

Česká zemědělská univerzita v Praze

Provozně ekonomická fakulta

Katedra informačních technologií (PEF)



Bakalářská práce

Státní podpora videoherního průmyslu v České

republice

Petr Šebor

© 2022 ČZU v Praze

ČESKÁ ZEMĚDĚLSKÁ UNIVERZITA V PRAZE

Provozně ekonomická fakulta

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Petr Šebor

Veřejná správa a regionální rozvoj

Název práce

Státní podpora videoherního průmyslu v České republice

Název anglicky

The state aid for the video game industry in the Czech Republic

Cíle práce

Cílem práce je porovnání úrovně státní podpory videoherního průmyslu v České republice oproti státním podporám jiných evropských zemí a analýza potřeb státní podpory za pomoci kvalitativního výzkumu.

Metodika

Teoretická část:

- Rešerše týkající se videoherního průmyslu
- Rešerše týkající se státních dotací

Praktická část:

- Zjištění výše dotací pro videoherní průmysl v ČR
- Zjištění výše dotací pro videoherní průmysl ve vybraných zemích EU
- Porovnání výše dotací ČR a vybraných zemích
- Analýza odlišné výše dotací
- Kvalitativní výzkum s vybranými vývojářskými studií v ČR ohledně nutnosti zvýšení dotací
- Výstup dokazující potřebu či nepotřebu podpory státních dotací ve videoherním průmyslu

Doporučený rozsah práce

30 – 40 stran

Klíčová slova

dotace, státní podpora, videohry, videoherní průmysl, kultura, umění, vývojářské studio, vydavatel, distributor

Doporučené zdroje informací

- JIRKOVSKÝ, Jan. Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. [Praha]: D.A.M.O., 2011. Finance a investování. ISBN 978-80-904387-1-2.
- KAUFMAN, Ryan, Ken S. MCALLISTER, Judd Ethan RUGGILL a Randy NICHOLS. Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk About the Business of Play. London: Routledge, 2016. ISBN 978-0415828284.
- SCHREIER, Jason. Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. USA: HarperCollins Publishers, 2017. ISBN 978-0-06-265123-5.
- STRNADOVÁ, Zuzana. Co by měl vědět příjemce dotace. Praha: Grada Publishing, 2019. Finance a investování. ISBN 978-80-247-3076-9.
- TAUER, Vladimír, Helena ZEMÁNKOVÁ a Jana ŠUBRTOVÁ. Získejte dotace z fondů EU: tvorba žádosti a realizace projektu krok za krokem : metodika, pravidla, návody. Brno: Computer Press, 2009. Finance a investování. ISBN 978-80-251-2649-3.

Předběžný termín obhajoby

2021/22 LS – PEF

Vedoucí práce

Ing. Mgr. Vladimír Očenášek, Ph.D.

Garantující pracoviště

Katedra informačních technologií

Elektronicky schváleno dne 17. 8. 2021

doc. Ing. Jiří Vaněk, Ph.D.

Vedoucí katedry

Elektronicky schváleno dne 19. 10. 2021

Ing. Martin Pelikán, Ph.D.

Děkan

V Praze dne 25. 01. 2022

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci "Státní podpora videoherního průmyslu v České republice" jsem vypracoval(a) samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu použitých zdrojů na konci práce. Jako autor(ka) uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušil autorská práva třetích osob.

V Praze dne 14.03.2022

Poděkování

Rád(a) bych touto cestou poděkoval(a) Mgr. Ing. Vladimíru Očenášekovi, Ph.D. za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce. Děkuji také Filipu Kraucherovi za dlouhý rozhovor plný cenných a zajímavých informací.

Státní podpora videoherního průmyslu v České republice

Abstrakt

Tématem bakalářské práce je „Státní podpora videoherního průmyslu v České republice.“ Celá práce je rozdělená na dvě části, na teoretickou a praktickou část, které se systematicky dělí na další podkapitoly.

Teoretická část je rozdělená na dva hlavní tematické okruhy. První velký okruh se zabývá problematikou přijímání dotací v České republice. Druhý velký tematický okruh se zabývá historií a vývojem videoherního průmyslu ve světě a následně v České republice.

Praktická část se zaměřuje na dotační systémy ve vybraných zemích Evropské unie a na jejich analýzu. Druhá velká část vlastní práce obsahuje kvalitativní výzkum s předním českým vývojářem z menšího nezávislého studia, který se zaměřuje na nutnost státní podpory pro videoherní průmysl. Bakalářská práce končí výstupem, který dokazuje potřebu či nepotřebu státní podpory videoherního průmyslu v České republice.

Cílem práce je porovnání úrovně státní podpory videoherního průmyslu v České republice oproti státním podporám jiných evropských zemí a analýza potřeb státní podpory za pomoci kvalitativního výzkumu.

Klíčová slova: dotace, státní podpora, videohry, videoherní průmysl, kultura, umění, vývojářské studio, vydavatel, distributor

The state aid for the video game industry in the Czech Republic

Abstract

The theme of the bachelor thesis is "The state aid for the video game industry in the Czech Republic." The whole work is divided into two parts, the theoretical and practical part, which are systematically divided into other subchapters.

The theoretical part is divided into two thematic parts. The first large part deals with the issue of receiving subsidies in the Czech Republic. The second major part deals with the history and development of the video game industry in the world and subsequently in the Czech Republic.

The practical part focuses on subsidy systems in selected countries of the European Union and their analysis. The second large chapter of the practical part contains qualitative research with a leading Czech developer from a small independent studio, which focuses on the need for state aid for the video game industry. The bachelor's thesis ends with an output that proves the need or non-need of the state aid for the video game industry in the Czech Republic.

The goal of the bachelor thesis is to compare the level of state aid of the video game industry in the Czech Republic compared to state aid of other European countries and to analyze the needs of state aid with the help of qualitative research.

Keywords: subsidy, state aid, video games, video game industry, culture, art, development studio, publisher, distributor

Obsah

1 Úvod	11
2 Cíl práce a metodika.....	12
2.1 Cíl práce.....	12
2.2 Metodika.....	12
3 Literární rešerše.....	13
3.1 Dotační systém v České republice	13
3.1.1 Základní informace	13
3.1.2 Proces poskytování dotací	14
3.1.3 Plnění podmínek při použití dotace	14
3.1.4 Kontrolní činnosti poskytovatele	15
3.1.5 Podpora kultury – Státní fond kinematografie.....	16
3.2 Videoherní průmysl ve světě	17
3.2.1 Počátky videoher.....	17
3.2.2 Éra rozkvětu videoherního průmyslu	18
3.2.3 Moderní období videoherního průmyslu.....	19
3.2.4 Proces tvorby videoher.....	19
3.3 Videoherní průmysl v České republice	20
3.3.1 Historie videoher v České republice	20
3.3.2 Současný stav českého videoherního průmyslu podle GDA.....	23
3.3.3 Vzdělání v oblasti vývoje videoher v České republice	24
4 Vlastní práce	26
4.1 Dotace pro videoherní průmysl v Česku	26
4.1.1 Možnosti financování videoher v Česku.....	26
4.1.1.1 MEDIA: Creative Europe.....	26
4.1.1.2 Investor	27
4.2 Dotace pro videoherní průmysl na Slovensku.....	27
4.2.1 Videoherní průmysl na Slovensku	27
4.2.2 Možnosti financování videoher na Slovensku.....	27
4.2.2.1 Fond na podporu umenia.....	28
4.2.2.2 Slovak Business Agency	28
4.2.2.3 MEDIA: Creative Europe.....	29
4.2.2.4 Kreativne vouchre (Stimulácia kreatívneho priemyslu).....	29
4.2.2.5 Superodpočet na výskum a vývoj (odpočet nákladov na R&D).....	29

4.2.2.6	Patent Box	29
4.2.2.7	Enterprise Europe Network.....	30
4.2.2.8	Erasmus pre mladých podnikateľov: Program pre vzdelávanie a odbornú prípravu	30
4.3	Dotace pro videoherní průmysl v Polsku	30
4.3.1	Videoherní průmysl v Polsku	30
4.3.2	Možnosti financování videoher v Polsku	31
4.3.2.1	Rozwój Sektorów Kreatywnych.....	31
4.3.2.2	GameINN	32
4.3.2.3	Bridge Alfa.....	32
4.3.2.4	ARP GAMES LLC	32
4.3.2.5	Podpora na úrovni regiónů	33
4.4	Porovnání jednotlivých zemí z hlediska státní podpory	34
4.5	Rozhovor s Filipem Kraucherem.....	35
4.5.1	Filip Kraucher.....	35
4.5.2	Fiolasoft.....	35
4.5.3	Cena vývoje videoher ve stylu Fiolasoftu.....	36
4.5.4	Financování videoher ve Fiolasoftu.....	36
4.5.5	Dotační problematika v České republice	37
4.5.6	Investoři.....	38
4.5.7	Možnost využití státních dotací	38
4.6	Vhodné formy podpory pro videoherní průmysl v České republice	40
4.6.1	Fond pro podporu videoherního vývoje.....	40
4.6.2	Fond pro podporu lokalizace	40
4.6.3	Fond pro zviditelnění nových projektů a českých studií.....	41
4.6.4	Tvorba výstav	41
4.6.5	Krajská podpora v oblasti školství.....	42
5	Závěr	43
6	Seznam použitých zdrojů	44
7	Přílohy.....	48

Seznam tabulek

Tabulka 1: Státní podpora videoherního průmyslu ve vybraných zemích EU.....	34
---	----

1 Úvod

Videoherní průmysl patří mezi nejoblíbenější a nejnákladnější odvětví zábavního průmyslu. Vývoj videoher je ale velmi náročným procesem, který vyžaduje spoustu kvalifikovaných pracovníků a nepřehledné množství financí. A to nejen pro vývoj jako takový, ale také pro další důležité obory, které jsou s videoherním byznysem spojené. Ve videohráčích však už nevidí přínos jen samotní hráči (zákazníci), kteří se hraním baví, ale také vrcholní politice jednotlivých států. V mnoha zemích světa k videohráčům stát přistupuje jako k velmi důležitému přínosu pro kulturu a také pro státní rozpočet. Některé státy se tak rozhodly videohry podporovat stejně, jako to dělají například u hudebního či filmového průmyslu. V České republice se však stát na videohry stále kouká „skrz prsty“.

Téma „Státní podpora videoherního průmyslu v České republice“ jsem si tedy vybral nejen, protože je to pro mě blízkým tématem, ale také proto, abych dokázal, že i české videohry patří mezi světovou špičku a zasloužily by si stejnou podporu jako například kinematografie.

Cílem této bakalářské práce je tedy porovnání úrovně státní podpory videoherního průmyslu v České republice oproti státním podporám jiných evropských zemí a analýza potřeb státní podpory za pomoci kvalitativního výzkumu.

Bakalářská práce je rozdělena do dvou částí, na teoretickou a praktickou část, které se systematicky dělí na další podkapitoly.

Teoretická část obsahuje literární rešerši, ve které jsou vysvětleny základní pojmy pro pochopení praktické části. První velký tematický okruh literární rešerše se zabývá problematikou dotačního systému České republiky. Druhý velký tematický okruh obsahuje historii a vývoj videoherního průmyslu ve světě a taktéž v České republice.

Praktická část obsahuje několik důležitých kapitol. První část vlastní práce se zabývá státní podporou videoherního průmyslu ve vybraných zemích Evropské unie, jmenovitě státní podporou v České republice, Slovenské republice a v Polsku. Různé druhy podpory jsou následně popsány a analyzovány. Další důležitou částí vlastní práce je kvalitativní výzkum ve formě rozhovoru s hlavním vývojářem vybraného českého studia, který se zabývá nutností podpory videoher ze strany státu.

Bakalářská práce končí výstupem, který dokazuje potřebu či nepotřebu státní podpory videoherního průmyslu v České republice.

2 Cíl práce a metodika

2.1 Cíl práce

Cílem práce je porovnání úrovně státní podpory videoherního průmyslu v České republice oproti státním podporám jiných evropských zemí a analýza potřeb státní podpory za pomoci kvalitativního výzkumu.

2.2 Metodika

Bakalářská práce je rozdělená do dvou částí, na teoretickou a praktickou část, které se systematicky dělí na další podkapitoly.

Teoretická část, nebo také literární rešerše obsahuje dvě odlišná témata. První část se zaměřuje na dotační problematiku v České republice. Je v ní popsáno, co jsou to dotace, jak se přijímají a jaké náležitosti musí poskytovatel i příjemce splnit. Druhá velká část se zaměřuje na videoherní průmysl ve světě i České republice. V kapitole o světovém videoherním průmyslu je popsána historie videoher a nastíněný současný proces tvorby videoherních projektů. Kapitola o videoherním průmyslu v České republice obsahuje historii českých videoher, informace o současném stavu českého videoherního průmyslu a informace o vzdělání v této oblasti.

Praktická část, nebo také vlastní práce je rozdělená na několik částí. První velká část se zaměřuje na různé druhy dotací ve vybraných zemích Evropské unie včetně České republiky. V další části jsou dotační programy analyzovány a porovnávány se státní finanční podporou v České republice. Třetí část obsahuje analýzu kvalitativního výzkumu s předním vývojářem jednoho českého vývojářského studia, který se zabývá nutností dotací pro videoherní průmysl v České republice.

Bakalářská práce končí výstupem, který dokazuje potřebu či nepotřebu státní podpory videoherního průmyslu v České republice.

3 Literární rešerše

3.1 Dotační systém v České republice

3.1.1 Základní informace

Zuzana Strnadová (2019, s. 9) v knize Co by měl vědět příjemce dotací popisuje dotace jako účelově určené prostředky formou dotací či návratnou finanční výpomoc fyzickým a právnickým osobám ze státních zdrojů, tedy ze státního rozpočtu, státních finančních aktiv, Národního fondu, státních fondů nebo z rozpočtu územního samosprávného celku.

Poskytování dotací právně upravuje zákon číslo 218/2000 Sb., o rozpočtových pravidlech a o změně některých souvisejících zákonů, ve znění pozdějších předpisů. Naopak poskytování dotací z územních zdrojů právně upravuje zákon číslo 250/2000 Sb., o rozpočtových pravidlech územních rozpočtů, ve znění pozdějších předpisů (Strnadová, 2019, s. 9).

Dotace a návratné finanční výpomoci se od sebe liší, čemuž napovídají i samotné názvy. Dle ustanovení § 3 písmena a) rozpočtových pravidel jsou dotace popisovány jako peněžní prostředky státního rozpočtu, které jsou poskytnuté právnickým či fyzickým osobám na předem stanovený účel. Příjemce není povinen dotace vrátit (Strnadová, 2019, s. 11).

Naopak návratné finanční výpomoci jsou dle ustanovení § 3 písmena b) rozpočtových pravidel brány jako bezúročně poskytnuté finanční prostředky fyzickým a právnickým osobám na stanovený účel, které musí příjemce během lhůty vrátit zpět do státního rozpočtu (Strnadová, 2019, s. 11).

Samotná činnost spojená s dotacemi není vůbec jednoduchá. Zuzana Strnadová (2019, s. 7) v knize Co by měl vědět příjemce dotací uvádí, že již samotné získání dotace je velmi náročné. Avšak pokud je daný subjekt žadatel i příjemce dotace, má to ještě náročnější. Pro příjemce je důležité realizovat účel, na který mu byla dotace poskytnuta, avšak ještě důležitější je splnění určitých podmínek a povinností. Taktéž může být subjekt několikrát podroben kontrole různých orgánů, například finančního úřadu či Nejvyššího kontrolního úřadu (Strnadová, 2019, s. 7).

3.1.2 Proces poskytování dotací

Proces poskytování dotací zahrnuje několik různých bodů. Ze všeho nejdříve přijde subjektu výzva k podání žádosti o poskytnutí dotace. V ní je důležité uvést věcné zaměření neboli specifikaci oblasti, pro kterou budou dotace poskytnuty, dále okruh oprávněných žadatelů. Ve výzvě samozřejmě nesmí chybět lhůta, ve které se musí žádost o dotace podat (Strnadová, 2019, s. 14).

Po již zmiňované výzvě mohou subjekty, které spadají mezi oprávněné žadatele, podat žádost o poskytnutí dotace nebo návratné finanční výpomoci ze státního rozpočtu. Při podávání žádosti musí subjekt dodržet několik pravidel, aby poskytovatel dotací žádost nezastavil. (Strnadová, 2019, s. 17-21)

Finální část, která se týká přijímání dotací, patří vydání rozhodnutí. Rozhodnutí je vydáno dle ustanovení § 14m rozpočtových pravidel. Poskytovatel dotace může v případě tohoto bodu rozhodnout trojím způsobem. Pokud poskytovatel žádosti vyhoví, tak dotaci poskytne v celém rozsahu. Ve druhém případě může žádosti vyhovět částečně. Pro příjemce dotace to znamená, že poskytovatel dotaci poskytne pouze zčásti a ve zbytku žádost zamítne. Nejhorším případem je, když poskytovatel žádosti nevyhoví. To pro přijímací subjekt znamená jediné, dotace mu nebude vůbec poskytnuta. Na rozhodnutí o poskytnutí dotací není předem určená žádná přesná lhůta. Avšak určitá lhůta se týká případu, kdy je žádost zcela zamítnuta (Strnadová, 2019, s. 21-23).

3.1.3 Plnění podmínek při použití dotace

Pokud subjekt projde celým procesem a dostane požadovanou dotaci, při plnění musí dodržovat předem stanovené podmínky. Za veškeré dodržování těchto podmínek zodpovídá sám příjemce dotace (Strnadová, 2019, s. 41).

Příjemce dotace musí poskytnuté finanční prostředky použít jen za účelem, který uvedl v žádosti o poskytnutí dotace. Pokud příjemce podmínky nedodržuje, poskytovatel může příjemci dotaci odebrat (Strnadová, 2019, s. 41).

Problémy s plněním podmínek se však dají řešit i přijatelnější cestou, avšak příjemce musí problémy ohlásit včas. Pokud příjemce ohlásí problémy včas, může poskytovatele požádat o změnu podmínky nebo povinnosti, které byly součástí rozhodnutí o poskytnutí dotace (Zuzana Strnadová, 2019, s. 44). Zuzana Strnadová (2019, s. 44)

v knize Co by měl vědět příjemce dotací uvádí, že označení včas znamená, aby příjemce nahlásil problémy dříve, než nastane okamžik dané podmínky či povinnosti.

Pokud příjemce nahlásí problémy včas, poskytovatel může například změnit závaznou lhůtu, ve které příjemce musí dosáhnout předem stanoveného účelu. V případě návratné finanční výpomoci se dá uvést jako příklad problém se splátkami. Při včasné ohlášení může poskytovatel změnit splátkový kalendář (Strnadová, 2019, s. 45).

Při dotačním plnění mohou být změněny nejen již uvedené závazné podmínky, ale také poskytovaná částka, ostatní povinnosti, mezi které se dají zařadit například seznam fyzických či právnických osob placených z poskytnutých prostředků. Jedinými výjimkami jsou účely poskytnuté dotace a osoba příjemce. Ani jedna z těchto položek nelze změnit (Strnadová, 2019, s. 45).

Největší problém nastává, když příjemce dotace některou z podmínek nesplní a neohlásí problémy s plněním včas. V tomto případě řeší pochybení poskytovatel nebo finanční úřad (Strnadová, 2019, s. 47).

V případě pochybení mohou nastat dvě různé situace, které se liší podle vztahu. Jestliže se nesplnění podmínek týká dosud nevyplacených prostředků, poskytovatel buďto dotaci nevyplatí celou nebo její část dle ustanovení § 14e rozpočtových pravidel. Pokud pochybení nastane po vyplacení finančních prostředků, poskytovatel může přistoupit ke třem různým řešením. Prvním řešením je výzva k provedení opatření k nápravě dle ustanovení §14f odstavec 1 rozpočtových pravidel. Poskytovatel taktéž může podat výzvu k vrácení celé či části dotace dle ustanovení § 14f odstavec 1 rozpočtových pravidel. V posledním případě může finanční úřad uložit odvod za porušení rozpočtové kázně (Strnadová, 2019, s. 47).

3.1.4 Kontrolní činnosti poskytovatele

V případě, že příjemce dotaci dostane, kontakt s poskytovatelem rozhodně nekončí. Úkolem poskytovatele je nejen dotaci poskytnout, ale následně i kontrolovat dodržování všech náležitostí. Poskytovatel se tedy zjišťuje, jestli příjemce použil dotaci na dříve uvedený účel, a jestli příjemce jedná v souladu s povinnostmi a předpisy (Strnadová, 2019, s 49).

Poskytovatel příjemce kontroluje dvěma různými způsoby. Při prvním způsobu, administrativním ověření, poskytovatel kontroluje předložené podklady v různých fázích

čerpání dotace (Strnadová, 2019, s. 49). Zuzana Strnadová (2019, s. 49) v knize Co by měl vědět příjemce dotací, jako příklady administrativní kontroly uvádí: při podání žádosti o platbu, při podání zprávy o realizaci či v rámci finančního vypořádání.

Druhá kontrola probíhá formou veřejnosprávní kontroly dle zákona číslo 320/2001 Sb., o finanční kontrole ve veřejné správě a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů. Veřejnosprávní kontrola probíhá v souladu se zákonem číslo 255/2012 Sb., o kontrole, ve znění pozdějších předpisů a může být provedena v jakékoliv fázi čerpání dotace. Výsledkem tohoto druhu kontroly je protokol o kontrole (Strnadová, 2019, s. 49).

Kontrola slouží převážně k tomu, aby poskytovatel zjistil pochybení ze strany příjemce. Jestliže k určitému pochybení ze strany příjemce dojde, poskytovatel může problém vyřešit dvěma způsoby: sám nebo za pomoci jiného subjektu. V případě řešení za pomoci jiného subjektu zašle poskytovatel podnět k zahájení řízení finančnímu úřadu, Úřadu pro ochranu hospodářské soutěže, státnímu zástupci nebo policejnímu orgánu (Strnadová, 2019, s. 50).

Jak již bylo zmiňováno, poskytovatel může pochybení vyřešit sám. V tomto případě může postupovat v souladu ustanovení uvedených v podkapitole Plnění podmínek při použití dotace: § 14e rozpočtových pravidel, § 14f odstavec 1 rozpočtových pravidel, § 14f odstavec 3 rozpočtových pravidel či § 15 rozpočtových pravidel (Strnadová, 2019, s. 50).

3.1.5 Podpora kultury – Státní fond kinematografie

Nejbližším oborem k videohernímu průmyslu, který je v České republice finančně podporován, je filmový průmysl. Audiovizuální díla jsou v České republice dotovány ze Státního fondu kinematografie. Všechny prostředky z tohoto fondu jsou příjemcům poskytovány v souladu se zákonem číslo 496/2012 Sb., o audiovizuálních dílech a o podpoře kinematografie a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů (Strnadová, 2019, s. 112).

Hlavním úkolem Státního fondu kinematografie je poskytovat finanční podporu kinematografii, a to buď nezištně nebo s podílem na zisku. Státní fond kinematografie financuje různé okruhy, které jsou uvedeny v ustanovení § 31 odstavec 1 zákona o audiovizi (Strnadová, 2019, s. 112). Zmiňované ustanovení uvádí například tyto okruhy: vývoj českého kinematografického díla, výroba českého kinematografického díla,

distribuce, propagace, vzdělání a výchova v oblasti kinematografie či filmový festival a přehlídka v oblasti kinematografie (Zákon č. 496/2012 Sb. – Zákon o audiovizuálních dílech a podpoře kinematografie a o změně některých zákonů).

K získání financí ze Státního fondu české kinematografie musí příjemce podat výzvu, která obsahuje lhůtu pro podávání žádosti o podporu a taktéž výčet dotačních okruhů. Příjemce taktéž musí při podání žádosti zaplatit správní poplatek. O poskytnutí dotace následně rozhoduje Rada státního fondu kinematografie, jež má na rozhodnutí maximálně 90 dní od konce lhůty pro podávání žádostí (Strnadová, 2019, s. 113).

3.2 Videoherní průmysl ve světě

3.2.1 Počátky videoher

Myšlenky o možnosti interakce s obrazem jsou známy již ze začátku druhé poloviny dvacátého století. S touto předpovědí přišel v roce 1951 německý vynálezce Ralph Baer (Haratek, 2011, s. 12). Tato předpověď se uskutečnila již o sedm let později.

Prvním člověkem, který se pokusil o interakci s obrazem, byl William A. Higenbotham. V roce 1958 vyzkoušel v laboratořích Brookhaven National Laboratory připojit k počítači analogové páčky. Pomocí osciloskopu se následně snažil nasimulovat pohyb letícího míčku. Po nějaké době se mu podařilo rozšířit svůj nápad v první hru, kdy spolu mohli hrát dva hráči najednou. Higenbothamova nápadu využila společnost MIT Circa, která světu přinesla první herní počítač. Jeho velikost však dosahovala rozměrům lednice a cena se pohybovala okolo 120 000 dolarů, takže jeho komerční úspěšnost byla takřka nulová (Haratek, 2011, s. 12).

Avšak v roce 1972 přišla ve videoherním oboru veliká revoluce. Tehdy začínající společnost Atari odstartovala ve světě legendární videohru PONG. Ta využívala Higenbothamův princip míčku, který je odrážen mezi dvěma hráčskými páčkami. Distribuce probíhala za pomoci zařízení Odyssey, jehož tvorbu podpořila společnost Magnavox. Hráči si Odyssey mohli zakoupit za pouhých 100 dolarů, což vedlo k obrovským prodejům. Například v Americe se během prvního roku prodalo na tu dobu neskutečných 100 000 zařízení (Haratek 2011, s. 12).

3.2.2 Éra rozkvětu videoherního průmyslu

Vít Haratek (2011, s. 12), v knize *Game Industry* uvádí, že největší rozkvet videoherní průmyslu přišel v letech 1980-1994. Kvůli nejrozšířenějšímu videohernímu systému Atari 2600 mohl každý vyvíjet své vlastní videohry. To vedlo k přesycení trhu, na kterém se objevovala spousta her plných chyb, bugů a nezábavného game designu. Mladičkový videoherní průmysl kvůli těmto událostem zažil první krizi, které měla podle spekulací vést ke konci (Haratek, 2011, s. 12).

Videoherní průmysl zachránila japonská společnost Nintendo v roce 1983. Na trh se dostala jejich první konzole zvaná NES (Nintendo Entertainment System) a s ní i různá pravidla. Nintendo si na rozdíl od Atari striktně kontrolovalo, kdo bude dělat videohry pro jejich platformu. Taktéž si společnost zakládala na velice přísné kontrole nejen kvality, ale i obsahu všech titulů. V jejich hrách nesmělo být dlouhou dobu zobrazováno krvavé násilí a sexuální obsah. Díky Nintendo se videoherní trh vyčistil, hry si téměř nekonkurovaly a jejich cena rostla, což vedlo k záchraně trhu. Jejich filozofii postupně převzaly ostatní herní společnosti, které to s hrami myslely vážně (Haratek, 2011, s. 12).

Do první poloviny 80. let byly videohry přizpůsobené pouze pro speciální zařízení, videoherní konzole. Avšak v této době přišel velký rozvoj počítačové platformy. Většinu hráčů od hraní na PC však odrazovala cena, která byla příliš vysoká na to, aby zařízení sloužilo pouze na hraní her. Druhým problémem bylo, že PC v té době dokázalo zobrazit pouze text. Tento fakt vedl k velkému rozvoji textových her, většinou se jednalo o textové adventury (Haratek, 2011, s. 12).

Přelom 80. a 90. let minulého století přinesl taktéž velký milník do světa videoher, kterého se však v současné době drží už jen japonská společnost Nintendo. Ve světě se začaly objevovat mobilní zařízení, která dokázala hráči nabídnout zábavu i na cestách. Mezi nejznámější zařízení této doby patřily Atari Lynx, Sega GameGear a Nintendo GameBoy. Třetí jmenovaná platforma se stala největší ikonou této doby, protože hráčům nabídla kultovní Tetris od ruského programátora Alexe Pazhitnova (Haratek, 2011, s. 14–15).

3.2.3 Moderní období videoherního průmyslu

Vít Haratek (2011, s. 13) v knize *Game Industry* uvádí, že současnými trendy videoherního průmyslu jsou především senzory rozeznávající pohyb, rotaci, pohyb v prostoru a dotykové obrazovky. To však z dnešního pohledu můžeme částečně vyvrátit. Co se týče mobilního hraní na dotykových obrazovkách, videoherní průmysl se na mobilech rozvinul opravdu značně. Ve většině případů se ale jedná o casual výtvoř, které vydělávají miliardy dolarů na nenáročných hráčích. Za zmínku určitě stojí například mobilní hry *Candy Crush* či *Clash Royale*.

Co se týče hardcore hraní, v roce publikování této knihy světu opravdu vládly pohybové hry. Například zařízení *Move* pro PlayStation 3, *Kinect* pro Xbox 360 nebo celá konzole *Nintendo Wii* (Haratek, 2011, s. 13). U pohybového zařízení však setrvala jen společnost *Sony*, která systém *Move* využila pro svojí virtuální realitu. Ani ta však není úplnou revolucí na poli videoherního průmyslu a hráči rádi zůstávají u úplné klasiky, obrazovky a klávesnice či ovladače. Videoherní průmysl se tak vyvíjí spíše z pohledu herního designu, grafické stránky videoher a samotného rozsahu videoher.

Videoherní průmysl se od svých počátků rozrostl k nepoznání, a to nejen velikostně, ale i z finanční stránky. Během roku 2020 dosáhl celosvětový videoherní průmysl na zisky ve výši 180,3 miliard amerických dolarů, což je téměř o 40 miliard dolarů více než v roce 2019 (Newzoo, 2021). Z podprahové zábavy se tak za pouhých 48 let stal nejziskovější obor zábavního průmyslu, který porazil nejen hudební, ale i filmový průmysl.

3.2.4 Proces tvorby videoher

Jak uváděl Vít Haratek (2011, s. 12) v knize *Game Industry*, v minulosti herního průmyslu mohl být videoherním vývojářem skoro každý. Videohry byly samy o sobě velmi jednoduché, nenákladné a svou hratelností velmi krátké. Celý proces se však postupem času začal vyvíjet a videohry se staly nejnákladnějším zábavním průmyslem.

Videohry v současné době nevytvářejí jen nadšenci, ale jedná se o miliardový průmysl, ve kterém sice stále pracují kapacity z oboru IT, ale z hlediska financování tento trh ovládají klasičtí bohatí investoři a manažeři. Když chcete vytvořit nějakou úspěšnou značku, nestačí vám pouze dobrý nápad. Ze všeho nejdříve je potřebné sehnat investora,

který musí poskytnout miliony, v některém případě i miliardy dolarů na realizaci. Hlavní game designér následně potřebuje několik kreslířů, designérů, programátorů, grafiků, producentů, animátorů, testerů. A nesmí se zapomínat ani na hudebníky, kteří připraví soundtrack, zvukové efekty a na marketingové specialisty, kteří se postarají o to, aby o projektu bylo slyšet (Schreier, 2017, s. 1).

Judd Ethan Ruggill a kolektiv (2017, s. 1) v knize *Inside the Video Game Industry* přirovnávají videoherní firmu k továrně na lahůdkové výrobky. Finální produkt je totiž v obou oborech to hlavní, to, co každého zajímá. Zatímco proces vytváření je pro spoustu lidí nic, a i kdyby to někoho zajímalo, firmy se se svými postupy často nesvěřují. Tato informace je celkem v rozporu s knihou samotnou, a i s oborem videoherní žurnalistiky, ale ve finále je pravdivá. Ruggill a kolektiv (2017, s. 1) uvádějí, že se lidem sice ke konzumentům dostává spousta informací o vývoji, ale nikdo z veřejnosti se ve skutečnosti nedozví postup vývoje z každého dne.

Samotný vývoj videoher je tedy ve finále velmi náročná a dlouhodobý proces. Jak již bylo uváděno, za vším stojí myšlenka, námět, scénář. Pokud nápad zaujme investora, dá dotyčným peníze a vývoj může směle začít (Schreier, 2017, s. 1). Podle námětu následně vývojářský tým vytvoří různé návrhy, které se investorům ukážou a ti z nich poté vyberou ten nejlepší, který by mohl zaujmout konzumenty a vydělat nejvíce peněz. Před koronakrizí, v době, kdy ve videoherním průmyslu byly velmi důležité konference, se tým po schválení většinou věnoval vytvoření samostatného dema pro obrovskou výstavu E3, která se koná každý rok v Los Angeles. Pokud mělo vývojářské studio na E3 úspěch, většinou podle dema vytvořili celistvou hru. Vývoj však není nijak jednoduchý a zaměstnanci často narážejí na obrovské problémy (Schreier, 2017, s. 1).

3.3 Videoherní průmysl v České republice

3.3.1 Historie videoher v České republice

Videoherní průmysl v České republice to v minulosti neměl jednoduché. V tehdejší Československé socialistické republice bylo pro technické nadšence velmi složité jen samotné zakoupení výpočetní techniky. I když jsou počátky datovány na přelom 70. a 80. let minulého století, nejvíce nadšenců se objevilo až během 80. let, kdy v Česku vznikaly tituly pro systémy Atari, ZX Spectrum či PMD 85. Jednalo se převážně o klony původních

západních videoher. Již v této době se na scéně objevil František Fuka, známý publicista, překladatel a programátor, který se v 80. letech proslavil hlavně textovou adventurou Indiana Jones a neoficiálním pokračováním Tetrisu s číslovkou dva. Tehdejší videoherní scéna se zaměřovala převážně na pro režim přijatelné textové adventury a na anonymní textové adventury, které útočily na politické dění v tehdejší Československu (Aktuálně, 2014, Online).

Komericializace videoher českého videoherního průmyslu přišla až po roce 1989. Kvůli technické opožděnosti však první vydavatelé vydávali staré hry z 80. let minulého století, většinou pro platformu ZX Spectrum (Games.cz, 2013, Online).

Velký pokrok přišel během 90. let, kdy začal být populární žánr adventur. Do přelomu 20. a 21. století se v tehdejší Československu a České republice objevily známé tituly jako Světák Bob, Tajemství Oslího Ostrova, Sedm dní a sedm nocí, Horké léto, a hlavně legendární série Polda, která vychází do současné doby (Bonusweb.cz, 2000, Online).

Na přelomu 20. a 21. století přišel velký milník pro český videoherní průmysl. Tehdejší vývojářské studio Illusion Softworks vydalo taktickou akční hru Hidden & Dangerous, která nebyla úspěšná jen v České republice, ale probjovala se do světa. Studio Illusion Softworks poté formovalo většinu této doby. O tři roky později toto studio vydalo nejznámější českou videohru, Mafia: The City of Lost Heaven, kterou designoval současný velikán českého vývoje, Daniel Vávra (Bonusweb.cz, 2001, Online). Společně s úspěchem Illusion Softworks nastoupilo na scénu i další velké, celosvětově známé studio, které funguje do dnešní doby. Řeč je o studiu Bohemia Interactive, které se proslavilo vojenskými simulátory Operace Flashpoint a Arma. Právě simulátor Arma vychází dodnes a je používán různými armádami po celém světě (Bonusweb.cz, 2011, Online).

Růst českého videoherního průmyslu se zastavil někdy okolo roku 2003. Vyhlášené studio Illusion Softworks v té době vydalo další klenot, střílečku z první osoby zvanou Vietcong, které se taktéž zařadila mezi nejoblíbenější české hry. Kvůli následujícím problémům však proběhla akvizice. Illusion Softworks odkoupil obrovský vydavatel Take-Two Interactive, který studio přejmenoval na 2K Czech (Bonusweb.cz, 2011, Online). To zaznamenalo celosvětový úspěch s pokračováním Mafie. Po Mafii 2 ze studia odešlo velké množství známých vývojářů včetně Daniela Vávry.

Český videoherní průmysl se začal vzpamatovávat až kolem roku 2009. Prvního úspěchu dosáhlo umělecké studio Amanita Design s ručně kreslenou adventurou Machinarium (Amanita Design, 2009, Online). Dalším studiem, které se proslavilo ve světě, bylo SCS Software, které do současné doby vyvíjí nejlepší simulátory jízdy kamionem, například 18 Wheels of Steel či Euro Truck Simulator (Bonusweb.cz, 2011, Online). V roce 2011 bylo taktéž založeno úplně nové studio Warhorse Studios. Mezi zakladatele patří velmi úspěšní vývojáři, Daniel Vávra ze zaniklého Illusion Softworks a Martin Klíma ze studia ALTAR Games (Bonusweb.cz, 2011, Online).

Začátky Warhorse Studios byly opravdu náročné. Oba zakládající vývojáři měli velké ambice, ale málo finančních prostředků. Vývojářské studio nakonec zařadil finančník Zdeněk Bakala, který vlastnil 70 % podílu firmy (Bonusweb.cz, 2012, Online). Warhorse Studios začalo s vývojem obrovského historického RPG Kingdom Come: Deliverance. Během vývoje si studio prošlo crowdfundingovou kampaní na platformě Kickstarter. V kampani bylo vybráno přes 1,1 miliónů liber, v přepočtu 36 miliónů korun, což Kingdom Come zařadilo mezi nejúspěšnější kampaně na Kickstarteru (Kickstarter, 2014, Online). Vybrané peníze byly však jen malou částí celkových nákladů. Daniel Vávra v rozhovoru pro YouTube kanál Real Talk uvedl, že vývoj stál okolo 400 miliónů korun (Real Talk, 2019, Online). Finální videohra Kingdom Come: Deliverance nakonec vyšla až na začátku roku 2018 a dosáhla celosvětového úspěchu. V roce 2020 bylo po celém světě prodáno více než 3 milióny kopií (CZECHCRUNCH, 2020, Online). Warhorse Studios bylo na začátku roku 2019 odkoupeno obrovským vydavatelem THQ Nordic. Vydavatel za akvizici zaplatil 33,2 miliónů euro, v přepočtu přibližně 830 miliónů českých korun. THQ Nordic zakoupil 100procentní podíl, ale podle slov vývojářského studia i nového majitele bude Warhorse Studios nadále fungovat jako samostatné studio (Indian-tv-cz, 2019, Online).

Současný český videoherní průmysl však neformují jen studia jako Warhorse Studios, Bohemia Interactive, Amanita Design a SCS Software. Během posledních deseti let se na scéně zformovalo velké množství malých studií i jednotlivců. Například FiolaSoft Studio, tvůrci plošinovky Blackhole, Beat Games, vývojáři celosvětově nejúspěšnější VR hry Beat Saber (Bonusweb.cz, 2019, Online), Wube Software, kteří stojí za strategií Factorio (Indian-tv.cz, 2021, Online), CBE Software, tvůrci hororové adventury Someday You'll Return (Vortex, 2020, Online) a v neposlední řadě Charles Games, vývojářské

studio tvořené vědci a studenty Univerzity Karlovy, kteří se specializují na adventury z historie České republiky (Vortex, 2020, Online).

3.3.2 Současný stav českého videoherního průmyslu podle GDA

Stejně jako tomu je ve světě, i český videoherní průmysl se rozrostl do roku 2020 k nepoznání. Asociace českých herních vývojářů, zkratkou GDA, zveřejnila v půlce roku 2021 zprávu o stavu českého videoherního průmyslu za rok 2020 (Vortex, 2021, Online).

Nejdůležitějším prvkem pro ekonomiku je finanční obrat, který GDA pro rok 2020 průměrně odhadla. Ještě v roce 2017 dosáhl český videoherní průmysl zisku v hodnotě 2,26 miliardy českých korun, v roce 2018 3,79 miliardy korun, v roce 2019 4,54 miliardy korun. Avšak zisk vzrostl i v roce 2020 (GDA, 2021, Online). Podle odhadu GDA se zisk z českého videoherního průmyslu pohyboval průměrně okolo 5 miliard českých korun, což o mnoho převyšuje ostatní zábavní průmysly (GDA, 2021, Online). Při porovnání videoherního a filmového průmyslu v roce 2019 bychom došli k závěru, že videohry převýšily filmy o 1,94 miliard korun. Filmový průmysl totiž v roce 2019 zaznamenal zisky v hodnotě 2,6 miliardy českých korun (Filmový přehled, 2021, Online).

V roce 2020 zaznamenal nárůst i počet pracovníků ve videoherním průmyslu. Od roku 2019, kdy český videoherní průmysl zaměstnával 1750 osob, se počet zvýšil o 18,5 % na celkové číslo 2074 zaměstnanců (GDA, 2021, Online). Toto finální číslo je z 33 % zastoupeno zaměstnanci z jiných států a 67 % Čechy.

Průzkum GDA se věnoval i studiím jako takovým. V roce 2020 bylo na české půdě zaznamenáno celkem 118 studií, což je podle GDA o sedm více než v roce minulém. Nejvíce vývojářských studií se skládá z devíti a méně lidí, podle GDA 73 %. Hned na druhém místě jsou studia zaměstnávající 10 až 49 lidí, GDA uvádí, že těch je 20 % z celkového počtu 118 studií. Graf uzavírají studia s 50 až 249 zaměstnanci a studia nad 250 zaměstnanců. Těch je dohromady 7 % (GDA, 2021, Online). Studií nad 250 zaměstnanců je jen 1 %, jmenovitě se jedná o studio Bohemia Interactive, které v současné době zaměstnává více než 350 vývojářů (Bohemia Interactive, 2020, Online).

GDA se během průzkumu zaměřila i na vzdělání. Z průzkumu je značně vidět, že v České republice není rozvinuté vzdělání v oboru herního vývoje. Jen pouhých 20 % nově přijatých zaměstnanců přišlo rovnou ze škol. Celých 80 % bylo přijato z trhu práce.

Nedostatek mladých vývojářů dokazuje i průměrný věk. Ten se v roce 2020 pohyboval okolo třiceti let (GDA, 2021, Online).

Nedostatek zaměstnanců dokazuje i vysoké využití outsourcingu, tedy práce od jiných lidí (většinou cizinců), kteří nejsou zaměstnání v daném studiu. Podle GDA využilo outsourcing v roce 2020 celkem 75 % studií (GDA, 2021, Online). Ve většině případů se však jedná o využití outsourcingu v jiném odvětví, než je herní design. Studia často využívají outsourcing pro tvorbu audia, hudby či grafických podkladů, rigování (rozpohybování kostry postav) či na testování (Vortex, 2021, Online).

Z následujících hodnot je vidět, že je videoherní průmysl velmi lukrativní byznys, který by mohl být přínosný pro ekonomiku České republiky. GDA totiž uvedlo, že videoherní průmysl bude mít v budoucnosti stále větší zisky a bude zaměstnávat více lidí (Vortex, 2021 Online).

3.3.3 Vzdělání v oblasti vývoje videoher v České republice

Největším problémem České republiky z hlediska herního vývoje je nedostatek specializovaných oborů na vysokých školách. Zatímco studia výpočetní techniky je dostatek, oborů se zaměřením na vývoj videoher je opravdu málo. Vysoké školy však v oboru vidí budoucnost. S každým novým rokem se tedy nabídky pro studenty rozšiřují.

V současné době si studenti mohou vybrat z osmi praktických oborů se zaměřením na vývoj počítačových her. Fakulta multimediálních komunikací na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně studentům nabízí obor Ateliér Game Design, který se zabývá nejen herním designem, ale také marketingem. Obor se zaměřením na herní design nabízí také FaMU, které během tohoto roku otevřelo obor Herní Design. Studenti však mohou vývoj počítačových her studovat i na Vysokém učení technickém v Brně, ČVUT, Fakultě informatiky MU a Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara (Visiongame, 2021, Online). Nejznámějším podporovatelem videoherního vývoje je však Univerzita Karlova. Ta na Matematicko-fyzikální fakultě nabízí obory Vizuální výpočty a vývoj počítačových her a Počítačová grafika a vývoj počítačových her (Vision Game, 2021, Online). Univerzita Karlova taktéž patří mezi vysoké školy, které mají vlastní vývojářské studio, v jejich případě se jedná o již zmiňované Charles Games.

Videoherní vývoj se v České republice dá studovat i mimo vysokou školu. Kvůli nedostatku zaměstnanců byla v roce 2020 založena škola GameDevHub, která zájemcům

poskytuje kurzy na různé zaměření ve videoherním průmyslu. GameDevHub v současné době nabízí celkem jedenáct různých kurzů, které jsou vedeny úspěšnými odborníky z oboru. GameDevHub se zaměřuje nejen herní design jako většina univerzit, ale i na programování v enginech Unreal Engine či Unity. Zájemci zde taktéž mohou studovat herní scenáristiku, 2D herní grafiku a 3D herní grafiku (GameDevHub, 2020, Online).

4 Vlastní práce

4.1 Dotace pro videoherní průmysl v Česku

4.1.1 Možnosti financování videoher v Česku

Český videoherní průmysl byl již probrán v teoretické části. Z původního textu se však dá říct, že je český videoherní průmysl známý po celém světě. I přesto, že pár našich vybraných her patří do žebříčku těch nejlepších, videohry jsou v Česku na státní úrovni celkem tabu. Z tohoto důvodu je zde nejen nedostatečná struktura školství a s ní i nedostatek zkušených zaměstnanců, ale také stát nepodporuje videohry vůbec. Součástí kulturních dotací pro audiovizuální projekty jsou tak jen filmy či seriály. Jediné, co čeští vývojáři mohou udělat, je zažádat o podporu na úrovni Evropské unie.

4.1.1.1 MEDIA: Creative Europe

Jedinou možností financování z veřejných zdrojů v České republice je program Media: Creative Europe zprostředkovaný Evropskou unií. Jak již název napovídá, program se zaměřuje na podporu videoher tvořených evropskými nezávislými studii. V celém programu je však jeden velký háček, který automaticky vyškrtává začínající studia. O podporu totiž může žádat je studio s předchozími zkušenostmi, které má již za sebou jeden vytvořený a taktéž distribuovaný titul. Druhou důležitou informací je, že podporovaná videohra je vytvářena pro komerční účely, tedy pro prodej a musí mít narativní strukturu. To znamená, že celá hra musí být postavená na nějakém příběhu (SGDA, 2020, Online). Evropská unie může danému studiu poskytnout maximálně 150 tisíc euro, v přepočtu na české koruny přibližně 3,9 miliónu. Avšak dotace hradí jen 50 procent celkových oprávněných nákladů na projekt.

Při žádání o dotaci musí dané studio předložit komisi všechny důležité informace o projektu. Například informace o projektu. Jak již bylo nastíněno, žadatel musí mít již jeden vydaný titul, firma musí existovat více než 12 měsíců a jejím hlavním zaměřením musí být vývoj videoher. Taktéž musí vlastnit většinu celkových práv na vyvíjený projekt (CED Slovakia, 2020, Online).

Program Creative Europe je tedy podle informací pro vývojáře velmi těžko dosažitelný. V minulosti však na dotaci dosáhlo české dvoučlenné studio CBE Software, které dotaci 150 tisíc euro využilo při vývoji hororové adventury *Someday You'll Return* (Kreativní Evropa, Online, 2016).

4.1.1.2 Investor

Nejčastějším způsobem, jak mohou česká studia financovat jinak, než například sháněním a plněním různých kontraktů, je získání investora. Ve většině případů se jedná o podnikatele, který vývoj zainvestuje, ale zároveň získá i vlastnický podíl. Například obrovský český hit *Kingdom Come: Deliverance* zafinancoval český podnikatel Zdeněk Bakala (Aktuálně, 2019, Online).

4.2 Dotace pro videoherní průmysl na Slovensku

4.2.1 Videoherní průmysl na Slovensku

Videoherní průmysl na Slovensku je bezpochyby menší než v České republice. V roce 2020 dosáhla místní vývojářská studia zisku ve výši 72,2 milionů euro, v přepočtu na české koruny přibližně 1,87 miliard. Tohoto zisku dosáhlo více jak 60 společností, které dohromady zaměstnávají 870 profesionálních zaměstnanců. Na rozdíl od České republiky se však většina studií nachází v okolí hlavního města (Indian, 2021, Online). I přesto, že je slovenský videoherní průmysl svými zisky přibližně třikrát menší než ten český, na Slovensku mají firmy velké množství možností, jak zafinancovat vývoj a chod firmy z veřejných zdrojů.

4.2.2 Možnosti financování videoher na Slovensku

Jak již bylo zmiňováno v předchozí podkapitole, na Slovensku mají vývojářská studia velké množství možností, jak financovat nejen vývoj videoher. Podle asociace *Slovak Game Developers Association* je možností celkem osm, z čehož velká většina pochází přímo ze Slovenska, a ne z Evropské unie (SGDA, 2020, Online).

4.2.2.1 Fond na podporu umenia

První možností, po které mohou slovenští vývojáři sáhnout, je Fond na podporu umenie (zkráceně FPU) se zaměřením na tvorbu multimediální díla. Do tohoto programu spadají všechna audiovizuální díla, tedy nejen videohry, ale také filmy či seriály. Videoher se v roce 2022 bude týkat podprogram 1.7.1. Tento podprogram obsahuje celkem tři fáze podpory, které může žadatel využít jednotlivě, nebo všechny návazně po sobě (SGDA, 2021, Online).

První fáze ve formě stipendia je poskytována v rozsahu jednoho až dvanáctinásobku průměrného slovenského platu, což v roce 2021 činilo 28 610 Kč (SGDA, 2021 Online). Druhá fáze (B) ve formě dotace financuje takzvaný vertical slice, jednodušeji řečeno technické demo, které ukazuje, jak videohra bude vypadat, jak bude fungovat a co konečnému zákazníkovi nabídne. Prostřednictvím fáze B může příjemce získat 3 tisíce až 60 tisíc euro. Třetí fáze (C) ve formě dotace následně hradí produkci neboli vývoj finálního produktu. V této části může příjemce získat 10 tisíc až 100 tisíc euro (SGDA, 2021, Online).

Pro získání této veřejné finanční podpory musí příjemce splnit několik speciálních požadavků. Vývojářské studio musí předložit game design, technical design a art design dokumenty, ze kterého poskytovatel pozná všechny důležité aspekty připravovaného projektu. Taktéž musí příjemce představit komisi například časový plán, zmiňovaný vertical slice, beta verzi a samozřejmě i finální produkt (Fond na podporu umění, 2022, Online).

4.2.2.2 Slovak Business Agency

Podporu videoher na Slovensku zprostředkovává i instituce Slovak Business Agency (zkráceně SBA), jejímž úkolem je podpora malých a středně velkých podniků všech různých zaměření. Tato instituce však nepodporuje vývoj jako takový, ale spíše další přidružené činnosti. SBA může příjemci poskytnout nejen přímou, ale také nepřímou podporu při podnikání. Vývojářská studia využívají jejich finanční podporu pro zahraniční návštěvy, výstavy, poradenství v oblasti práva či stáže v zahraničí. Jejich podpora je tedy zaměřená spíše pro marketing (SGDA, 2020, Online).

4.2.2.3 MEDIA: Creative Europe

Program Media: Creative Europe je úplně stejný pro slovenské i české vývojáře. Slovenská studia tedy musí splnit stejné podmínky, například délku fungování studia delší než 12 měsíců, mít vydaný alespoň jeden komerční titul a tvořit hru s příběhem. Stejná je i velikost částky. Slovenští vývojáři tak mohou získat dotaci ve výši maximálně 50 procent celkových nákladů, která je ohraničena hranicí 150 tisíc euro (SGDA, 2020, Online).

4.2.2.4 Kreativne vouchre (Stimulácia kreatívneho priemyslu)

Slovenská služba Kreativny voucher patří mezi malé, přímé finanční pomoci. Voucher proplácí malým a středním podnikatelům část finančních nákladů, které vznikly v souvislosti s využitím služeb či nákupem různých děl. V praxi funguje Kreativny voucher tak, že podnikatel využije služby firem z předem určené galerie, například v oblasti marketingu, či programování. Vývojářská studia tak mohou tuto službu využít nejen při najímání externistů pro vývoj, ale také pro marketingovou kampaň. Několikrát zmiňovaný voucher následně hradí 50 procent celkových nákladů až do výše 5 tisíc euro (Vytvor.me, 2020, Online).

4.2.2.5 Superodpočet na výskum a vývoj (odpočet nákladov na R&D)

Superodpočet na výskum a vývoj slouží jako státní podpora pro všechny podnikatele a podniky, kteří podnikají v oboru výzkumu a vývoje. Nejedná se o přímou finanční pomoc, ale o ulehčení daňových povinností. V praxi tato pomoc funguje tak, že si může subjekt odečítat z daní větší obnos nejen z nákladů, ale také z výdajů. Na rozdíl od většiny možností financování nepodléhá superodpočet žádným schvalovacím procesům. Vývojáři si pomoc mohou nárokovat prostřednictvím daňového přiznání (SGDA, 2020, Online).

4.2.2.6 Patent Box

Patent Box funguje velmi podobně jako již zmiňovaný Superodpočet na výskum a vývoj. Díky Patent Boxu mohou být daňově osvobozeny například příjmy z užívání patentů či softwareu. Podmínkou však je, aby byl daný patent či software vytvořen danou

společností. Patent Box je od roku 2018 součástí slovenského zákona o dani z příjmu. Žádost se tedy uplatňuje během zdaňovacího období. Daňové úlevy jsou až do výše 50 procent z určitých, již zmiňovaných příjmů (SGDA, 2020, Online).

4.2.2.7 Enterprise Europe Network

Enterprise Europe Network (zkráceně EEN) nepatří mezi přímé finanční podpory, ale dokáže vývojářům pomoci na trhu práce. EEN slouží jako databáze obchodních příležitostí. Prostřednictvím této databáze mohou vývojářská studia nabízet svou práci jiným studiím, nebo naopak nalézt externisty a kontraktory. Služba tedy neslouží jako finanční podpora, ale spíše jako pomoc, díky které mohou podniky ušetřit čas i peníze (SGDA, 2020, Online).

4.2.2.8 Erasmus pre mladých podnikateľov: Program pre vzdelávanie a odbornú prípravu

Poslední ze slovenských podpor je velmi známá pro všechny studenty vysokých škol. Tento druh Erasmu se však netýká studentů, ale mladých, začínajících podnikatelů. Erasmus pre mladých podnikateľov funguje v jádru stejně jako ten pro studenty. Subjekt, který se zapíše, má možnost vyměnit se s jiným mladým podnikatelem z jiné země. Člověk, co se Erasmu účastní, má možnost získat v zahraničí nové zkušenosti. Součástí Erasmu je proplacené ubytování a klasický měsíční plat. Na výměnném pobytu stráví účastník od jednoho až do šesti měsíců. Erasmus pre mladých podnikateľov se týká pouze živnostníků, kteří své podnikání provozují méně než tři roky (SGDA, 2020, Online).

4.3 Dotace pro videoherní průmysl v Polsku

4.3.1 Videoherní průmysl v Polsku

Polsko má jeden z největších videoherní trhů v Evropě. V roce 2020 dosáhl místní videoherní průmysl příjmů ve výši 969 milionů euro, v přepočtu na české koruny přibližně 25,2 miliard. Velikosti polskému trhu napovídá i množství vývojářských studií a vydavatelů, kterých bylo v roce 2021 celkem 470. Všechna polská studia v tentýž rok vydala více než 600 nových her. Toto číslo je však založeno na platformách, což znamená, že v průzkumu mohou být nějaké tituly započítány víckrát, protože vyšly na více

platformem. I přesto se jedná o obrovské číslo, které dokazuje, že Polsko je videoherním národem (Polish Agency for Enterprise Development, 2021, Online).

Polsko patří mezi největší evropské videoherní národy hlavně díky studiu CD Projekt RED, které se ve světě proslavilo převážně videoherní adaptací známé knižní série Zaklínač či dalším obrovským příběhovým RPG Cyberpunk 2077. Díky těmto úspěchům se z CD Projekt RED stalo nejhodnotnějším vývojářským studiem v Evropě (E15, 2020, Online). Za zmínku ale rovněž stojí i menší studio Bloober Team, které se specializuje na příběhové hororové zážitky. Z jejich repertoáru patří mezi nejznámější značky Observer, Layers of Fear, Medium či videoherní adaptace slavného hororu Blair Witch (Bloober Team, 2021, Online).

Polsko je na videoherní průmysl skutečně hrdé, čemuž napovídá i množství oborů, které se dají studovat. V roce 2020 bylo v Polsku možné studovat až 60 různých oborů se zaměřením na vývoj her, z čehož 26 bylo studium programování, 17 uměleckých oborů a 9 game designových (Polish Agency for Enterprise Development, 2021, Online).

4.3.2 Možnosti financování videoher v Polsku

Stejně jako na Slovensku i v Polsku mohou vývojáři sáhnout po celé řadě finančních pomoci. Jelikož je Polsko součástí Evropské unie, místní vývojáři mohou využít i evropské dotace, například program MEDIA, který byl popisován v předchozích kapitolách.

4.3.2.1 Rozwój Sektorów Kreatywnych

Jednou z prvních podpor na úrovni celého státu je Rozwój Sektorów Kreatywnych, anglicky Development of Creative Sectors (zkráceně DCS), která je poskytována polským Ministerstvem kultury a národního dědictví. Jedná se o finanční podporu ve formě malého grantu, jenž je poskytován soukromým podnikům a organizacím se zaměřením na kreativní sektor. Maximální výše grantu je do 100 tisíc polských zlotých. Firmy mohou o podporu žádat jednou za rok s tím, že schválení trvá od čtyř do pěti kalendářních měsíců. Podle informací z organizace Baltic Game Industry grant získá přibližně jedna třetina žadatelů (Baltic Game Industry, 2019, Online).

4.3.2.2 GameINN

Mezi největší finanční podpory videoherního průmyslu v Polsku patří program GameINN od Národního centra pro výzkum a vývoj. Program GameINN je opravdu masivní finanční program pro vývojáře videoher. Z této podpory ve formě velkého grantu mohou společnosti platit vývoj, tudíž i mzdy, technické vybavení a další důležité věci. O grant se dá žádat každý rok. Vyhodnocení žádosti trvá přibližně tři měsíce. Díky tomuto programu mohou vývojáři získat až 20 milionů polských zlotých. Podmínkou však je, že tvorba projektu musí trvat maximálně tři roky (Baltic Game Industry, 2019, Online). V roce 2016 na program dosáhla již zmiňovaná společnost CD Projekt RED. Národní centrum pro výzkum a vývoj poskytlo této společnosti celkem 30 milionů polských zlotých. CD Projekt RED mohl díky této velké částce vytvořit ještě větší a komplexnější město pro titul Cyberpunk 2077 (XBOXWEB, 2016, Online).

4.3.2.3 Bridge Alfa

Další velkou národní podporou poskytovanou Národním centrem pro výzkum a vývoj je program Bridge Alfa. Na rozdíl od zmiňovaného GameINN se však Bridge Alfa týká jen malých a začínajících podnikatelů. Bridge Alfa má za úkol zafinancovat inovativní projekty v prvotních fázích. Náklady projektu musí být v rozmezí od deseti do třiceti milionů polských zlotých (Baltic Game Industry, 2019, Online).

4.3.2.4 ARP GAMES LLC

V Polsku mohou vývojáři zažádat o podporu i od soukromých sektorů. Jednou ze společností, která se zaměřuje na podporu videoher, je ARP GAMES LLC. Jejich podpora s názvem ARP ACCELERATOR'S SUPPORT je určena začínajícím vývojářským studiím, které mají dva a více zaměstnanců. Jejich podpora je rozdělná na dvě části (Baltic Game Industry, 2019, Online).

První část je určená pro počáteční fáze projektu. V první fázi může příjemce získat grant pro dokončení projektu, má možnost se dostat k potřebnému softwarovému či hardwarovému vybavení. Podpora se však netýká jen vývoje jako takového, ale také poradenství v oblasti organizace, možnosti setkání s investory a hlavně marketingu, který je pro videohry velmi důležitý. Co se týče finanční pomoci, grant je udělován ve výši 100

tisíc polských zlotých. Tým však může získat i stipendium ve výši 20 tisíc polských zlotých. O první fázi podpory může příjemce žádat dvakrát za rok (Baltic Game Industry, 2019, Online).

Druhá fáze se následně týká podpory na úrovni prodeje a marketingu. ARP GAMES LLC vývojářům nabízí pomoc při získávání investorů a při propagaci výrobku. Podmínkou však je, že ARP GAMES LLC bude akcionářem společnosti (Baltic Game Industry, 2019, Online).

4.3.2.5 Podpora na úrovni regionů

V Polsku mohou vývojářská studia dosáhnout i na finanční podporu na úrovni regionů a krajů. První z těchto programů je Kreatywna Małopolska, který byl vytvořen Krakovským technologickým parkem. Program se týká všech malých a středních podniků se zaměřením na filmový a videoherní průmysl, které se nacházejí v regionu Malopolské. Podpora se netýká tvorby či vývoje, ale byznysu. V praxi se podpora týká hlavně organizování a financování zahraničních (byznysových) cest na různé konference a výstavy. Jediným problémem je, že se tento program konal naposled v letech 2016–2020. Je tedy otázkou, jestli bude Kreatywna Małopolska fungovat i nadále (Baltic Game Industry, 2019, Online).

Druhou podporou na úrovni regionů je Digital Dragons Academy. Ta se týká lidí, kteří mají zájem pracovat ve videoherním průmyslu, ale mají jen základní nebo dokonce nulové znalosti. Program se tak zaměřuje hlavně na vzdělání. V praxi tak Digital Dragons Academy funguje jako měsíční soubor přednášek od nejlepších polských vývojářů videoherního průmyslu. Za dotovanou cenu sedmi euro za jednu přednášku získají účastníci základní znalosti v oblasti game designu, managementu, grafiky a umění, marketingu a dalších důležitých odvětvích (Baltic Game Industry, 2019, Online).

4.4 Porovnání jednotlivých zemí z hlediska státní podpory

Tabulka 1: Státní podpora videoherního průmyslu ve vybraných zemích EU

	Česká rep.	Slovenská rep.	Polská rep.
Podpora vývoje	Ne	Ano	Ano
Podpora byznysu	Ne	Ano	Ano
Krajská podpora	Ne	Ano	Ano
Počet programů	0	5	> 6
Celková částka	0 CZK	> 4 mil. CZK	> 286 mil. CZK

Zdroj: Vlastní zpracování

V předchozích kapitolách je velmi jasně vidět, jak jednotlivé státy Evropské unie odlišně přistupují k videohernímu průmyslu. Zatímco Polsko bere videohry jako velkou kulturní věc, vývozní klenot této země, čemuž odpovídá i velké množství dotačních programů na úrovni státu i krajů v celkové výši více než 286 mil. českých korun, v Česku musí vývojáři spoléhat především na sebe a na své vlastní finance z kontraktů. I když je český videoherní trh mnohem větší než ten slovenský, na Slovensku k videohrám také přistupují jinak. Slovenští vývojáři mají možnost nejen zafinancovat vývoj projektu, ale také byznysové, marketingové a další důležité záležitosti. Celková finanční podpora na Slovensku se pohybuje nad hranicí 4 mil. českých korun.

Český videoherní trh je celosvětově úspěšný od přelomu milénia, ale stále se mu z hlediska státu nedostává velké pozornosti, stále je politiky brán jako podprahová zábava, která má však ve skutečnosti nejen kulturní kvality, ale také obrovský potenciál pro státní rozpočet a reprezentaci České republiky. Je však velmi pravděpodobné, že se čeští vývojáři v budoucnu nějaké podpory dočkají. Nejen díky smýšlení mladších politiků, ale také díky skvělé organizaci GDACZ, která se snaží český herní průmysl rozvíjet, podporovat vzdělání, jednat s politiky, a hlavně sjednat pro vývojáře nějakou finanční i další podporu ze strany státu.

I když tedy čeští vývojáři nemají stejné možnosti financování, jako například ti polští či slovenští, nejspíše se to časem zlepší a český videoherní průmysl bude růst a dále

vzkvétat. Podpora státu by totiž mohla pomoci vývojářům dostat ze sebe co nejvíc, vytvářet větší hry a pomoci s propagací v zahraničí.

4.5 Rozhovor s Filipem Kraucherem

4.5.1 Filip Kraucher

Filip Kraucher alias Fiola se videohernímu průmyslu věnuje již více než 18 let. V roce 2008 založil svůj vlastní herní pořad Indian, který funguje do současnosti a rozrostl se o dvě další redakce, o Nerdfix, který se zaměřuje na novinky ze světa popkultury, a na Techfeed, jenž se věnuje novinkám ze světa techniky (Indian, 2021, Online). Filip Kraucher však není jen redaktorem a producentem pořadu, ale také videoherním vývojářem. Od roku 2002 společně s dalšími lidmi vytváří hry pod záštitou jeho vlastního studia Fiolasoft (Indian, 2021, Online).

4.5.2 Fiolasoft

Malé nezávislé vývojářské studio Fiolasoft funguje již od roku 2002. V současné době ve Fiolasoftu pracuje šest lidí na plný úvazek, kteří tvoří hlavní jádro týmu. S Fiolasoftem však spolupracuje přibližně dalších dvacet lidí z celého světa (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

Jak již bylo řečeno, Fiolasoft se tvorbě videoher věnuje již od roku 2002. Studio nejdříve začínalo na malých freewarových hrách, které si zájemci mohou zadarmo stáhnout na jejich webových stránkách. V minulosti však taktéž pracovali na několika zakázkách pro velké distributory, například pro Ubisoft. Jejich prvním větším titulem byl PacIn: Nermessova pomsta, nezávislá příběhová hra, jejíž pravidla byla inspirována kultovním Pac-Manem (Fiolasoft, 2021, Online).

Jejich velký komerční debut přišel až v roce 2015. Fiolasoft v tomto roce vydal animovanou 2D sci-fi dobrodružnou plošinovku BLACKHOLE, která hráčům přinesla zajímavý vědeckofantastický příběh a velmi dobrý game design. Na rozdíl od ostatních titulů vyšel BLACKHOLE nejen na PC, Linux a OS X, ale také na herní konzole Xbox One a PlayStation 4 (Fiolasoft, 2021, Online).

Po vydání plošinovky BLACKHOLE nastal pro Fiolasoft velký posun. Studio se z vývoje na engineu Game Maker přesunulo k vývoji na engineu Unreal Engine (zkráceně

UE) od společnosti Epic Games. Studio v UE v současné době tvoří novou videohru MATCHO, která by se během letošního roku měla dočkat nejen odhalení, ale také vydání.

4.5.3 **Cena vývoje videoher ve stylu Fiolasoftu**

V dobách, kdy Filip Kraucher s vývojem začínal, tvořil projekty jen jako koníček, tudíž nepočítal čas strávený vývojem, či podobné věci. Vývoj prvních freeware titulů ho tedy stál jen čas a vybavení, tudíž osobní počítač (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

První projekt, který by se podle Filipa Krauchera dal vyčíslit, byla již zmiňovaná debutová sci-fi plošinovka BLACKHOLE. Podle jeho slov stál vývoj debutového titulu přibližně 2 milióny českých korun. BLACKHOLE byl však vyvíjen za jiných podmínek než současný titul MATCHO. Zmiňované 2 milióny jsou spíše takovým odhadem, ale neznamená to, že by za vývoj tuto částku Fiolasoft zaplatil. Většina lidí, co se na projektu podílela, totiž pracovala nějaký čas bez finanční odměny, včetně Filipa Krauchera. Zmiňované jádro Fiolasoftu, které tvoří šest lidí, tak BLACKHOLE ze začátku dělalo pro zábavu a peníze využívalo na ostatní věci, například pro externisty. Vývoj BLACKHOLE tak stál spíše 800 tisíc korun českých. Získání těchto financí bude zmíněno v další kapitole. Jelikož však Fiolasoft finance získával postupně, vývoj debutové hry trval rozhodně déle, než kdyby měli nějakého investora, který by vývoj platil. Vývoj plošinovky BLACKHOLE tak trval tři roky (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

4.5.4 **Financování videoher ve Fiolasoftu**

Jak již bylo zmiňováno v předchozí kapitole, vývoj prvních freeware titulů financoval Filip Kraucher jen svým časem a pílí. Změna přišla až při vývoji BLACKHOLE. Zatímco předchozí hry byly cílené spíše pro tuzemský trh, BLACKHOLE měl ambice probojovat se do světa. Hra totiž nepřinesla jen velmi originální a zajímavý game design, ale také skvělý příběh a profesionální dabing. Odhadovaná hodnota vývoje se tak pohybuje okolo 2 miliónů korun, reálná cena vývoje byl čas a částka ve výši 800 tisíc korun, jak již bylo zmiňováno. Aby Filip Kraucher se svým týmem BLACKHOLE zafinancovali, museli pro ostatní firmy externě plnit různé kontrakty a nasmlouvané práce. Část financí pocházel taktéž z projektu INDIAN, který lidem přináší novinky, preview, recenze, témata a další články či videa ze světa videoher (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

Velká změna pro Fiolasoft však přišla někdy v letech 2019–2020. Filip Kraucher rozdělil svou vývojářskou firmu s tou novinářskou. Redakce INDIAN, Nerdfix a Techfeed tak fungují pod záštitou mediální společnosti MediaRealms s.r.o. a vývojářské studio Fiolasoft se „osamostatnilo“. Hlavním důvodem je ale fakt, že Fiolasoft získal pro vývoj následující videohry MATCHO investora. Díky tomu mají investici, nemusí sahat po žádných dalších financích z jiných projektů, nemusí plnit kontrakty a mohou se naplno věnovat vývoji této videohry. Díky investorovi taktéž mohou z MATCHA vytvořit mnohem ambicióznější projekt, než byl debutový BLACKHOLE (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

4.5.5 Dotační problematika v České republice

Fakt, že není videoherní průmysl podporován ze strany státu, byl již zmiňován v předchozí kapitole. Filip Kraucher během rozhovoru zmiňoval, že se v minulosti snažila vývojáře lehce podporovat firma CzechInvest, která Fiolasoft dokonce zvala na obrovský videoherní veletrh Gamescom, který se každý rok koná v německém Kolíně nad Rýnem. CzechInvest však při jeho nabídkách přišel vždy s nějakým „ale“. V případě Gamescomu by Fiolasoft stejně musel něco zaplatit.

Co se státních dotací týče, vládě ČR tak nejspíše nedochází, že vývojářská studia, které mají s.r.o. založené v České republice, jsou vlastně přínosem pro státní rozpočet. Podle Filipa Krauchera to tedy vypadá, jak kdyby vláda vlastně českým vývojářům naznačovala, že by si své podnikání měli založit v jiných zemích, kde nějaká státní podpora pro videohry existuje.

Filip Kraucher se při otázce na dotace také zmínil o evropském programu MEDIA, který je v této práci samostatně zpracován. Podle jeho vyjádření mu přijde tento program zvláštní z hlediska podmínek. Jak již bylo zmíněno, příjemci podpory z programu MEDIA musí mít již za sebou nějaký titul s komerčním úspěchem. Zatímco úspěšná studia mohou na dotaci dosáhnout, malá, začínající studia, která podporu potřebují mnohem víc, se k financím prostě nedostanou. Dalším problémem, který u programu MEDIA Filip Kraucher vidí, je fakt, že dotace hradí jen prototyp, jakýsi alfa-koncept. Tato zvláštní podmínka ve finále nedává smysl. Fiolasoft se do programu MEDIA přihlásil, zaměstnanci prošli celým náročným papírováním, museli poskytnout informace, které v rané fázi vývoje většina vývojářů ani neví. Fiolasoft na program MEDIA tedy nedosáhl. V dopise o

rozhodnutí byl napsaný jediný důvod, a to ten, že podle komise prý vývojáři nemohou uvedené věci splnit, což je velmi vágní a „nesmyslná“ odpověď. Kvůli této nepříjemné zkušenosti tak Filip Kraucher program MEDIA „zavrh“ (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

Otázkou však je, proč videoherní průmysl nechce podporovat samotná Česká republika a veřejný sektor. Na tuto otázku neví přesnou odpověď ani Filip Kraucher, ani vlastně Asociace českých herních vývojářů. Hlavní vývojář společnosti Fiolasoft však zkoušel odhadnout důvody, se kterými se dokáže ztotožnit velká část videoherních nadšenců. Prvním důvodem by mohlo být vysoké revenue (příjmy). Když se nějaká hra skutečně povede, má úspěch u hráčů i kritiků, mnohdy příjmy z prodeje několikrát přerostou náklady na vývoj. Z tohoto důvodu je možné, že si vláda myslí, že takto úspěšný průmysl prostě podporu nepotřebuje. Druhým, více pravděpodobnou domněnkou, kterou Filip Kraucher zmínil, je mezigenerační propast. Velká část politiků patří mezi starší generaci, jež na videohry kouká „skrz prsty“ a bere ji jen jako obyčejnou zábavu, a ne jako umění. Tím však pan Kraucher nechtěl říct, že má každý hrát hry. Jen by bylo dobré je prostě respektovat a brát je jako umění (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

4.5.6 Investoři

Mnohem lepší zkušenost měl Filip Kraucher s investory. Producent studia Fiolasoft se při rozhovoru vyjádřil, že jednání s investory probíhalo tak, jak si představoval, a jak by si představoval i žádosti o státní podporu. Když se pan Kraucher scházel s různými investory, vytvořil s týmem koncept (prototyp), prostřednictvím kterého titul představil, sdělil, kolik prototyp stál, sdělil předpokládaný čas vývoje a jakou částku bude tým na vývoj finálního produktu potřebovat. A tímto způsobem Fiolasoft sehnal toho správného investora. Někoho, kdo plán vidí stejně, a kdo videohernímu vývoji alespoň trochu rozumí. Znalosti videoherního průmyslu jsou tak jednou z dalších, a možná největších překážek, proč česká vláda tento průmysl nepodporuje (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

4.5.7 Možnost využití státních dotací

Z předchozích vyjádření mohlo vyplynout, jako kdyby se Filip Kraucher dotacím bránil a nechtěl by o ně žádat. Ve finále to ale není pravda. Hlavní vývojář studia Fiolasoft během rozhovoru zmínil, že by byl za dotace rád, a že by nejspíše využil nejen nějaký dotační program, ale zároveň i investora. Podle jeho slov je při vývoji každá pomoc dobrá,

zvláště, když je videoherní trh přesycený. Během rozhovoru taktéž sdělil, že by byl rád, kdyby někdo v České republice videohernímu průmyslu věřil, kdyby se za vývojáře někdo kromě Asociace českých herních vývojářů postavil (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

Nezávislým a menším studiím jde hlavně o hráče, aby je produkt bavil. Problém je však v té byznysové části. Herní studia, za kterými nestojí žádný velký vydavatel, jenž má neomezené finanční možnosti, si při vývoji často nevěří. Neví, jaký bude mít titul úspěch. Při tvorbě se potýkají s všemožnými problémy. Největším problémem často bývá, když do vývoje investují všechny peníze, mají skvělý plán, ví, jak všechno udělat, ale ve velké většině případů prostě přijdou problémy, které spolknou všechny finance. U malých studií to většinou končí tak, že studio hru sice vytvoří, ale už nezůstanou finance na zviditelnění projektu (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

Filip Kraucher by tak byl rád, kdyby Česká republika vytvořila nějaký fond pro zviditelnění nových videoherních projektů. Ten by mohl pomoci při tvorbě českých videoherních veletrhů či při cestování na zahraniční veletrhy. Úplně stejné věci náš stát dělá pro sportovce a filmové tvůrce, tak proč to nemůže udělat pro vývojáře? Filip Kraucher by byl prostě rád, kdyby si česká vláda uvědomila, že jsou české hry skvělým vývozním artiklem (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

Dalším způsobem podpory, která by se Filipu Kraucherovi líbila, se taktéž týká spíše marketingu. Z grantu by se například mohla zaplatit reklama na distribučních kanálech, například na STEAMu nebo Epic Games Storeu (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

Finanční podpora by taktéž mohla sloužit pro vytvoření textové lokalizace, nebo dokonce i českého dabingu. Velká část českých vývojářů totiž vydává videohry s anglickým dabingem a českou lokalizací, aby měl titul dosah i ve světě, kde jsou prodeje samozřejmě vyšší. To však neznamená, že týmy nechtějí pro své hry český dabing. Podpora by ale také mohla sloužit pro zaplacení překladatele. Filip Kraucher v rozhovoru zmiňoval, že on tvoří prvotní scénář v angličtině. Na konci vývoje ho sám překládá do češtiny. Vlastní překlad sice ušetří peníze, ale v případě malého studia člověka zaměstná natolik, že se dotyčný nemůže věnovat vývoji, vylepšování či debugování (odstraňování chyb). Podle pana Krauchera by mohl tento druh podpory fungovat tak, že by se nasbíraná částka rozdělila mezi přihlášené vývojáře spravedlivě, například podle počtu slov ve scénáři (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

Hlavní vývojář studia Fiolasoft by se však nebránil ani finanční podpory na samotný vývoj. Jen by byl rád, kdyby peníze nebyly rozdělovány tak „bezhlavě“, jako to funguje u většiny dotací a grantů. O tom by mohla rozhodovat například již několikrát zmiňovaná Asociace českých herních vývojářů. Podle pana Krauchera by mohl vzniknout nějaký druh procesu, do kterého se dá kontinuálně přihlašovat. A jednou za půl roku by se prostě spravedlivě rozdělila určitá částka mezi přihlášená studia podle toho, jaké má dané studio propozice či podle jejich odhadů, kolik bude vývoj stát. Společně s touto podporou by však měly vzniknout nějaké smluvní povinnosti, aby příjemce prostě jen peníze nevezal a nechal si je pro osobní účely (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

Na vyjádření Filipa Krauchera je tedy vidět, že je zastáncem tvrdé práce. Fiolasoft nechce, aby jim dal někdo jen „balík peněz“ a nechal je být. Filip Kraucher raději za své náklady a finance investora připraví hru a následně by byl rád za marketingovou, právní a další podporu. Byl by rád, kdyby například stát zaplatil reklamu v USA a v dalším velkých zemích či zakoupil trademark, který se podle pana Krauchera pohybuje v miliónech korun (Filip Kraucher, vývojář, 2021).

4.6 Vhodné formy podpory pro videoherní průmysl v České republice

4.6.1 Fond pro podporu videoherního vývoje

V případě menších studií by stát mohl podporovat samotný vývoj vytvořením fondu pro podporu videoherního průmyslu. Na rozdíl od evropského programu MEDIA by se však tento program měl týkat i začínajících studií, a nejen těch, co mají za sebou nějaký komerční úspěch. Žádost o tuto podporu by byla podmíněná předložením konceptu, na kterém by bylo vidět, jak bude hra fungovat, jaké mechaniky bude přibližně obsahovat a jak bude rozsáhlá. Výše udělených financí by poté závisela na ambicích a velikosti daného titulu.

4.6.2 Fond pro podporu lokalizace

Většina českých vývojářů připravuje a vydává své vlastní tituly v anglickém jazyce, aby se titul dostal i do zahraničí, kde jsou vyšší prodeje. Česká lokalizace ve formě textu či dokonce dabingu pak většina vývojářů tvoří bez vidiny zisku. Zatímco textový překlad většina vývojářů zaplatí, u dabingu už tomu tak není. Zisky z prodeje totiž u nás nejsou tak

vysoké, aby se profesionální dabing vyplatil. Česká republika by tak mohla podporovat tvorbu překladu původního scénáře či dokonce tvorbu profesionálního dabingu. V případě malých studií by proplacení profesionálního překladu mohlo uvolnit ruce jednomu z vývojářů, aby se mohl naplno věnovat vývoji, vylepšování a debugování. Profesionální dabing by mohl naopak přilákat mnohem více hráčů. V praxi by tento program mohl fungovat tak, že by studiím byly přiřazovány finance na základě velikosti hry, tedy na počtu znaků ve scénáři, který je potřeba přeložit. Dabing by pak mohl být hrazen například u velkých a ambiciózních projektů s propracovaným filmovým vyprávěním.

4.6.3 Fond pro zviditelnění nových projektů a českých studií

Další důležitou a mezi malými vývojáři dost opomíjenou součástí tvorby videohry je propagace. Většina studií totiž vkládá většinu financí do vývoje samotného či do již zmiňované lokalizace a už jim nezůstávají finanční prostředky pro propagaci, které u obrovských zahraničních her mnohdy překračují i hodnotu samotného vývoje. Zajímavé české projekty by díky tomuto fondu mohly například zaplatit reklamu v zahraničí či v obchodech distribučních platform STAM, GOG, Epic Games Store a dalších.

Kromě toho by z fondu mohly být hrazeny například i zahraniční cesty českých vývojářů na světově významné výstavy, jakými jsou například E3, Gamescom, GDC a další. Proplacení těchto cest, ubytování a stánků na veletrzích by mohlo český videoherní průmysl více zviditelnit ve světě.

4.6.4 Tvorba výstav

Stejně jako tomu je v zahraničí, i v České republice by mohl vzniknout nějaký větší veletrh určený nejen českým videohrám, ale i těm zahraničním. I tento druh propagace by mohl vést k většímu zviditelnění českého videoherního průmyslu.

Výstavy by také bezpochyby sloužily jako velmi dobrá forma školení pro české vývojáře. Jednotliví zástupci studií by se na výstavách mohli scházet s těmi zahraničními a sdílet zajímavé znalosti a postřehy z různých oblastí videoherního vývoje.

4.6.5 Krajská podpora v oblasti školství

Podpora na úrovni krajů by se nemusela týkat přímo videoherního vývoje jako takového, ale spíše podpory budoucích uchazečů o práci ve videoherním odvětví. V předchozích kapitolách bylo zmiňováno, že v České republice je nedostatek oborů se zaměřením na videoherní vývoj. Díky poskytnutým financím od krajů by vybrané školy mohly nakoupit lepší výpočetní techniku a spustit nové obory se zaměřením na videoherní vývoj. Z financí by bylo možné hradit i známé vývojáře z oboru, kteří by na vybraných školách vyučovali například herní design, programování, 3D grafiku a další důležité předměty.

5 Závěr

Z předchozích kapitol je zřetelně vidět, že český videoherní průmysl patří mezi finančně i světoznámě nejúspěšnější druh zábavního průmyslu v České republice. Již v roce 2020 svými zisky násobně přerostl ten filmový, který je mezi většinou českou veřejností stále brán jako ten nejdůležitější zábavní průmysl. Svět českých videoher však s každým rokem roste, vznikají nová studia, vznikají nové školní obory, přibývá více zaměstnanců a české hry stále více rostou. Je tedy velmi pravděpodobné, že se české hry začnou dostávat i do povědomí osob, které v současné době nemají o hry žádný zájem.

I když je český videoherní průmysl úspěšný, stále v České republice nedostává žádnou podporu ze strany státu a krajů. Zatímco na Slovensku či v Polsku, a i dalších zemích Evropské unie, mají vývojáři mnoho možností, jak veřejně zafinancovat vývoj, marketingovou kampaň, právní náležitosti a další důležité součásti vývoje a přidružených činností, v Česku musí studia spoléhat jen sami na sebe, na investory či na programy Evropské unie. Podmínky dotačních programů v EU však povětšinou nedávají moc smysl a malá začínající studia, kterým by se podpora hodila, na ní nemají šanci dosáhnout.

Podle rozhovoru s Filipem Kraucherem i práce Asociace českých videoherních by však česká studia o podporu stála. Nejde jim ale jen o finanční příspěvek na vývoj jako takový, ale spíše o pocit, že za nimi někdo stojí. Přijatelnou formou podpory tak nejsou peníze na vývoj, ale spíše pomoc ve finálních částech vývoje. Vývojáři by tak byli rádi za pomoc v oblasti marketingu, práva a také byznysu. Reklama v jiných zemích by neměla jen přínos pro stát, ale také pro vývojáře. Česká herní studia by se dostala více do povědomí cizinců, prodeje by rostly a do videoherního vývoje by se pouštělo více lidí. A ve finále, všechna herní studia mají IČO v České republice, příjmy se tedy daní u nás, takže by vyšší prodeje měli velký přínos nejen pro firmy, ale také pro státní pokladnu.

6 Seznam použitých zdrojů

JIRKOVSKÝ, Jan. a kolektiv. Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. [Praha]: D.A.M.O., 2011. Finance a investování. ISBN 978-80-904387-1-2.

SCHREIER, Jason. Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. USA: HarperCollins Publishers, 2017. ISBN 978-0-06-265123-5.

KAUFMAN, Ryan, Ken S. MCALLISTER, Judd Ethan RUGGILL a Randy NICHOLS. Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk About the Business of Play. London: Routledge, 2016. ISBN 978-0415828284.

STRNADOVÁ, Zuzana. Co by měl vědět příjemce dotace. Praha: Grada Publishing, 2019. Finance a investování. ISBN 978-80-247-3076-9

Newzoo [online]. 2021. Dostupné z: https://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/03/Newzoo_Global_Games_Revenue_Forecast-1024x576.png

IT odboj za komunismu: Indiana Jones masakroval milicionáře. Aktuálně.cz [online]. 2014. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/pocitacove-hry-za-komunismu/r~11335e34c47f11e3a0a10025900fea04/>

VÍTEJTE V KLUBU - KDE SE V NORMALIZAČNÍM ČESKOSLOVENSKU SCHÁZELI POČÍTAČOVÍ NADŠENCI? Games.cz [online]. 2013. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/vitejte-v-klubu-kde-se-v-normalizacnim-ceskoslovensku-schazeli-pocitacovi-nadsenci-64408>

Petr Vochozka popisuje své začátky. Bonusweb.cz [online]. 2000. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/petr-vochozka-popisuje-sve-zacatky.A000622_petrvochozkaczscena_bw

České hry byly na vrcholu před deseti lety. Nyní přinejlepším stagnují. Bonusweb.cz [online]. 2011. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/ceske-hry-byly-na-vrcholu-pred-deseti-lety-nyni-prinejlepsim-stagnuji.A111023_175304_bw-magazin_lou

Nová česká hra je financována z peněz miliardáře Bakaly. Bonusweb.cz [online]. 2012. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/novinky/nova-ceska-hra-je-financovana-z-penez-miliardare-bakaly.A120103_134627_bw-novinky_vdp

Kickstarter.com [online]. 2014. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>

Daniel Vávra: Když mi do toho nikdo nekecá, tak to vydělává prachy. YouTube [online]. 2019. Dostupné z: <https://youtu.be/vVXm-E98UY0>

České hry Kingdom Come: Deliverance se prodaly už 3 miliony kusů. Studio ji na několik dní nabídne zdarma. CzechCrunch [online]. 2020. Dostupné z: <https://cc.cz/ceske-hry-kingdom-come-deliverance-se-prodaly-uz-3-miliony-kusu-studio-ji-na-nekolik-dni-nabidne-zdarma/>

Český Warhorse, štúdio stojace za Kingdom Come: Deliverance, bol kúpený spoločnosťou THQ Nordic. Indian [online]. 2019. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/cesky-warhorse-studio-stojace-za-kingdom-come-deliverance-bol-kupeny-spolocnostou-thq-nordic-ldvxph>

Českou hrou roku je Beat Saber, Kingdom Come zabodoval u youtuberů. Bonusweb.cz [online]. 2019. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/novinky/ceske-hry-roku-2018-vysledky.A190406_173638_bw-novinky_srp

České Factorio obdrží rozšíření. Kolik kusů hry se prodalo? Indian [online]. 2021. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/ceska-hra-factorio-dostane-rozsirovaci-balicek-3pkb77>

Český psychologický horor servíruje mrazivý osobní příběh, který vyděsí i dojme. Vortex [online]. 2020. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/recenze-someday-youll-return/>

Domáci videoherní odvětví zaměstnává nejvíc lidí v historii. Vortex [online]. 2021. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/domaci-videoherni-odvetvi-zamestnava-nejvic-lidi-v-historii/>

Monitoring herního průmyslu. GDACZ [online]. 2021. Dostupné z: <https://gda.cz/cs/monitoring/>

Kde v Česku studovat počítačové hry? Visiongame [online]. 2021. Dostupné z: <https://visiongame.cz/kde-v-cesku-studovat-pocitacove-hry/>

GameDevHub [online]. 2020. Dostupné z: <https://www.gamedevhub.cz/home>

Slovensko vybralo nejlepší hry roku 2020. Jak se daří jejich hernímu průmyslu? Indian [online]. 2021. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/clanek/slovensko-vybralo-nejlepsi-hry-roku-2020-fvs4ip>

SGDA [online]. 2020. Dostupné z: <https://sgda.sk/public-funding/>

SGDA [online]. 2021. Dostupné z: <http://sgda.sk/fpu-cheatsheet/>

ŠTRUKTURA PODPORNEJ ČINNOSTI FONDU NA PODPORU UMENIA NA ROK 2022 [online]. 2021. Dostupné také z: <https://www.fpu.sk/wp-content/uploads/struktura-podpornej-cinnosti-2022.pdf#%5B%7B%22num%22%3A450%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C68%2C771%2C0%5D>

Kreatívne vouchere. Vytvor.me [online]. 2021. Dostupné z: <https://www.vytvor.me/kreativny-voucher>

MARSZAŁKOWSKI, Jakub, Sławomir BIEDERMANN a Eryk RUTKOWSKI. The game industry of Poland — Report 2021 [online]. Varšava: Polish Agency for Enterprise Development, 2021. ISBN ISBN 978-83-7633-451-6. Dostupné také z: https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/GIofP_2021_FINAL.pdf

Games. Bloober Team [online]. 2021. Dostupné z: <https://www.blooberteam.com/games>

Funding and Investment. Baltic Game Industry [online]. 2019. Dostupné z: <http://profile.baltic-games.eu/funding-and-investment/poland/>

CD PROJEKT RED OBDRŽEL OD STÁTU OHROMNÉ MNOŽSTVÍ PENĚZ NA VÝVOJ HER. Xbox Web [online]. 2016. Dostupné z: <https://xboxweb.cz/cd-project-obdrzel-od-statu-ohromne-mnozstvi-penez-na-vyvoj-her/>

Vývoj videohier. CED Slovakia [online]. 2020. Dostupné z: <http://www.cedslovakia.eu/clanky/podpora-vyvoja-videohier>

Someday You'll Return. Kreativní Evropa [online]. 2016. Dostupné z: <https://www.kreativnievropa.cz/podporeny-projekt/someday-youll-return>

Bakala prodal herní studio Warhorse. Rok od hitu Kingdom Come, dostane přes miliardu. Aktuálně [online]. 2019. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/bakala-prodal-studio-warhorse-rok-od-vydani-hitu-kingdom-com/r~fbfdf1922f6c11e98854ac1f6b220ee8/>

Redakce. Indian [online]. 2021. Dostupné z: <https://indian-tv.cz/redakce>

Fiolasoft [online]. 2021. Dostupné z: <https://www.fiolasoft.com/cs/>

7 Přílohy

Příloha 1 – Přepis rozhovoru s Filipem Kraucherem	49
---	----

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 nejsš 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 vycházeý 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 minus 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 velkej, 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 jinýho, 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 kterým 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 jinýho, 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 nechápu 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, hehe, 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 přestřelí, 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 nějaké, 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 nějaké 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 investují 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 pyšný. 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 teďkom 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. Teďkon 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 teď prostě další hra a teď 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 Warhorses. Je jednodušší podle mě přenechat ten backend někomu, kdo, kdo, kdo o to má zájem a kdo má expertízu než ty v indie prostředí, kde tě ty piraně zabijou. Jako oni tě sežerou tam prostě. To je důvod, proč ty indie 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 té 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 vyzdvižení 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 teď kon 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 tý 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 dobřej 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 teďkon oznamovat, že dělám Epic exkluzivitu, když dopříc lidí 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, rozhážou 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 schopen 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 nějakej, prostě, já nevím. Ta Asociace by o tom mohla rozhodovat. Jo, myslím si, že ta Asociace herních vývojářů by mohla vytvořit nějakej proces, do kterýho se můžeš přihlašovat, kontinuálně, a jednou za půl roku se rozdá, 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 dodělavat. 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 teďkon jedou na to, na tu líbivost a prostě naháží 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 tý 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 tohohle. 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 velkej 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 zprávně 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 SCSko. A prostě můžou dělat prostě šíleně úspěšnou hru, ale třeba ty dotace fakt potřebujou, na zaměstnance, na podporu prostě budovy, protože ty nájmý 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: Taky děkuju za rozhovor.