry. Vůdčí postavení zaujímá Level s nákladem pětadvaceti tisíc kusů. Těsně za ním stojí Oyungezer s nákladem dvaceti tisíc. Redakci Oyungezer tvoří bývalí redaktoři Levelu, který nemá shodné jméno s časopisem, který čtete jen tak náhodou. Pozorní čtenáři ví, že turecký Level je sesterským časopisem toho našeho a například nám poskytl preview *Crysis* nebo i další články. Turecká redakce je umístěna na vzdálený západní konec Istanbulu. „Je to prostě v Bulharsku,“ směje se zástupkyně šéfredaktora, Elif Akčová. Naráží tím na vtip, že západně od Istanbulu není skoro nic, a pak až Bulharsko.

Časopisy mají standardní náplň podle mustru novinky/rozhovor/preview/recenze a Level má v programu apelování na své zákazníky, aby nepodporovali pirátství nákupem kradených her. Nejvíce kradených her je pro PC a PlayStation 2, což je nejpobulárnější herní konzole, obecně podle názoru hráčů je ale Turecko spíše orientované na PC hraní, podobně jako východní a střední Evropa. V tureckém prostředí pirátství představuje tak velký problém, že vláda s pomocí amerických konzultantů hodlá do roku 2011 snížit míru nelegálně kopírovaného softwaru o deset procent – podle předběžně vypracované zprávy se tak vytvoří šestatřicet tisíc pracovních míst a hrubý domácí produkt naroste o 625 miliónů dolarů. Další úctyhodné číslo, že? V zemi mají své zastoupení

všechny velké firmy vyrábějící herní konzole, protože ve srovnání se západní Evropou se od tureckých hráčů očekává velká nákupní aktivita. Průměrný věk se pohybuje kolem osmadvaceti let v kontrastu se západní Evropou, kde je kolem čtyřiceti let a čtvrtina obyvatel Turecka je mladší čtrnácti let. Tím vznikají ideální skupiny pracovně produktivních a hrajících lidí a současných hráčů.

Boj proti pirátství a rodičí se silný trh jsou sice pěkná slova, ale v první řadě jsou za nelegální kopie zodpovědní zákonodárci, kteří na hry uvalili dvacetiprocentní daň plus osmnáctiprocentní prodejní daň – hry tedy stojí o osmnáct procent více, než kolik by stály normálně.

Když odhlédneme od situace na trhu a přesuneme zraky na lokální scénu, překvapí nás, jaké produkty v Turecku vznikají anebo je vytvářejí Turci žijící v zahraničí. Příkladem druhé skupiny jsou bratři Yerliovi, kteří v německém Frankfurtu vytvořili technologicky epesní střílečku *Crysis* a jejího potomka *Warhead*. Yerliovi jsou ve svém oboru mezinárodně úspěšní, ale co vývojáři, kteří žijí přímo v Turecku? Epicentra vývoje her jsou v zemi dvě: Istanbul a hlavní město Ankara. Zatímco Ankara je byrokratickým městem umístěným do středu země, Istanbul dlouhodobě inspiruje básníky, spisovatele, filmaře a kreativce, včetně těch herních, obecně. Proto je překvapivé, že *Mount & Blade*, vznikla v Ankaře pod hlavičkou společnosti TaleWorlds po dlouholetém vývoji. Autorský tým tvoří manželská dvojice, která se rozhodla vytvořit otevřenou hru orientovanou na souboje na koních zasazené do fiktivní středověké země bez prvků fantasy. Jako hrdina naverbujete armádu a plníte s ní řadu misí zadávaných nejrůznějšími postavami rozestými po velkém herním světě. Hlavní důraz je kladen na otevřenost herního světa, což staví hru do ranku titulů jako je *Oblivion* a společnost Paradox Interactive (*Europa Universalis*) proto v pozdní fázi vývoje převzala distribuční práva pro Evropu. Celý vývojový cyklus by se dal přirovnat k lásce k tématu, protože manželé neměli zajištěný odbyt a víceméně dělali hru především pro sebe – jak jim asi utužila společný vztah? Podle dosavadních reakcí z hráčské komunity jde o návykovou hru a zřejmě se dá mluvit o největším úspěchu turecké nezávislé scény.

*Mount & Blade* a *Crysis* nejsou zdaleka jediné hry pocházející z tureckého prostředí. Za zmínku stojí istanbulská *Citroën C4 Robot*, závodní hra, která vychází z transformerů a celý koncept je postavený na multiplayerovém hraní. Mnohem nacionálnější je *Kabus 22*, střílečka umístěná do istanbulské čtvrti Kadiköy, kterou se začala promenádovat podivná náboženská skupina ohrožující obyvatelstvo. Ačkoliv je oficiálním tureckým náboženstvím islám a jeho renesanci v poslední době země hodně prožívá, existuje zejména ve velkých městech odpor proti islamizaci společnosti, jak je známa ze zemí jako Írán nebo Saudská Arábie či dokonce z Egypta a skrz hry se tyto emoce projevují. Pokračovat ve výčtu tureckých her bychom mohli ještě několik odstavců, ale místa mnoho není, proto uzavřeme výpis hrami, která jsou mezi adventuristy dobře známé: *Culpa Innata* a *Darkness Within*. Ano, také z Istanbulu.

Pohledem do vnitřností herního Turecka náš seriál končí – kupodivu vycházel téměř stejně dlouho, jako cesta z Dillí do Istanbulu, která z větší části kopírovala slavnou karavanní hedvábnou stezku. Z celé cesty vyplynulo, že lidé chtějí hrát hry na počítači nebo konzolách, pakliže jim to společenské a ekonomické podmínky umožní a nacházejí k interaktivnímu umění vlastní neglobalizovaný přístup skrz kulturní zázemí. Dobrou zprávou je, že v každé zemi vznikají vlastní původní tituly, které interpretují národní trendy – kriketové simulátory v Pákistánu, Bollywoodem inspirované hry v Indii, historické a mytologické hry v Íránu anebo neobvyklé simulátory jízdy na koni v Turecku. S výjimkou Afghánistánu, který na pořádný herní boom teprve čeká, jsou mladí lidé osloveni možností zvětšovat si obzory hraním a navazovat kontakty se západním světem na internetu nebo v online hrách. Jediná škoda je, že tuto skupinu nedokážeme v Evropě pořádně podchytit kvůli jazykové bariéře, a tak nám unikají parádní a netradiční herní zážitky.

[BOX]

#### Česko-turecké bratření

Ve článku je zmínka o turecké verzi Levelu, povězte si o něm tedy trochu více. V současné chvíli jde o periodikum s jedenáctiletou tradicí, které prošlo během té doby mnoha změnami. V současné redakci sedí na šéfredatorské židli Fırat Akyıldız se zástupkyní Elif Akçovou a k ruce mají pět editorů a houf dvaceti externistů. Fırat předtím působil jako šéfredaktor turecké verze Oficiálního Playstation 2 Magazínu, jde tedy o takovou istanbulskou verzi Farida Starmana. Mezi českým a tureckým Levelem probíhá družba, co se týče překládání článků anebo poskytování materiálů, redakce tedy nejsou úplně izolovány a komunikují spolu. Stabilní postavení Levelu dokonce dokázalo odradit pokusy vydavatelů Gameshow a PC Gamer o proniknutí na turecký trh.