

Příloha 1 – Přepis rozhovoru s Filipem Kraucherem

T – Tazatel (Petr Šebor)

R – Respondent (Filip Kraucher)

T: Kolik vás pracuje ve Fiolasoftu?

R: Hele my obecně říkáme, že nás je šest, šest jako lidí, kteří pracují nějakým způsobem jako full time a pak máme spoustu externistů, se kterými spolupracujeme, z celého světa. To znamená. Je to, je to různý, máme plus přibližně dalších 20 lidí, který se firma spolupracujeme, ale ne tak, že by pracovali full time. Něco jako ty v Indianovi nebo v Nerdfixu, že jo? Taky nejseš jakoby full time, ale spolupracujeme.

T: Dobrý, super, děkuji. Takže podle tebe jste na české poměry malý studio, nebo středně velký studio?

R: Hodně malinkatý, malinký nezávislý studio o přibližně šesti lidech, který jako to tvoří od začátku no.

T: No super. Tak teď taková nevím, nevím, možná nepříjemná otázka, ale kolik tak stojí vývoj videohry ve stylu Fiolasoftu?

R: To není ani tak nepříjemná otázka, spíš je to otázka, jako, protože máme za sebou strašně moc her, tak samozřejmě se to blbě počítá. Když mi bylo 12 a já jsem začal dělat hry, tak logicky, ty nepočítáš, kolik času se v tom jakoby strávil. A to znamená, že tyhle ty ty hry, který původně vycházej zadarmo jako freeware, na kterých jsme se učili, tak dejme tomu tě stály prostě několik let života. Asi tak se to dá vyčíslit, což prostě je daný, že to stálo spíš moje rodiče. Že jo stálo, stálo je to, že mi, že mi koupili počítač, stálo je to, že jsem jsem se učil, to znamená jako, nevím, no je to, je to hodně těžké vyčíslit. Ale pokud se bavíme o debutu, což byl prostě BLACKHOLE, nás stál přibližně 2 miliony korun. To je jako otevřená věc jako plus mínus jako dohromady, ale pozor, BLACKHOLE byl vytvářen ještě za trochu jiných podmínek, takže zatímco ta hodnota toho projektu by byla, že to stojí asi tak 2 miliony na vyvinutí, tak, ale ve skutečnosti jsme nedali na stůl 2 miliony. Jestli mi rozumíš?

T: Jasně, jo.

R: Protože byli tam lidi, který to dělali zadarmo po nějakou dobu, protože se to prostě jsme to tak chtěli dělat, včetně mojí práce. To znamená, my jsme, my jsme lidi platili, ale spíš jsme platili vlastně všechno ostatní okolo než nás. Ten core lidí, který na tom pracoval, takže ve skutečnosti jsme zaplatili nějakých 800 tisíc. Nic, a do toho můžeš počítat jako 800 tisíc, který jsem musel, museli jsme je někde vydělat, takže jsme dělali nějaký kontrakt work, prostě pro jiné firmy, že jo? Měli jsme prostě, měl jsem Indiana, takže prostě něco vydělával Indian a tak dále, takže prostě z toho se dalo financovat docela dobře dělání tý hry a taky nám to trvalo. Ta hra není tak velká na to, BLACKHOLE není tak velké, aby si ho dělal 3 roky. My jsme ho dělali kontinuálně 3 roky právě z toho důvodu, že jsme neměli, fokus, prostě mít jako třeba na stole 3 miliony, tak, tak děláš jenom to a nemusíš řešit nic jiného, víš? Takže, že vždycky to jde ruku v ruce s něčím, no. Takže, takže tak, no.

T: Dobrý, ty ses tím teď kon dostal k tomu financování vývoje. Takže vy vlastně financujete vývoj tak, že děláte nějaký kontrakty a trošku z Indiána?

R: Teď už ne, teď už ne. To se změnilo vlastně v roce 2020, 2019, když jsme založili MediaRealms, že jo, ve kterém pracuješ i ty. Takže vlastně jde o to, že já jsem pro kvůli tomu právě, abych se vyhnul týhle problematice, tak pro náš nový projekt MATCHO. My jsme si sehnali investora, takže máme vyloženě investici, která nám dovoluje nehrabat na žádný jiný peníze, nemusíme dělat, takzvaně ten tým nemusí dělat vůbec nic jiného, jenom maká na tom projektu. Jo, takže, ale taky ten projekt je daleko víc ambicióznější než BLACKHOLE, takže vlastně, je to, vždycky, záleží na tom projektu.

T: Dobře, dobře. Tak to je super, to gratuluji, že máte investora. A teď otázka, protože mířím na ty dotace. Tak proč si myslíš, že v Česku se nepodporuje videoherní vývoj? Je tady podpora seriálů, je tady podpora filmů, celkově umění. ALe proč se podporují hry, když je to tak lukrativní průmysl. Vydělává víc než filmy, seriály.

R: Já nevím. To je to, co, to co, je to, co já nevím. A myslím si, že celá, jakoby, Asociace českých herních vývojářů vlastně to neví taky. Myslím si, že to nikdo neví. Nebo respektive nechápe to. Jsou tady jako organizace jako CzechInvest, který se snaží podporovat nějakým

způsobem jakoby tu herní sféru, ale vždycky to bylo s nějakým háčkem, ALE, například dostali jsme několikrát nabídku být na Gamescomu, víš co, mít tam stánek a prezentovat tam prostě ty věci, ale vždycky tam bylo to ALE. Víte, ale něco musíte zaplatit, ale my víme od kamarádů, nebo já vím i z herního průmyslu, prostě co mám známý v jiných zemích, že tam existuje opravdu FOND na podporu herních vývojářů, kdy některé ty týmy, některé ty hry, které vybere ten FOND, tak skutečně reprezentují tu zemi nebo reprezentují prostě tu danou tu věc na těch veletrzích a podobně. Dělají si tím samozřejmě i promo, ale já nechápu, proč Česká republika, respektive česká vláda nechápe, stále zatím, že tady jim uniká jako velká příležitost, protože oni, ty si můžeš říct, no tak jako dáme tady nějakému týmu, kterej, jako který si udělá stánek na E3 nebo na Gamescomu, prostě nějakou nějakou věc. Prostě dáme jim prachy a oni jako si ty prachy shrábnou, nechají si je pro sebe, a ještě si na tom jakože zazobaj. A víš co a nemáme z toho nic, ale tak to není, protože ta hra se potom prodává z českýho SRO nebo s českým IČem, že jo. Prostě tu máš nějakým způsobem. Takže ty daně, který jdou z příjmů, samozřejmě tady Česká republika nějakým způsobem získá. A spíš to vypadá, že mi Česká republika říká, hele ne, udělte si firmu někde jinde na hry. No prostě.

T: Jako jo, jo, to máš pravdu. Já jsem právě před chvílkou zpracovával Slovensko. Jak je na tom s dotacema a to mě jako překvapilo, že Slovensko součástí fondu pro umění, tak právě dotujou nejenom platy, ale dotujou vertical slice a dotujou právě i pak celkovou produkci, což je jako hezký.

R: Jo. U nás existuje teda MEDIA. Myšleno vlastně kancelář Kreativní Evropy dělá program MEDIA a ten je hodně zaměřenej na filmy a seriály, samozřejmě. Ale pokud mě paměť nešálí, tak stále mají otevřený dotační fond pro podporu videoher. Ale hrozně zvláštní, protože za prvé ten dotační fond je přístupný jenom pro někoho, kdo už v minulosti udělal hru, je komerčně úspěšná, takže musíš mít jako track rekord. Takže pro nový lidi to vůbec není. Ty, co, ty, co to fakt jako potřebujou pro vyvinutí konceptu, tak to není. Ale zároveň oni dávají peníze na prototyp, na alpha koncept, na ten, na ten prvotní koncept prostě tý hry, ale ne na celou videohru

T: Aha.

R: Což, což je něco, co mě hrozně zmátlo, když my jsme žádali. Vlastně já jsem si tím prošel, my jsme si zažádali, jo, vlastně v tom programu MEDIA o grant. Opravdu jsme prošli celým

tím, celým tím papírováním. Bylo to nesmyslně nesmyslná práce, kdy jako opravdu po nás chtěli úplně strašný, strašný detaily, který my jsme ani logicky ještě vědět nemohli o tý hře.

T: Jasně, jasně.

R: Je to hrozně těžký, protože pak někteří vývojáři řekli, tak to tam prostě napiš a budeš v pohodě. Já říkám, ale to není v pořádku, není v pořádku, že mi vlastně, že po mně chtějí game design dokument na koncept, který teprve budeme vytvářet. Já jsem furt tam šel s tím vědomím, hele, ale my máme koncept, já mám koncept. Naopak, já vám chci ukázat ten koncept, a když se vám bude líbit, a když, a jestli ten je podle těch standardů, co ta Kreativní jako Evropa chce, tak přeci to je dobrý, ne? To, to by se mělo zainvestovat, tak nám pomozte prostě vybudovat třeba ALFA verzi, jo? Že prostě uděláme nějakou první verzi, nebo něco takového. No, ale to tam není. Takovej program neexistuje. Možná dneska už jo, to nevím, já jsem se nedíval, já jsem mávnul nad tímhle programem rukou ve chvíli, kdy nám přišel prostě dopis, kdy si myslí, že prostě, že nám přišlo prostě nějaký vyhodnocení toho projektu našeho. A samozřejmě jsme to nedostali, ten grant, a jediný, co tam přišlo, tak byl odborný posudek, že si nemyslí, že to zvládneme, to, co tam je napsaný.

T: Aha.

R: Mně to přišlo tak jako vágní. Jen říkám, jak to můžou vědět, že to nezvládneme, když sakra neviděli prototyp? Aha! Protože žádám peníze na prototyp. Takže oni, oni jsou jak banka najednou, za kterou jako přijdeš a řekneš, hej, já bych chtěl tady prostě založit tenhle ten podnik a potřebuju od vás prostě tolik milionů, nebo něco takového, že jo? A prostě, a oni se jako zamyslí a řeknou, no to není moc dobrej byznys. Jako sorry, tak vám žádnou, jako peníze vám nedáme. Tak si to uděláš, že jo. To je v pohodě jako prostě.

T: Tak to je šílený, no.

R: Takže, to je třeba jako to, to je jediná moje jako ale zkušenost. Pak mám zkušenost prostě i s několika investory, kdy jsme jako my dělali pitch index, jak se říká. Prostě, když máš prostě pitch deck, tak jde vlastně o to, že my máme koncept nějaký hry, vyvinuli jsme si prototyp za naše vlastní peníze, kompletně prostě jsme zpracovali všechno, co šlo, do nějakýho, do nějaké kvality, aby to takzvaně reprezentovalo aspoň něco. A s tím jsme šli za investory a žádali jsme,

tohle, tohle nás stálo tolik a tolik, tady je naše propozice a do tří let od teď chceme prostě vydat tuhle hru, udělat ji takhle a potřebujeme prostě od vás peníze, potřebujeme tolik peněz.

T: Jasně.

R: A našli jsme podobně investora, kterej to takhle viděl, a kterej to jako zainvestoval, protože chápe, jak ten herní průmysl funguje.

T: No, to je asi to nejdůležitější. Já si myslím, že proto to tady takhle nefunguje, protože ty lidi do toho nevidí. Hele takhle, zeptám se takhle, kdyby tady byla možnost, že by v Česku byl nějaký normální dotační program. Chtěl bys ho využít? Nebo bys radši šel po investorovi?

R: Určitě jo. Asi bych ho využil, asi bych využil obě možnosti. Víš co, tady je prostě vidět. Určitou chvíli si uvědomíš, jakože. Jakýkoli příspěvek ti pomůže. Obzvlášť v době, kdy máš přehlcený trh. To znamená, já bych byl hrozně rád, kdyby, kdyby někdo cítil, že to, co děláme, má nějaký smysl. A ten problém je, že od vlády to necítíš a od nějakýho prostě spolku vývojářů možná dejme tomu ano. Jo, ale jde ti hlavně o hráče, takže vlastně seš v pohodě, pokud děláš hru, která je dobrá, a která se potom k hráčům dostane, tak tak je to v pohodě. Ale ta byznysová část, tomu, když si ten tým nevěří, kdy musí řešit celej ten vývoj, kdy máš opravdu jako těžký dny a máš potom snazší dny, ale máš těžký dny. Opravdu jako ten vývoj jako takovej, hrozně by bylo cool, mít tady něco, co tě jako podrží, když potom prostě, ty investuješ veškerý peníze a můžeš mít sebelepší plán a stejně ti ty peníze dojdou. Vždycky to tak je. Na Kickstarterech to vidíš prostě. Vždycky to je tak, že prostě přestřelíš, ne, nepřestřelíš dostatečně. A ty nechceš jako jít za investorem a říct, jo, potřebuju tohle krát deset. To je blbost, to nejde. Jakože on ti třeba řekne, uděláme tohle krát dva, ať tam má ten buffer a ty ten buffer stejně spálíš, protože ne, že bys chtěl, ale protože přijdou věci, se kterýma nemůžeš nikdy počítat. A prostě přijdou problémy a vždycky tam je nějaký, něco. A v ten moment mít někoho jako oporu, kdo ti pak pomůže hlavně na to zviditelnění, to je něco, co podle mě chybí. Česká republika by měla mít nějaký FOND na zviditelnění těch projektů, ať se takzvaně po těch vývojářích svezou, jestli mi rozumíš?

T: Jo, jo.

R: Prostě, ať se bijou do hrudi, že to jsou naše hry, ty český, jo? Ty prostě, to si myslím, že tady chybí. A ano, jestli to znamená, že vláda dá na stůl prostě nějaký peníze a bude to rvát na nějaký festivaly, bude rvát prostě někam, prostě i do zahraničí, vyveze, prostě udělá, připraví letadlo a vyveze prostě vývojáře. Rozumíš? Prostě na nějakou konferenci do zahraničí, kde teda zaplatí veškeré věci jako ubytování a teď, nebavíme se o nějakém luxusu. Prostě normální věc jako normální výpravu, jako dělá pro olympioniky, dělá to prostě pro filmy. Nevím, proč to nedělá pro hry jo, který mají jako výborný revenue. Ale to je možná ono. Najednou narážíš na to, že vlastně to revenue je takový v herním průmyslu, že si podle mě říkají, ty vole, nějaký hry, to není něco, co, to se zaplatí samo, oni si to, oni to zvládnou. Jestli jako chtějí mít FOND, tak ať si ty firmy, které vydělávají tolik, ať si v klidu prostě udělají FOND sami a investujou si jako ty firmy.

T: No jasně, jasně to já to já tomu jako rozumím, jenom mě fakt vždycky přijde jakoby bizarní, že třeba, nevím. Když se podívám na Slovensko, kde je ten videoherní průmysl menší než tady, i třeba, co se týče zisku, co jsem porovnával, zisky třikrát menší, přibližně. I co se týče zaměstnanců a takhle. A podporují tam videoherní průmysl, ale fakt v takovém stylu, že fakt ti zaplatí prostě nějak platy, i vertical slice zaplatí. Ten jejich program je rozdělen na tři fáze, kdy ti právě platí třeba ten vývoj toho vertical slice a pak finální hru nebo betaverzi. A jako, je to fajn. Na Polsku jsem teda nezačal ještě pracovat, ale myslím si, že v Polsku jsou na videoherní průmysl pyšní. A že ho podporují hodně a tady prostě ne.

R: Jo, Poláci, ty jsou úplně někde jinde. Tam mají tolik fondů. Tam jde o to, že prostě podle mě se na hry furt kouká skrz prsty a máme stále dostatečně neomladěnou vládu. Myšleno tak, že prostě ty tatínkové a maminky, který tam vlastně seděj, tak častokrát koukají na ty hry jako přes prsty, že jo? To si myslím, je to jenom jako domněnka. Pozor, jo? Tohleto nemůžeš použít jako fakt, ale je to domněnka. Na mě to jako působí, že ty lidi, který tam sedí ve sněmovně, a i v senátu, to je jedno, tak prostě tyto lidé nehrajou hry, nerozumí tomu a neví, co se děje na internetu.

T: Hmm, hmm.

R: A možná jo, já nechci, aby to byl generalizovaný. Máš tam lidi, který vědí naopak a který hrajou na Xboxu, který hrajou na Playstationu, vždyť to víme. Spousta těch politiků bylo

ted'kom prostě v různých, v těch podcastech a podobně. Ty se s nima dokážeš ztotožnit, ale nejsou na úrovni toho, že když se jí zeptáš, kolik českých týmů tady máme? A oni ti nejsou schopni říct ani Amanitu. Jako Amanita Design od Jakuba Dvorského, to je prostě masterpiece, uměleckej, kterým by se měla pyšnit Česká republika. My bychom měli mít tu houbičku, kterou mají jako logo, někde na Václaváku prostě udělanou. Nechápu, proč nemáme. Rozumíš, jo?

T: Rozumím, rozumím.

R: Prostě, kůň, kůň, kterýho máme na Václaváku, ať je nahrazený za Warhorse prostě. Já vím, že to je přehnaný, ale svým způsobem takhle se chovají jako jinde. Ted'kon vyšel ten dokument o Dundee o GTAčku a vlastně o DMA Design a oni mají prostě Lemmings sošky po celém městě v Dundee.

T: To je super.

R: No, protože sakra, to je jako kulturní dědictví. A to nemusíš hrát hry, nemusíš jim rozumět. Prostě jenom stačí nebýt ignorant. Já taky nerozumím umění, ale respektuji Monu Lisu. Víš co? Je to prostě já, no, nevím no.

T: Chápu. Tak, další otázka. Chtěl bys být s Fiolasoftem jakoby nezávislý a financovat hry buď sám, nebo za pomoci těch dotací, nebo využívat nějakého investora, nebo by si v budoucnu chtěl být pod nějakým vydavatelem? Řekněme třeba pod Koch Media nebo něčem takovým?

R: Tohle je hrozně těžká otázka a nedokážu ti na ni odpovědět jenom z jednoho prostého důvodu, protože jsem žádnou takovou nabídku nedostal, takže já jí nedokážu porovnat. Dokážu se o tom s tebou bavit jako teoreticky, co to znamená pro ten byznys. Co si myslím, že to znamená. Ne, ale problém je, že jsem si myslel dlouhodobě, že když budeme mít investora, tak to znamená ztrátu integrity a svobody taky. Ale ono to tak není, takže zase záleží. Podle mě to je lidech a bude to stejný, podle mě je to zase jenom teorie. Podle mě to je stejná věc, jako když ti teď řeknu, hele, nikdy nepůjdu pod EA, chápeš? Jakože třeba je to hroznej příklad, ale prostě já se nenechám koupit Microsoftem, já se nenechám koupit Sony. Ne, že by tomu jako něco nasvědčovalo, že by se tak mělo stát, ale dejme tomu, že by se třeba teoreticky mohlo povést MATCHO jo? A ted' prostě další hra a ted' bysme třeba tu nabídku dostali? Nevím, jak to

funguje. Nevím, jestli se to takhle jako vůbec dá jako řešit. Ale třeba za tebou přijdou a řeknou, hele, nechcete jako něco podepsat? My si vás jako koupíme a dáme vám neomezené finance. Dělejte si, co chcete, a hlavně dělejte ty hry. A teď si jenom řekneš, ok, co to znamená pro mě jako do budoucna? Znamená to, že značka, kterou jsem vyvíjel, nebo jako ty hry, které jsme vyvíjeli, ztratí hráče, ztratí to kouzlo, anebo je to zajištění budoucnosti, že ať se stane cokoliv, tak prostě naše hry nebo naše studio bude nějakým způsobem pokračovat minimálně prostě nějakou dobu? Takže hrozně záleží. Já si osobně nedokážu moc představit tu myšlenku, mít teďkon třeba, vydat MATCHO vydělat dostatek peněz, že víš, že seš zajištěnej. Myšleno tak, že třeba seš zajištěnej na x let dopředu, ty víš, že můžeš financovat vlastní hru svépomocí další a jen tak jako ti přijde na stůl nabídka a řeknou, jako hele, víš co, teď máte ty peníze, ale tady jako ty dostaneš od nás tolik, že opravdu se tomu můžeš věnovat a už nemusíš přemýšlet nad ničím jiným. Můžeš si postavit barák, můžeš si tady zajistit rodinu. Jo, bavíme se o tvým životě najednou. Tak to je myslím to, co tam chybí v tom klíčovém jako rozhodnutí, že prostě ty se můžeš dostat do věku, kdy i já jsem teď jako takový takové napjatej, že ti řeknu, ve dvaceti letech bych ti řekl, nikdy, a teď, když mi bude 32, tak si říkám, hele, víš co? Jako kdyby to přišlo? A znamenalo by to pro mě určitou svobodu, že bych nemusel řešit backend, ale věnoval bych se prostě vývoji, nebo s tím studiem bysme mohli věnovat se vývoji, tak bych možná do toho šel.

T: Tak to je super ale.

R: Jakože, jakože bych to prodal třeba Kochu, jo? Třeba kdyby Koch měl zájem, tak asi chápu, proč to udělali Warhorsáci. Je jednodušší podle mě přenechat ten backend někomu, kdo, kdo, kdo o to má zájem a kdo má expertízu než ty v indii prostředí, kde tě ty piraně zabijou. Jako oni tě sežerou tam prostě. To je důvod, proč ty indii vývojáři častokrát jdou pod Microsoft Studios nebo podobně. Prostě jim došla trpělivost. Není to jenom o penězích. Myslím si, že tam bude něco hlubšího.

T: Já to chápu. Když třeba dám jako příklad Epic, tak jsem s tím v pohodě, když nějaké indie studio řekne, že za exkluzivitu na Epicu vezmou spolupráci. Alespoň ty vývojáři mohou udělat to, co chtěli. Budou na to mít finance. Prostě ta hra bude taková, jak si ji vysnili prostě.

R: Je to otázka, vid'?' Víš co, o tomhle se jako můžeš bavit hodiny, protože můžeš říct, Epic na jednu stranu dělá hrozně dobrou věc. Na druhou stranu tím sebere vývojářům něco v prvních hodinách vydání té hry. Jde vlastně o to, že prostě, je to vždycky něco za něco. Ty sice vyměníš jistotu, to znamená, máš budget, můžeš v klidu dělat, dejme tomu, uděláš hru, ale ty jí pak exkluzivně zavřeš, teda pro ten store a případně to necháš pro konzole, protože epiku je jedno, že na konzolách, teda dobře, takže exkluzivně můžeš bejt na dvou platformách. Tak fajn, ale prostě přijde o první hodiny tý svobody dejme tomu. A další věc je jako, může se stát i falešná naděje, že si myslíš, že děláš fakt dobrou hru. Já to nedokážu jakože vysvětlit. To je to trochu komplexnější problém, ale stalo se to několikrát a máš prostě problém v tom, že vlastně Epic zafinancoval nějaký projekty grantem, oni si řekli, wow, my máme fakt skvělou hru. Oni to vydali a nikdo to nekupoval. A teď prostě najednou, ty máš ty peníze, tys je dostal, protože seš dobrej, protože si dokázal ukecat prostě teda ten Epic a podobně. Ale ta validace přišla jenom od vývojáře pro vývojáře, jestli mi rozumíš?

T: Jo, jasně. Člověk rád vidí, že tu hru mají rádi hlavně hráči. Protože to děláš pro hráče.

R: Jo, ale teď se jako fakt zamysli. Kolikrát si na Epicu viděl speciální reklamu nebo vyzdvížení nějakého projektu, který není AAA?

T: Neviděl.

R: To je ten problém! Oni na jednu stranu podporují strašně moc. Jako můžeme říct, že Kena: Bridge of Spirits, ale to už si trochu nalháváš, protože oni dokázali od Sony a od Epicu dostat tolik prachů, že si najmuli dalších 20 studií, který jim s tím pomohla.

T: Jo jo, já jsem to hrál a vím, o čem mluvíš.

R: Jo jasně, ale ta základní myšlenka, ten základní tým, který udělal samozřejmě bezesporu hodně práce, tak ale si usnadňuje potom tu cestu a jako jsou v pohodě, že jo? Ale, víš o nějaký jako dejme tomu indie hře, třeba dejme tomu Mages of Mystralia, který je teďkon nově na Epicu? Pravděpodobně, ani o tom nevíš, nevíš, co to je, ale prostě jsou tam na Epicu. Víš co, jako nejsou vidět.

T: No, hele, já si to tady právě schválně otevřu ten Epic. Na té hlavní stránce je prostě Far Cry, Red Dead Redemption, Battlefield, Assassin's Creed.

R: To já nevím, kde se vzalo to, že Epic je vlastně dobrý pro vývojáře? Možná jsem to říkal i já v Show Timeu, což je pravda, ale vždycky to je s tím ALE! Mně by se taky líbilo dostat ty prachy, ale co se mi nelíbí, je dostat ty peníze v případě, že jsem předtím neudělal domácí úkol, což znamená, vyzkoušet si, jak na to zareagují lidi.

T: Jo jo.

R: Já nepůjdu do Epicu teď kon oznamovat, že dělám Epic exkluzivitu, když dopřic lidi ještě neviděli ani trailer od nás.

T: Jasně, jasně.

R: A tohleto se ale děje. Máš spoustu Epic grantů, kde prostě ty hry jsou tajný, jsou to jenom sázky. Oni prostě sázejí, oni dělají to, že vezmou prachy z Fortnite, rozházejou to mezi projekty a sázejí na různé tituly, ale jim o vývojáře moc nejde. A právě proto si myslím, že takovej grant by měl bejt systematickej, ale nějak jako ve vládě, u nás. Tohle by neměl dělat Epic, jestli mi rozumíš? Epic by neměl být ten angel. Tady v tom případě se vracíme zpátky do Český republiky. Jestliže jsi český vývojář, zaměstnáváš tady v Česku lidi, anebo dejme tomu i platíš do zahraniční lidi z české měny, převádíš na eura a posíláš pryč, tak to je to samý de facto, že jo? Tak jde o to, že ty bys měl být schopn financovat ten projekt a tady by měly sázet. Česká republika by měla sázet, ale ne takhle bezhlavě. Tím neříkám vyloženě jako soutěž, že jo? To prostě není jako Shark Tank, prostě přijít a vstoupit před Babiše a prosit ho o prachy. To je kravina, ale určitě by měl existovat nějaký, prostě, já nevím. Ta Asociace by o tom mohla rozhodovat. Jo, myslím si, že ta Asociace herních vývojářů by mohla vytvořit nějaký proces, do kterýho se můžeš přihlašovat, kontinuálně, a jednou za půl roku se rozdává, já nevím, podpora pěti miliónů, deseti milionů, dvaceti miliónů korun mezi týmy, který se přihlásily, a podle projektů, podle jejich jakoby propozice, podle jejich odhadů. A dát jim tu šanci v podnikání. No je to prostě, to by bylo cool.

T: Tak uvidíme, jak se to časem vyvine.

R: Tak, ale nedokážu si představit, no nedokážu si představit, jako co by to mělo znamenat. Protože třeba Epic dělá to, že no strings attached. Když od Epicu dostaneš prachy, tak se můžeš vzít, sbalit a vypadnout na Bahamy a ty prachy jsou tvoje a nemusíš ten projekt dodělat. Ono se to nestává, to je kravina.

T: Jako fakt?

R: No jasně, oni nemají absolutně žádnou smluvní kontrolu nad tímhle. Oni prostě, ne, ale to jejich rozhodnutí, oni ti věří. Takže oni si vyberou projekty a řeknou, tady máš prachy, nech si je, zdaň si je, hotovo, my o tobě nechceme víc vědět.

T: Hmm, hmm.

R: A já si myslím, že tohle je částečně i toxický. To je právě to, čeho už zase fanouškem nejsem. A o tom v Indianovi tolik nemluví, protože to je moc komplexní téma. To, když bys v Show Timeu začal ventilovat, tak to hráče hrozně zmateš. To nesmíš prostě dělat, že jo? Takže jako hráči slyšeli, prachy! Dává to Epic vývojářům, máme hry zdarma, to je dobrý, hotovo. A to, že seš najednou v pozici vývojáře, kdy jako můžeš si vzít prachy, ale co to znamená pro ten projekt? A ty zjistíš, vlastně to nic neznamená. Ty stále nezískáš žádnou podporu od Epicu, nezískáš kontakt, který můžeš zavolat večer, když se ti něco v Unrealu pokazí. A prostě a zeptáš se, hej, Gregu, můžeš mi prostě tady na TeamVieweru, nebo prostě přes Parsec pomoci s projektem? Ne, to se neděje.

T: No, takže to je takový hořkosladký.

R: Jo, přesně, hořkosladký. Máš prachy, můžeš si zaplatit, koho chceš. Můžeš mít super dabéry. Můžeš mít super animátory, a k čemu ti to je, když prostě. Jenom se bojím toho, že prostě vývojáři častokrát teď kon jedou na to, na tu líbivost a prostě naházejou tam projekty, aby byli zajímavý, ale vlastně už se nezamýšlí nad tím, kdo to bude hrát. To se děje hodně, no. A to je ten důvod, proč těch Epic grantů moc nevidíš na frontpage. Prostě, ten grant jede pět let de facto. A z těch pěti let, kolik her z grantů znáš, jo? Ty bys měl znát už v týchletý době fakt jako hodně, hodně her. A já pokud vím, tak jenom jediná se tak nějak jako proslavila. A to byla taková ta konkurence Robloxu. A ta hra získala právě jakoby grant a fakt ho využili. Tam

dokonce část toho grantu využili tak, že hráči, co stavěli levely, tak jim dávali prachy. Jakože to rozdávali mezi lidi, mezi hráče.

T: Jo, to si pamatuju z té naší speciální epizody Indiana.

R: A tam vlastně jde o to, že oni ten grant využili i tímhle způsobem, takže to je cool. Jo? Že ti to dává možnost zkusit bojovat třeba proti konkurenci. A to se vlastně dostáváme zpátky. Jakože, když by existoval grant, a já bych ho chtěl, tak co by mě zajímalo, je, jak mi ten grant může pomoci udělat nějaký echo, jo? Prostě nějakou ozvěnu, prostě na Steamu, na Xboxu, na PlayStationu. Tam, kam potřebuju dát tu hru. Protože bez peněz jsi v háji.

T: Takže ti jde o marketing?

R: No jasně, marketing. Anebo podporu vývoje. Tak to může být nejen marketing, ale třeba, nevím, ty peníze můžeš použít na český dabing, na českou lokalizaci. Jako my MATCHO taky děláme kompletně v angličtině. Jako angličtina first, ale to neznamená, že to nechci v češtině, ale samozřejmě tu českou verzi potom z mé strany, já si, já si scénář přeložím a titulky do češtiny sám, protože jsem scenárista. Já to udělám, ale normální člověk ve firmě by tohle neudělal. To je důvod, proč to Vávra neudělá, jednoduše. On by mohl sedět 30 dní, 40 nocí klidně nad Wordem a přetukat celý Kingdom Come do češtiny sám, ale to je blbost. To dělali maniaci jako já, protože chci ušetřit, ale kdybych měl ty prachy, tak si na to vezmu třeba Filipa Ženíška, že jo?

T: Jo, to by bylo super. Já tohle chápu s tím vlastním překladem.

R: Jo, až na to, že ten problém je, že mě to mě to vlastně odkrajuje od práce, kterou bych jinak mohl dělat. Takže by mohly být lepší cutscény. Třeba. Mohl být daleko lepší scénář, protože já si stejně musím vyhradit před vydáním té hry nějaký čas na to, nevěnovat se těmhle věcem, ale překládat a připravovat tu češtinu, jestli mi rozumíš?

T: Jo, jo.

R: Takže vlastně, mít budget na tohle navíc je hrozně cool a mít tu podporu, že Česká republika by se zasadila o to, že, hele, máme tady program, když se, když se, prostě jako vývojáři vy

říkáte, že se vám to nevyplatí, Ubisoft a tak podobně, tak se přihlašte do tohoto programu, tady máte prostě vždycky třeba čtvrt míče. Máte prostě ultimátní grand, když přiložíte tu hru do češtiny. A můžeš to rozdělovat ty peníze třeba podle délky hry, nebo podle počtu slov ve scénáře, jo? Že prostě oni můžou dodat obrovský RPGečko, tak na to vyhradíme podporu 680 tisíc. Naopak prostě pro BLACKHOLE vyhradíš podporu 80 tisíc, protože není potřeba. Rozumíš? Nepotřebuješ víc než prostě tři měsíce práce, dejme tomu. A to bude fakt jako precizní čeština. Prostě bys měl najednou nějakou takovouhle podporu. To by se mi líbilo. Já se tím snažím vlastně jenom dostat k tomu, jaká ta podpora by byla fajn.

T: Hele, to je skvělý. Tuhle otázku tady taky mám.

R: Já nejsem moc fanoušek dotací, kdy ti přijde prostě balík peněz a ty pro to takzvaně nemusíš nic moc dělat a je to tak, že prostě, hej udělejte hru! Víš? Já jsem zastánce ty tvrdý práce. Mně nevádí si s tím týmem sednout a prostě fakt to vypočítat. A určitě tu budou lidi, kteří ti řeknou a proč bys to dělal? Proč by sis přiváděl prostě stres do života a životu ohrožující stavy? Což není pravda! Jde o to jenom si sednout a udělat prototyp, proboha. Prototyp nemá vypadat hezky, nemusí se hrát hezky, ale musí fungovat na nějaký úrovni ve stylu, ano, baví mě to hrát. Jo? Takže já nejsem moc fanouškem tohoto. Ale pak máš samozřejmě výjimky. Máš projekty od Amanity jako umělecké hry, kde ty ten prototyp udělat jednoduše nemůžeš. Tam prostě musíš věřit tomu, že ten umělec to dotáhne do konce a častokrát to nevidíš do poslední chvíle před vydáním, než si to všechno sedne k sobě.

T: Jasně, jasně.

R: Takže nechci být nefér. Dotace jsou asi fajn pro oba směry, ale to je možná důvod, proč to neexistuje. Že se nikdo nedokáže shodnout na tom, kolik by měl kdo dostat, za co a jak a jak ty hry mají vypadat a že existuje tolik proměnných. Máš hry na mobily, který teoreticky můžou dosáhnout větších revenue, ale za cenu toho, že budou vykrádat vlastně peněženky a fungují jako gambling, že jo? Takže máš velký problém v tomhle. Chceš jako česká vláda podporovat tyhle hry? No asi ne, ale chceš jim to říkat? Vývojáři budou jako hele, diskriminujete mobilní hry, ale my se potřebujeme uchytit na platformě Googlu a Applu. Víš co? Můžeš používat stejnou argumentaci a znova se dostáváš do toho kolotoče, že já si prostě říkám, že dotace jsou zlo. Jo? Dotace NA TEN VÝVOJ jsou zlo. Takže, podpora pro podnikání, podpora pro marketing, podpora pro to zviditelnění české hry jako české nějaké věci, to si myslím, že je

zdraví. To si myslím, že by tady mělo být. Protože pak můžeš využít veškeré své finance, veškerý svůj zásah na vytvoření hry a budeš vědět, že někde vzádu, až budeš mít dobrou hru a ty přijdeš prostě za tím dotačním fondem, tak řekneš, prosím, pomozte mi, potřebuju prachy na to, abych udělal reklamu v Americe, reklamu v Brazílii, reklamu v Kanadě, já nevím. Jo? Protože tam to chceme cílit. Stojí to tolik a tolik. Kolik dostaneme dotaci? Jo, chápeš?

T: Jo, to je právě super. Tenhle pohled mě zpráve zajímá.

R: Prostě by bylo fajn mít podporu, když už ta hra je před vydáním, aby se ten vývojář necítil sám. To by bylo cool. Možná by jen stačilo to, aby česká vláda, nebo teda ne jen česká vláda, furt mluvím o vládě. To nemusí být vláda, jo? Nebo aby prostě ten FOND nebo někdo třeba jenom asistoval. Třeba právní pomoc, hrozně cool věc. Mohli by zaplatit, aby zůstala trademark tý hry v Česku. Můžeš mít prostě logo Mafie, a to by teoreticky mohli zakoupit společně. Jo? Chápeš? Aby to prostě zůstalo v Český republice. Pak by se s tím dalo líp pracovat. Nebo takhle, to by neměla vlastnit Česká republika, to ne! Ale že by mohli dát peníze právě třeba na tohle. Protože můžu prozradit, jako když jsem viděl, kolik nás má stát trademark na MATCHO, tak jsem se málem podělal. Jako fakt! Je to šílený. Jsem z toho paf, jo? To je jako fakt v řádech miliónů.

T: To je šílený. Když jsem právě teď koukal na ty slovenské fondy, tak právě jeden z těch fondů byl pro podporu vývoje, ale byly tam i pro podporu marketingu. Byla tam podpora, co se týče právních věcí. No, takže jsem rád, že jsi mi řekl, jaké fondy bys rád v Česku viděl. A jsem rád, že bys to využil.

R: Jenom pozor, ber ty moje slova jako se salt of grain, jo?

T: Jo, v pohodě. Mně a vedoucímu práce šlo hlavně o to, abychom ten problém viděli z pohledu těch firem, takže super.

R: Tak, my nejsme úplně klasická firma, víš? Nepracujeme úplně ve stylu, jako třeba Warhorse nebo prostě ty klasický development týmy. Jsme pořád víc, nebo říkám si, že jsme pořád víc nadšenci než vyloženě dělníci. Ale tím nechci urazit tamty vývojáře. Tak to není. Je to takový, jako je to hrozně těžký popsat. Není to tak, že děláme 24/7 jenom tohle. Jsme prostě kreativní tým a děláme toho víc. A to je naše nemesis taky. Takže, já třeba mám nějaký pohled na věc,

ale tím, že nejsem závislej jenom na tomhle zdroji peněz, jestli mi rozumíš? Prostě jenom ze hry, tak to možná vnímám jinak. Možná to mám trochu zkomolený, že si třeba říkám, že tolik dotace ve skutečnosti nepotřebuju. Ale vedle třeba může být studio, který vypadá úspěšně, který dělá kamiony. To může být třeba SCSSko. A prostě můžou dělat prostě šíleně úspěšnou hru, ale třeba ty dotace fakt potřebuju, na zaměstnance, na podporu prostě budovy, protože ty nájmy jsou šílený. A ty to do toho nezapočítáváš jednoduše. Prostě, může tam být spousta skrytých věcí, kdy ti prostě ty dotace fakt můžou pomoci. A otázka je, jak ty dotace prostě využívat správně. No, je to těžký, no.

T: Super, já ti fakt strašně děkuju.

R: No, nemáš zač.

T: Tak děkuju moc za tvůj čas.

R: Tak děkuju za rozhovor.