



Herní průmysl

v České republice

Obsah

1.	Úvod	1
1.1	Interaktivní audiovizuální tvorba	1
1.2	Definice pojmů	2
1.3	Interaktivní platformy	3
1.4	Interaktivní formy	4
1.5	Vztah k filmové tvorbě	6
1.6	Historie české tvorby	7
2.	Subjekty	8
2.1	Výrobci interaktivní audiovizuální tvorby	8
2.2	Distributoři	17
3.	Analýza	20
3.1	Výroba v ČR	20
3.2	Distribuce	25
4.	Okolí	24
4.1	Vzdělávací instituce	24
4.2	Oborová sdružení	25
4.3	Oborové akce	26
4.4	Média	26
5.	Závěr	28

1

Úvod

Interaktivní audiovizuální tvorba je velmi mladý obor kombinující kreativitu s technologiemi, který se rozvíjí a mění zatím nevídaným tempem. Jako takový jej lze jen těžko dokonale uchopit, definovat a charakterizovat. Virtuální povaha této tvorby způsobuje, že tvůrčí proces je neoddělitelný od technologií, proto je základním předpokladem vzniku takového díla spolupráce mnoha dosud oddělených profesí a oborů, které spojuje porozumění digitálním technologiím a jejich možnostem.

Rozvoj celého tohoto oboru probíhal nejen u nás velmi spontánně a bez jakékoliv reflexe z oblasti filmového průmyslu. Vznikly proto zcela specifické formy produkčních procesů, právních vztahů a obchodních modelů. Přestože se český herní průmysl s tím filmovým dosud téměř míjel, existuje celá řada předpokladů pro jejich úspěšné vzájemné působení.

1.1 Interaktivní audiovizuální tvorba

Pro interaktivní audiovizuální tvorbu se v praxi používají hlavně pojmy „hra“, „herní tvorba“ či „herní průmysl“ a pravděpodobně to tak ještě dlouho zůstane, přestože se stále více stírá rozdíl mezi hrou, simulací, virtuálním světem a účelovou aplikací.

Pro herní tvorbu je charakteristické například to, že ji nelze náležitě hodnotit jen v roli pasivního diváka a prožitek z konzumace díla roste úměrně počtu interagujících lidských účastníků. Průměrná délka konzumace jednoho herního titulu se pohybuje zhruba na úrovni 20 hodin. Daní za technologickou povahu herní tvorby je hlavně vysoká pořizovací cena (v průměru 1000 Kč) a krátká životnost (v průměru ne více než 5 let).

1.2 Definice pojmů

Vývoj / Development

Tento pojem, narozdíl od filmového průmyslu, označuje celý proces tvorby interaktivního AV díla, tedy od námětu až po finální dokončení. Po vzoru softwarového průmyslu se tak herní tvůrci po celém světě označují jako vývojáři (developers).

Nezávislé dílo

V rámci herního průmyslu se pod tímto pojmem rozumí dílo, k němuž jeho autoři vykonávají všechna vlastnická práva.

Demoverze

Ukázková verze díla (zpravidla vybraný úsek), vytvořená pro účely prezentování budoucího titulu vydavatelům a distributorům nebo potenciálním konzumentům.

Trialverze

Finální verze díla, která potenciálním konzumentům umožňuje užívat volně šířitelné dílo, ale jen v omezené míře. Konzument má však možnost za dílo kdykoliv zaplatit a poté zpravidla získaným kódem trialverzi „odemknout“ a užívat v plné míře.

Portování

Převedení díla pro odlišný systém, přístroj nebo platformu.

Singleplayer

Hra určená výhradně pro jednoho účastníka.

Multiplayer

Verze hry umožňující účast více konzumentů a jejich vzájemnou interakci.

MMO (massive-multiplayer online)

Druh jakékoliv formy interaktivního díla, založený na vzájemné interakci velkého počtu účastníků (stovky až miliony) prostřednictvím datové sítě a internetových serverů.

Machinima

Označení pro filmové dílo, jehož obrazová složka vznikla v prostředí interaktivního AV díla snímáním akce jeho účastníků.

Agregátor

Zpravidla společnost, která pro mobilního operátora zajišťuje vše, co souvisí s distribucí obsahu pro mobilní zařízení – tzn. nakupuje a propaguje obsah (hry, tapety, vyzvánění apod.), provozuje distribuční server a poskytuje i následnou související podporu zákazníkům operátora.

1.3 Interaktivní platformy

V současné době rozlišujeme čtyři hlavní platformy pro konzumaci interaktivní AV tvorby: osobní počítače, herní konzole, mobilní přístroje a webové rozhraní. Důležitým faktorem, který je nutné mít na paměti při produkci tvorby pro všechny tyto platformy, je tzv. Moorův zákon. Ten platí už desítky let a ve stručnosti říká, že průměrný výkon počítačů se při zachování stejné ceny zdvojnásobuje během 18 měsíců. Odborníci z oboru odhadují, že tento zákon bude platit přinejmenším ještě následující dvě desetiletí. Pro výrobce herních titulů to znamená, že pokud připravují projekt, který má být dokončen za tři roky, může předpokládat, že konzumenti budou vybaveni čtyřnásobně výkonnějším zařízením než v současnosti.

Osobní počítače

Osobní počítače dnes používají především operační systémy Windows (Microsoft), Mac OS (Apple) či Linux (open source). Tyto systémy nejsou vzájemně kompatibilní a největší podíl v oblasti her drží zatím s velkou převahou Windows. Výroba herních titulů se komplikuje hlavně množstvím různých verzí jednotlivých operačních systémů a nekonečným množstvím variant hardwarových konfigurací. Na druhou stranu jsou ale osobní počítače nejotevřenější a nejsvobodnější platformou ze všech, která umožňuje komukoliv vytvořit a šířit jakékoliv dílo.

Herní konzole

Herní konzole (z anglického pojmu „console“) jsou elektrospotřebiče s architekturou osobních počítačů, určené primárně pro domácí elektronickou zábavu. Herní díla pro tuto platformu se často označují jako „videohry“. Na trhu s herními konzolami zcela dominují tři výrobci, jejichž systémy nejsou vzájemně kompatibilní: Playstation (Sony), X-Box (Microsoft) a Wii (Nintendo). Pro tvůrce konzolových herních titulů představuje velkou přednost přesně daná hardwarová a softwarová konfigurace daného přístroje, pro který svůj titul připravují. Naopak velkým omezením je nutnost uhradit předem licenci a tzv. vývojový kit v hodnotě řádově milionů dolarů. Každý titul musí navíc před vydáním projít schválením výrobce dané konzole.

Mobilní přístroje

Pod pojmem mobilní přístroje rozumíme z pohledu herního průmyslu všechny kapesní elektronické přístroje, které umožňují konzumovat interaktivní AV dílo, od jednoduchých telefonů přes multifunkční přístroje (tzv. „chytré telefony“) a kapesní počítače (PDA) až po kapesní herní konzole. V tomto segmentu opět bojuje o trh celá řada specifických a nesořadných platform, z nichž nejvýznamnější jsou Java, Symbian, iOS, Android a Windows Mobile. Mobilní přístroje jsou nejrychleji rostoucí a rozvíjející se oblastí herního průmyslu s velkým budoucím potenciálem. Chce-li však výrobce herního titulu pokrýt většinu trhu s mobilní zábavou, musí produkovat mnoho odlišných verzí jednoho díla pro širokou škálu typů přístrojů s rozdílným displejem, softwarem a způsobem ovládání. I když je produkce herního titulu pro jedno mobilní zařízení relativně snadné a levné, produkci výrazně prodražuje portování titulu pro desítky (či stovky) dalších přístrojů, včetně testování na každém z nich. Nevýhodou je pak také velmi krátká životnost takového díla, která souvisí s extrémně rychlým vývojem mobilní elektroniky. Dosud zajišťovali distribuci mobilní zábavy především mobilní operátoři (prostřednictvím tzv. agregátorů), v posledních letech se však stále více snaží převzít distribuci přímo výrobci přístrojů.

Webové rozhraní

Web je nejmladší interaktivní platformou ze všech a není vyloučeno, že se v budoucnu stane jednoznačně převažující. Každá interaktivní aplikace pro webové rozhraní je provozována na webovém serveru a lze ji konzumovat prostřednictvím internetového prohlížeče. Právě to zpřístupňuje webové dílo i na všech ostatních platformách, které obsahují prohlížeč a jsou připojeny k datové síti, což dnes umožňuje většina osobních počítačů, herních konzol i mobilních přístrojů. Webová díla jsou na jedné straně velmi omezena technickými možnostmi (zatím), na druhé straně ale nabízejí prostor malým a nezávislým tvůrcům, kteří produkují reklamní hry, stejně jako specifická umělecká díla.

1.4 Interaktivní formy

Stejně jako celá blast elektronické zábavy, tak i herní formy se vyvíjely velmi spontánně a pro české prostředí bylo typické přebírání většiny původních pojmů z anglického jazyka. Zvláště v uplynulých letech ale dochází stále více k prolínání a kombinování dosud pevně vymezených následujících forem.

Strategická hra

Strategické hry jsou dnes pravděpodobně nejrozšířenější herní formou, při jejíž konzumaci jde především o schopnost rychle a správně se rozhodovat v ekonomických a vojenských situacích. Tato forma je zastoupena na všech platformách a napříč celým trhem, od jednoduchých farmářských her v síti Facebook až po rozsáhlé sofistikované systémy simulující řízení státních útvarů. Pro výrobce herních titulů může být největší překážkou vytvoření a použití umělé inteligence pro virtuální objekty.

Z pohledu interaktivity se strategické hry dělí na tahové (TBS – turn-based strategy), kde se účastníci střídají ve svých tazích a na hry v reálném čase (RTS – real-time strategy), v nichž všichni účastníci zasahují do hry v plynoucím nepřerušovaném čase. Právě druhý jmenovaný typ mezi strategickými hrami jednoznačně dominuje.

Z pohledu obsahu lze pak rozlišovat válečné strategické hry a budovatelské strategické hry. Principem válečných her je zpravidla rozvoj infrastruktury, technologií a výzbroje, který spolu se správnou taktikou vede k vojenské porážce ostatních účastníků. Cílem budovatelských strategií je především provozování a rozvoj subjektů, které fungují jako samostatné ekonomické jednotky v tržním a právním systému. Objem konzumace budovatelských her dnes významně převažuje nad válečnými strategiemi, a to hlavně díky hrám založeným na rozvíjení domácnosti nebo provozování farmy.

Střílečka

Takzvané střílečky jsou jednoznačně mediálně nejvíce exponovanou herní formou ze všech, ačkoliv tomu vůbec neodpovídá jejich podíl na trhu. Pro dosažení co nejpůsobivější atmosféry kladou tyto hry hlavní důraz na kvalitní 3D grafiku, funkční možnosti virtuálního prostředí a speciální efekty. Příčinou toho vyžaduje konzumace stříleček nadprůměrné hardwarové vybavení a také na producenta kladou nadprůměrné finanční i personální nároky. To je také důvod, proč se komerčního úspěchu dočká jen několik málo vybraných titulů. Uživatel se těchto her zpravidla účastní v roli hlavní postavy, která se snaží splnit více či méně složité úkoly (násilným způsobem). V rámci této formy lze rozlišovat dva typy her: střílečky z vlastního pohledu (FPS – first-person shooter) a střílečky z pohledu třetí osoby (third-person shooter).

Sport

Téměř každá forma sportovního klání si v uplynulých letech vysloužila svou herní simulaci. Sportovní hry jsou proto svým přístupem stejně rozmanité jako jednotlivé sporty. Obecně lze zhodnotit, že z pohledu prodejnosti jsou nejúspěšnější hry využívající licenci známých sportovních lig, které v některých případech vycházejí každoročně v nové aktualizované verzi. Mezi sportovní hry se řadí i veškeré závodní hry a také sporty, které ve skutečném světě neexistují. Zvláště velká vlna rozmachu sportovních her přišla v posledních letech s příchodem pohybových ovladačů.

RPG

Herní forma RPG (Role Playing Game), v češtině někdy označovaná jako „hra na hrdiny“ vychází ze stejnojmenného druhu stolních a společenských her založených na silném příběhu. Nejčastěji čerpají z žánru fantasy a sci-fi a pro účastníka těchto her je typické, že reprezentuje hrdinu s posláním, který v průběhu děje zlepšuje své vlastnosti, schopnosti a vybavení. Účastník RPG her se pohybuje často v rozsáhlém světě s přesně danými pravidly, setkává se s množstvím dalších postav a svým jednáním se podílí na utváření světa a příběhu.

Adventura

Herní forma adventure, česky aventura, je založena na kvalitním námětu a zajímavém ději, v němž má hlavní postava formou rozhovorů a událostí dospět k odhalení či nalezení určitých objektů nebo skutečností. Pro tuto formu je typické sbírání a používání předmětů, přemýšlení, kombinování, určování vývoje rozhovorů a také plynutí děje po jednotlivých scénách. Adventure tak nejvíce ze všech herních forem připomínají filmovou tvorbu a jsou velkou příležitostí pro filmové tvůrce. V ČR mají adventure velmi silnou tradici a dodnes jsou v české tvorbě významně zastoupeny. Přestože tato forma v uplynulých letech zaznamenává pokles zájmu herních konzumentů, má do budoucna velký potenciál v podobě mnoha dosud nevyužitých možností.

Simulátor

Přestože se simulátory řadí mezi herní tvorbu, jedná se často o velmi reálné ovladače mnoha prostředků, které jsou současné, historické, fiktivní, vojenské i dopravní. Nejčastěji se vyskytují letecké simulátory, lze ale narazit i na simulátory lodí, ponorek, autobusů či vesmírných lodí. Specifickou oblastí jsou pak tzv. arkádové simulátory, které se namísto realističnosti soustředí spíše na prožitek, efekty a zábavu.

Okrajové a zaniklé formy

Vedle tradičních herních forem existuje ještě celá řada okrajových forem, jako jsou různé drobné akční hry, logické hry a všechny typy stolních a karetních her. Naopak mnoho forem, typických pro 80. a 90. léta, jako jsou například soubojové hry (fighter games) nebo tzv. dungeony, dnes téměř nevycházejí.

Interaktivní film

Specifická forma na pomezí filmu a interaktivního díla, která dosud není pevně vymezena a na své skutečné objevení teprve čeká. První vlna interaktivních filmů přišla v první polovině 90. let a inspirovala se především interaktivitou ve formě kinoautomatu. Tvůrci této vlny však natolik podcenili technologie a obsahovou i formální kvalitu svých titulů, že následný obrovský neúspěch odradil všechny další producenty, kteří se nyní této formy obávají a nemají zájem v této oblasti jakkoliv experimentovat.

Virtuální svět

Virtuální svět simuluje funkční prostředí, které nevychází z herních principů a primárně slouží spíše jako prostor pro setkávání lidí za různým účelem (vztahy, práce, seberealizace apod.).

Ostatní intermediální tvorba

Vedle popsaných forem lze najít i celou škálu nezařaditelných účelových i uměleckých děl, kombinujících různá interaktivní média a s postupující digitalizací tvorby se bude tato oblast rozvíjet i do budoucna.

1.5 Vztah k filmové tvorbě

Společné prvky a profese

Ačkoliv se herní průmysl vyvíjel zela odděleně a rozdílně od filmového, mají oba tyto tvůrčí obory celou řadu společných prvků. V obou případech v sobě výsledné dílo kombinuje obraz, zvuk a dramaturgii a k jeho vzniku je zapotřebí spolupráce rozdílných profesí na pomezí umění a technologií. Jak ve filmovém, tak i v herním průmyslu působí scénáristé, režiséři, dramaturgové, animátoři, zvukaři, ručaři a hudebníci. Zvláště v posledních letech se tvůrci herních titulů stále více inspiřují filmovými postupy a prožitkem z konzumace interaktivní zábavy se tak stále více blíží tomu filmovému. Herní tvůrci si již osvojili metody, jak konzumenty vtáhnout do děje, udržet jejich pozornost a pobavit je či vystrašit, přesto ale zatím nereflktují nejčastější filmová témata, jakými jsou láska, rodinné a mezigenerační vztahy, smysl existence a mnoho dalších.

Filmy podle her

Filmy v licenci herních titulů začaly vznikat už v 80. letech, točí se dodnes a lze prohlásit, že až na výjimky se nesetkaly s výraznějším diváckým ohlasem ani uznáním odborné veřejnosti. Je to především výsledek mylných představ filmových producentů o tom, že jsou témata interaktivních her dostatečně nosným námětem pro filmové zpracování a že úspěch herního titulu bude sám o sobě zárukou diváckého úspěchu stejnojmenného filmu. Skutečnost, že vznikají stále nové a neúspěšné filmy podle her je důkazem nepočitatelnosti filmových producentů.

Hry podle filmů

Herní tituly založené na filmových dílech existují od počátků herní tvorby a jsou zastoupeny ve všech formách interaktivní zábavy, od malých lokálních reklamních her až po vysokorozpočtové tituly pro světový trh. Z pohledu spolupráce filmových a herních tvůrců existuje několik přístupů:

- ▶ Filmové společnosti zadávají tvorbu interaktivních titulů ke svým filmům svým dceřinným společnostem specializovaným na tvorbu her.
- ▶ Nezávislé herní společnosti se účastní koprodukce herního titulu podle filmové předlohy koproducenta.
- ▶ Filmový producent poskytne licenci herní společnosti za smlouvenou cenu nebo za podíl z tržeb z prodeje hry.
- ▶ Filmový producent zadá a uhradí tvorbu herního titulu, se kterým pak volně nakládá.

Filmaři v herním průmyslu

Společnosti zaměřené na vývoj interaktivních AV titulů nejčastěji doplácí na absenci producentů a produkčních pracovníků se znalostmi práva, financí a marketingu, kteří by se dobře orientovali v oblasti herní tvorby. Většinou se tito zaměstnanci rekrutují z řad bývalých programátorů a výtvarníků bez potřebného vzdělání a při vývoji českých herních titulů se pak často projevují nedostatky v plánování, financování a propagaci.

Uplatnění v herním průmyslu nacházejí také režiséři, animátoři, případně i střihači a kameramani. Jejich práce se významně odráží nejen v tvorbě teaserů, trailerů a reklam, ale též v přípravě neinteraktivních scén přímo ve hře (úvodní scény, meziscény, závěrečné scény). Zkušenosti filmaři jsou tak stále častěji přizváni k aranžování herních scén a přípravě akcí, aby se zážitek z hraní co nejvíce přiblížil filmovým prožitkům.

Stále častěji je také možné vidět ve virtuálním prostředí her postavy reprezentující existující osobnosti. Jsou to převážně úspěšní sportovci a populární filmoví herci a ve všech případech musí daná osoba udělit hernímu výrobcu licenci k užití svého jména a podoby.

Herní tvůrci ve filmovém průmyslu

Herní tvůrci jsou přizváni k tvorbě filmového díla jen výjimečně, například jedná-li se o potřebu zachytit ve filmu konzumaci skutečného či fiktivního interaktivního díla nebo v případě, že záběry z určité hry mohou posloužit jako ilustrační záběry do dokumentárního filmu (zpravidla historické dokumenty).

Dalším fenoménem, který umožňuje herním a filmovým tvůrcům vytvářet společná díla, je tzv. MACHINIMA, neboli filmové dílo, jehož obrazová složka vznikla v prostředí interaktivního AV díla snímáním akce jeho účastníků. Stejně tak herní tvůrci neustále hledají cestu k interaktivnímu filmu a dosud se nepodařilo prosadit dílo, které by se takto dalo nazvat.

1.6 Historie české tvorby

Mluvíme-li o českém herním průmyslu, pak se jeho historie začíná psát až v první polovině 90. let. První oficiálně distribuovanou hrou byl v roce 1993 titul Světák Bob (Duel & Charon). O rok později pak přišly první úspěšnější tituly, z nichž zásadní byly především dvě adventury: Tajemství Oslího ostrova a 7 dní a 7 nocí, obě vytvořené týmem Pterodon a vydané firmou Vochozka Trading v roce 1994. V následujících letech se pak dočkaly úspěchu další nové adventury, z nichž stojí za zmínku hlavně tituly Dračí historie (NoSense, 1995), Horké léto (Maxon, 1998) a Polda (SleepTeam, 1998).

V celosvětovém měřítku se Češi prosadili až po roce 2000 velkým komerčním úspěchem titulů Operation Flashpoint (Bohemia Interactive Studio, 2001) a Mafia (Illusion Softworks, 2002). Druhý jmenovaný titul se po osmi letech dočkal svého pokračování, které se opět vyjímá mezi světovými bestsellery.

V rámci ČR není pravidelně udíleno žádné festivalové ocenění, pouze v roce 2003 vyhlásili zástupci českého herního průmyslu cenu Zlatý joystick, kdy ve třech ze čtyř kategorií zvítězila hra Bulánci (SleepTeam, 2001). Uznání světové odborné veřejnosti získal z českých titulů zatím jen Samorost 2 (Amanita Design, 2005) vítězstvím v kategorii nejlepší webová hra na mezinárodním festivalu Independent Games Festival v roce 2007.

Dnes se v českém herním průmyslu pohybuje přibližně 300 – 400 tvůrců, kteří zformovali víceméně soudržnou a uzavřenou komunitu, v rámci níž se navzájem podporují a sdílejí své znalosti, zkušenosti a často i technologie.

2

Subjekty

2.1 Výrobci interaktivní audiovizuální tvorby

Seznam existujících podnikatelských subjektů se sídlem v ČR k 1. 9. 2010, které se v uplynulých deseti letech podílely na výrobě alespoň jednoho publikovaného interaktivního audiovizuálního díla. Součástí tohoto přehledu tedy nejsou již zaniklí výrobci ani výrobci, jejichž dílo dosud nevyšlo nebo není dostupné veřejnosti. Zároveň tato studie ponechává stranou výrobce videoloterijních terminálů, výherních automatů a jiných hazardních her, stejně jako výrobce informačních aplikací a komerčních prezentací či simulací.

2K Czech a.s. (dříve Illusion Softworks s.r.o.)

IČ:	25347004
Web:	www.2kczech.com
Sídlo:	Praha 1, Opatovická 4
Rok založení:	1997
Vlastník:	KUSH GAMES, INC (USA, New York)
Počet zaměstnanců v roce 2009:	203
Tržby za rok 2008:	159 503 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	-19 353 000 Kč
Tržby za rok 2009:	143 882 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2009:	-142 739 000 Kč

Vydané tituly:

1999	Hidden & Dangerous	(PC Windows)
2002	Mafia: The City of Lost Heaven	(PC Windows, PlayStation 2, Xbox)
2003	Hidden & Dangerous II	(PC Windows)
2003	Vietcong	(PC Windows) – koproducent Pterodon s.r.o.
2005	Vietcong 2	(PC Windows) – koproducent Pterodon s.r.o.
2010	Mafia II	(PC Windows, PlayStation 3, Xbox 360)

Amanita Design s.r.o.

IČ:	27733971
Web:	www.amanita-design.net
E-mail:	contact@amanitadesign.com
Sídlo:	Brno, Vrchlického sad 1963/6
Rok založení:	2007

Vydané tituly:

2003	Samorost	(webové rozhraní)
2005	Samorost 2	(webové rozhraní)
2007	Questionaut	(webové rozhraní) – zadavatel BBC
2009	Machinarium	(webové rozhraní)

Black Element Software s.r.o.

IČ:	26165899
Web:	www.blackelement.net
E-mail:	info@blackelement.net
Sídlo:	Mníšek pod Brdy, Stříbrná Lhota 747
Rok založení:	2000
Tržby za rok 2008:	29 987 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	2 955 000 Kč

Vydané tituly:

2004	Shade: Wrath of Angels	(PC Windows)
2006	Alpha Prime	(PC Windows)

BOHEMIA INTERACTIVE a.s.

IČ:	27218864
Web:	www.bistudio.com
Sídlo:	Mníšek pod Brdy, Stříbrná Lhota 747
Rok založení:	2005
Počet zaměstnanců v roce 2008:	17
Tržby za rok 2008:	47 752 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	500 000 Kč

Vydané tituly:

2001	Operation Flashpoint	(PC Windows, Xbox)
2006	ArmA	(PC Windows)
2009	ArmA II	(PC Windows)

Centauri Production s.r.o.

IČ:	27127290
Web:	www.centauri.cz
E-mail:	mirek@centauri.cz
Sídlo:	Praha 10, Uhřetěves, Lidického 228/8
Rok založení:	2004

Vydané tituly:

2000	Pohádka o Mrazíkovi, Ivanovi a Nastěnce	(PC Windows)
2003	Domácí násilí: Game Over	(PC Windows) – zadavatel MPSV ČR
2004	Gooka: Záhada Janatrisu	(PC Windows)
2005	Žhavé léto 3 1/2	(PC Windows)
2006	Ro(c)k podvratáků	(PC Windows)
2009	Memento Mori	(PC Windows)
2009	Pat a Mat	(PC Windows)
2010	Půl kila mletýho	(PC Windows)

CINEMAX, s.r.o.

IČ:	25292871
Web:	www.cinemax.cz
E-mail:	cinemax@cinemax.cz
Sídlo:	Praha 5, Zbraslav, Elišky Přemyslovny 433/33
Rok založení:	1998

Vydané tituly:

2006	Gumboy: Crazy Adventures	(PC Windows)
2008	Gumboy Tournament	(PC Windows)
2009	Numen: Contest of Heroes	(PC Windows)

Disney Mobile Games Studio s.r.o. (dříve Living Mobile s.r.o.)

IČ:	26423081
Web:	www.livingmobile.net
Sídlo:	Praha 4, Lomnického 5/1705
Rok založení:	2000
Vlastník:	Living Mobile GmbH (DE, Mnichov)
Počet zaměstnanců v roce 2008:	48
Tržby za rok 2008:	64 917 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	2 951 000 Kč

Vydané tituly:

2003	Lode Runner	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2004	Super Bomberman	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2004	Beach Volley Pro Challenge	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2004	1942	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2005	3D Othello Deluxe	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2005	Tour De France	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2006	Tron 2.0 3D	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2007	Jump: Free Running	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2007	Critter Crunch	(mobilní přístroje s podporou J2ME)

FALANXIA, a.s.

IČO:	28190637
Web:	www.falanxia.com
E-mail:	jakub@falanxia.com
Sídlo:	Praha 9, Paříkova 5
Rok založení:	2007

Vydané tituly:

2009	Bzoonk	(webové rozhraní Facebooku)
2010	Bzoonk Bar	(webové rozhraní Facebooku)

FUTURE GAMES, s.r.o.

IČ:	25771621
Web:	www.future-games.cz
E-mail:	martin_malik@futuregames.cz
Sídlo:	Beroun, Horymírova 45
Rok založení:	1999

Vydané tituly:

1998	Posel bohů	(PC Windows)
1999	Boovie	(PC Windows)
2003	Posel smrti	(PC Windows)
2005	Bonez Adventures	(PC Windows)
2005	Ni.bi.ru	(PC Windows)
2006	Noční hlídka / Night watch	(PC Windows)
2007	Reprobates	(PC Windows)
2008	Zrada & Víra	(PC Windows)
2009	Tale of a Hero	(PC Windows)

Geewa s.r.o.

IČO:	25617036
Web:	www.geewa.com
E-mail:	info@geewa.com
Sídlo:	Praha 8, Karlín, Sokolovská 366/84
Rok založení:	1997
Vlastníci:	51 % MCI Private Ventures Fundusz Inwestycyjny Zamkniety (PL Wroclaw)
Počet zaměstnanců v roce 2009:	8
Tržby za rok 2008:	7 564 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	-14 392 000 Kč
Tržby za rok 2009:	9 618 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2009:	-13 379 000 Kč
Společnost provozuje 23 vlastních nízkorozpočtových multiplayerových titulů pro webové rozhraní.	

GRIP Digital, s.r.o.

IČ:	28984013
Web:	www.grip-games.com
E-mail:	contact@grip-games.com
Sídlo:	Praha 8, Kobyličky, Na Hlinách 1786/16
Rok založení:	2009

Vydané tituly:

2010	5-in-1 Arcade Hits	(Playstation 3, Playstation Portable)
------	--------------------	---------------------------------------

Hammerware, s.r.o.

IČ:	28277813
Web:	www.hammerware.cz
E-mail:	martin.prochazka@hammerware.cz
Sídlo:	Brno, Palackého třída 1004/150
Rok založení:	2008

Vydané tituly:

2005	Aquadelic for BG2005	(PC Windows) – zadavatel Karlovarská Becherovka
2007	Aquadelic GT	(PC Windows)
2009	Heavenly Battles	(PC Windows) – zadavatel 3D People

Handjoy s.p.

Web:	www.handjoy.cz
E-mail:	info@@handjoy.cz
Rok založení:	2005

Vydané tituly:

2005	BechBubble	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2006	JumpMania	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2006	Slide a Lama	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2007	Booby Trap Hunter	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2008	Unesli Barmana	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2008	Hon na čerpadlo	(PC Windows)
2008	Polda 5 sexy prší	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2009	Grundfos ponorky	(PC Windows)
2009	Bulánci Mobilní / Combat Pillows Mobile	(J2ME) – koprodukce SleepTeam
2009	Jumboo	(iPhone, iPod Touch)
2009	Gelex	(iPhone, iPod Touch)

Inputwish s.r.o.

IČ:	27370062
Web:	www.inputwish.com
E-mail:	info@inputwish.com
Sídlo:	Praha 5, Drtinova 557/10
Rok založení:	2005

Společnost vyrobila 8 nízkorozpočtových herních titulů pro webové rozhraní na zakázku českých výrobních společností

MADFINGER Games, a.s.

IČ:	29217008
Web:	www.madfingergames.com
E-mail:	contact@madfingergames.com
Sídlo:	Brno, Čechyňská 417/9
Rok založení:	2010

Vydané tituly:

2009	15 blocks puzzle	(iPhone, iPod Touch)
2009	Samurai: Way of the Warrior	(iPhone, iPod Touch, iPad)
2009	Bloodyxmas	(iPhone, iPod Touch)

Mindware Studios, s.r.o.

IČ:	26474514
Web:	www.mindwarestudios.com
E-mail:	info@mindwarestudios.com
Sídlo:	Praha 6, Za Strahovem 372/78
Rok založení:	2001
Vlastníci:	90,1 % MALLORU VENTURES S.A. (Lucembursko)

Vydané tituly:

2005	Cold war	(PC Windows)
2007	Painkiller Overdose	(PC Windows)
2009	Dreamkiller	(PC Windows)

Pixalon s.r.o.

IČ:	27852580
Web:	www.pixalonstudios.com
E-mail:	info@pixalonstudios.com
Sídlo:	Olomouc, Holická 1173/49a
Rok založení:	2008
Vlastník:	U-Turn Media Group N.V (Nizozemí)

Vydané tituly:

2008	T-Paste	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2008	R.A.W.	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2008	WidSets Football	(mobilní přístroje s podporou J2ME) – zadavatel Nokia
2009	Crazy Cats	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2009	UFO: Afterlight	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2009	Mr. Dummy	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2009	San Francisco Tycoon	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2009	Neon Runner	(mobilní přístroje s podporou J2ME)
2009	Gish	(mobilní přístroje s podporou J2ME a Android)
2009	Hamster Homie	(mobilní přístroje s podporou J2ME a Android)

PLASTIC REALITY TECHNOLOGIES,s.r.o.

IČ:	25598953
Web:	www.preality.com
E-mail:	management@preality.com
Sídlo:	Brno – město, Jánská 449/12
Rok založení:	2000

Vydané tituly:

2001	Loco-Commotion	(PC Windows)
2003	Korea: Forgotten Conflict	(PC Windows)
2006	El Matador	(PC Windows)

PTERODON, s.r.o.

IČ:	25513648
Web:	www.pterodon.com
Sídlo:	Brno-střed, Štýřice, Jaroslava Foglara 862/5
Rok založení:	1998

Vydané tituly:

1998	Hesperian Wars	(PC Windows)
2000	Flying Heroes	(PC Windows)
2003	Vietcong	(PC Windows) – koproducent Illusion Softworks (dnes 2K Czech)
2005	Vietcong 2	(PC Windows) – koproducent Illusion Softworks (dnes 2K Czech)

Rake in Grass s.r.o.

IČ:	28430646
Web:	www.rakeingrass.com
E-mail:	tovy@300ad.com
Sídlo:	Praha 3, Žižkov, Ambrožova 1590/14
Rok založení:	2008

Vydané tituly:

2004	Jets'n'Guns	(PC Windows, Mac OS, Linux)
2005	Troll	(PC Windows)
2006	Styateg	(PC Windows, Mac OS)
2007	Larva Mortus	(PC Windows, Mac OS)
2009	Westbang	(iPhone, iPod)
2009	Archibald's Adventures	(PC Windows, Mac OS, iPhone, Pocket PC, Palm)
2009	Crystal Cave Classic	(PC Windows, Mac OS, iPhone, iPod)

SCS Software s.r.o.

IČO:	28181301
Web:	www.scssoftware.com
E-mail:	info@scssoft.com
Sídlo:	Praha 2, Vinohrady, Jana Masaryka 364/23
Rok založení:	2007
Tržby za rok 2008:	9 714 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	6 549 000 Kč

Vydané tituly:

2000	Rocky Mountain Trophy Hunter 3	(PC Windows)
2001	Shark! Hunting the Great White	(PC Windows)
2001	Hunting Unlimited	(PC Windows)
2002	Hard Truck: 18 Wheels of Steel	(PC Windows)
2003	Hunting Unlimited 2	(PC Windows)
2003	Across America	(PC Windows)
2004	Hunting Unlimited 3	(PC Windows)
2004	Pedal to the Metal	(PC Windows)
2005	OceanDive – Ocean Diving Adventure	(PC Windows)
2005	Convoy	(PC Windows)
2006	Deer Drive	(PC Windows)
2006	Hunting Unlimited 4	(PC Windows)
2006	Haulin'	(PC Windows)
2007	Bus Driver	(PC Windows)
2007	TruckSaver	(PC Windows)
2007	Hunting Unlimited 2008	(PC Windows)
2007	American Long Haul	(PC Windows)
2008	Hunting Unlimited 2009	(PC Windows)
2009	Extreme Trucker	(PC Windows)
2009	Hunting Unlimited 2010	(PC Windows)
2010	German Truck Simulator	(PC Windows)

SleepTeam s.r.o.

IČ:	28512910
Web:	www.sleepteam.cz
E-mail:	info@sleepteam.com
Sídlo:	Praha 5, Smíchov, nám. 14. října 1307/2
Rok založení:	2009

Vydané tituly:

1998	Polda	(PC Windows)
2002	Bulánci / Combat Pillows	(PC Windows)
2004	Fuk / Puck	(PC Windows)
2004	Logicon	(PC Windows)
2004	Bankshot	(PC Windows)
2005	Dispečer / Dispatcher	(PC Windows)
2005	Drak / Dragon	(PC Windows)
2009	Bulánci Mobilní / Combat Pillows Mobile	(J2ME) – koprodukce Handjoy

The Easy Company s.r.o.

IČ:	27565301
Web:	www.theeasyco.com
E-mail:	info@easyco-games.com
Sídlo:	Praha 10, Uhřetěves, Venušina 1164/14
Rok založení:	2006
Vlastníci:	163/243 Arca Capital Bohemia a. s.
Tržby za rok 2008:	5 137 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	228 000 Kč

Vydané tituly:

2008	MotorM4X: Offroad Extreme	(PC Windows)
2009	Grandpa's Candy Factory	(PC Windows)
2010	The Mirror Mysteries	(PC Windows)

2.2 Distributoři

Seznam existujících podnikatelských subjektů se sídlem v ČR k 1. 9. 2010, které zastupují výrobce herních titulů pro osobní počítače a herní konzole. Součástí tohoto přehledu nejsou distributoři obsahu pro mobilní přístroje – v této oblasti existuje velmi mnoho distribučních cest a obchodních modelů.

1C Publishing EU s.r.o.

IČ:	26688417
Web:	www.1cpublishing.eu
E-mail:	info@1cpublishing.eu
Sídlo:	Praha 5, Naskové 3
Rok založení:	2002
Vlastník:	Cenega N.V. (Zaandam, Nizozemsko)
Počet zaměstnanců v roce 2009:	9
Tržby za rok 2008:	29 549 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	-9 449 000 Kč
Tržby za rok 2009:	31 926 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2009:	3 855 000 Kč
Vydavatel zastupující středoevropské a ruské herní výrobce na mezinárodním trhu.	
Počet distribuovaných titulů:	107

ABC Data s.r.o.

IČ:	25688987
Web:	www.abcddata.cz
E-mail:	abcddata@abcddata.cz
Sídlo:	Praha 5, Na Radosti 399
Rok založení:	1998
Vlastník:	ABC Data S.A. (Varšava, Polsko)
Tržby za rok 2008:	146 630 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	9 045 000 Kč
Vydavatel zastupující na českém trhu zahraniční výrobce Activision a Blizzard.	

CENEGA CZECH s.r.o.

IČ:	61065056
Web:	www.cenega.cz
E-mail:	cenega@cenega.cz
Sídlo:	Praha 5, Naskové 3
Rok založení:	1996
Vlastník:	Cenega N.V. (Zaandam, Nizozemsko)
Počet zaměstnanců v roce 2009:	21
Tržby za rok 2008:	85 438 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	-8 349 000 Kč
Tržby za rok 2009:	117 718 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2009:	-15 471 000 Kč
Vydavatel zastupující na českém trhu tyto zahraniční výrobce: 1C Cenega, Eidos Interactive, Take-Two Interactive (2K Games, 2K Sports), Warner Bros Interactive, Rockstar Games a vybrané tituly společnosti Ubisoft.	

ConQuest entertainment a.s.

IČ:	26467909
Web:	www.cqe.cz
E-mail:	info@conquest.cz
Sídlo:	Praha 1, Hybernská 20/1007
Rok založení:	2001
Počet zaměstnanců v roce 2009:	25
Tržby za rok 2008:	346 456 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	15 000 Kč
Tržby za rok 2009:	452 784 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2009:	206 000 Kč
Distributor výrobků a titulů společnosti Nintendo pro český trh.	
Počet distribuovaných titulů:	65

Electronic Arts Czech Republic s.r.o.

IČ:	26439999
Web:	www.ea.com/cz
Sídlo:	Praha 4, Na Pankráci 1683/127
Rok založení:	2001
Vlastník:	Electronic Arts Nederland B.V. (Hoensbroek, Nizozemsko) 99 %; Electronic Arts GmbH (Koln am Rhein, DE) 1 %
Počet zaměstnanců v roce 2008:	13
Tržby za rok 2008:	180 471 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	3 156 000 Kč
Vydavatel zastupující na českém trhu svou mateřskou společností Electronic Arts.	
Počet distribuovaných titulů:	223

IDEA Games a.s.

IČ:	27239306
Web:	www.idea-games.com
Sídlo:	Rudná, Na Výsluní 1002
Rok založení:	2005
Vlastník:	Gamatron LLC (Washington, USA)
Vydavatel zastupující na mezinárodním trhu tyto české výrobce: Bohemia Interactive, Black Element Software, Centauri Production	
Počet distribuovaných titulů:	12

MICROSOFT s.r.o.

IČ:	47123737
Web:	www.microsoft.cz
E-mail:	msczech@microsoft.com
Sídlo:	Praha 4, Vyskočilova 1461/2a
Rok založení:	1992
Vlastník:	Microsoft Corporation (Washington, USA) 99,847 %; MSH, LLC, CSC Services of Nevada Inc. (Nevada, USA) 0,153 %
Počet zaměstnanců:	239
Tržby za rok 2008:	1 420 952 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	158 701 000 Kč
Tržby za rok 2009:	1 336 938 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2009:	198 337 000 Kč
Vydavatel zastupující na českém trhu svou mateřskou společnost Microsoft.	

PLAYMAN s.r.o.

IČ:	25960750
Web:	www.playman.cz
E-mail:	podpora@playman.cz
Sídlo:	Hradec Králové, Brněnská 700/25
Rok založení:	2001
Tržby za rok 2008:	19 639 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	1 126 000 Kč
Tržby za rok 2009:	16 756 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2009:	737 000 Kč
Vydavatel zastupující na českém trhu zahraničního výrobce Ubisoft.	
Počet distribuovaných titulů:	130

SONY Czech, spol. s r.o.

IČ:	49685864
Web:	www.sony.cz
Sídlo:	Praha 4, V Parku 2309/6
Rok založení:	1993
Základní jmění:	20 000 000 Kč
Vlastník:	Sony Europe Holding B.V. (Badhoevedorp, Nizozemsko) 99,9 %; Sony Overseas SA (Schlieren, Švýcarsko) 0,1 %
Počet zaměstnanců:	70
Tržby za rok 2008:	3 039 298 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008:	-38 016 000 Kč
Vydavatel a distributor zastupující na českém trhu společnost Sony Computer Entertainment.	
Počet distribuovaných titulů:	395

3 Analýza

3.1 Výroba v ČR

Společnosti

K 1. 9. 2010 sídlí v České republice celkem 23 podnikatelských subjektů, které se v uplynulých deseti letech podílely na výrobě alespoň jednoho publikovaného interaktivního audiovizuálního díla. Po stránce právních forem je z tohoto počtu 18 společností s ručením omezeným, 4 akciové společnosti a 1 sdružení podnikatelů.

Sídla

Sídla společností jsou v rámci České republiky umístěny následovně:

Praha	13 společností	56,52 %
Brno	5 společností	21,74 %
Ostatní	5 společností	21,74 %

Je však důležité zmínit, že tyto údaje nevypovídají o rozložení pracovních sil. Více než polovina lidí zaměstnaných v českém herním průmyslu vykonává svou práci v Brně, a to především díky provozovně největšího českého zaměstnavatele v oboru (2K Czech s.r.o.).

Vlastníci

Počet společností, u kterých lze určit vlastníky:	20
Počet vlastníků – všechny právnické osoby:	6
– české právnické osoby:	1
– zahraniční právnické osoby:	5
Počet vlastníků – všechny fyzické osoby:	46
– české fyzické osoby:	45
– zahraniční fyzické osoby:	1

Stojí za zmínku, že mezi vlastníky společností z řad fyzických osob je 45 mužů a pouze jediná žena (Ing. Kamila Hurníková / SleepTeam s.r.o.).

Základní jmění

Celkové základní jmění všech uvedených výrobců činí v součtu necelých 70 milionů Kč, výraznou měrou se na tom ale podílí největší subjekt v oboru, společnost 2K Czech (44 milionů Kč). U převážné většiny ostatních společností je základní jmění na minimální zákonné úrovni.

Stáří

Průměrné stáří existujících společností je 6 let a 2 měsíce. Dvě nejdéle působící společnosti fungují již 13 let, zatímco ty nejmladší vznikly teprve v tomto roce (2010).

Zaměření

Převážnou většinu českých herních společností lze považovat na tvůrce nezávislých titulů, vykonávají tedy ke svým dílům veškerá vlastnická práva. Zaměření z pohledu platforem odpovídá následujícímu rozdělení:

PC Windows	14	60,87 %
Mobilní zařízení	4	17,39 %
Webové rozhraní	4	17,39 %
Ostatní platformy	1	4,35 %

Produkce

V uplynulých letech dosáhla výroba českých titulů následujících hodnot:

2007

Počet všech publikovaných titulů vyrobených v ČR:	12
Počet titulů vyrobených v ČR a publikovaných v ČR:	1
Počet titulů vyrobených v ČR pro PC Windows:	8
Počet titulů vyrobených v ČR pro mobilní přístroje:	3

2008

Počet všech publikovaných titulů vyrobených v ČR:	10
Počet titulů vyrobených v ČR a publikovaných v ČR:	4
Počet titulů vyrobených v ČR pro PC Windows:	5
Počet titulů vyrobených v ČR pro mobilní přístroje:	5

2009

Počet všech publikovaných titulů vyrobených v ČR:	28
Počet titulů vyrobených v ČR a publikovaných v ČR:	7
Počet titulů vyrobených v ČR pro PC Windows:	12
Počet titulů vyrobených v ČR pro mobilní přístroje:	14

3.2 Distribuce

Charakteristika distributorů

Na území ČR působí celkem 9 vydavatelů zastupujících výrobce titulů pro PC a herní konzole a sedm z nich se nachází ve vlastnictví zahraničních společností. Šest společností, tedy dvě třetiny, sídlí v Praze. Průměrná délka jejich existence je 11 let a 3 měsíce.

Objem trhu

Podle neauditovaných údajů Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky dosáhl v roce 2009 obrat herního trhu v České republice a na Slovensku výše 1,8 miliardy Kč. Do tohoto objemu jsou započítány hry pro PC a herní konzole a zároveň i prodeje samotných herních konzolí a jejich příslušenství. Objem samotného trhu s herními tituly v rámci České republiky není znám. Podle odhadu sdružení České hry přesáhly tržby z prodeje her v ČR v roce 2009 částku 950 milionů Kč.

Podle odhadu sdružení České hry je na českém trhu distribuováno více než 1 500 herních titulů. Z tohoto počtu bylo v ČR vytvořeno zhruba jen 30 titulů, tedy přibližně 2 % z celkové nabídky. Počet prodaných kusů není znám, odhadujeme však, že se tituly vyrobené v ČR podílejí na celkové české prodejnosti přibližně ve výši 5 %. Tržby z prodeje titulů vyrobených a distribuovaných v ČR tak v roce 2009 mohly dosáhnout přibližné částky 47,5 milionů Kč a přibližné prodejnosti 40 tisíc kusů.

Více než 90 % všech titulů pro PC a herní konzole na českém trhu je distribuováno na DVD nosičích prostřednictvím internetových obchodů a kamenných prodejen. Podle odhadu sdružení České hry tvoří zhruba polovinu veškerého prodaného objemu tituly určené pro PC Windows, čtvrtinu tituly pro platformu Playstation a zbývající čtvrtinu tituly pro ostatní herní konzole (převážně Nintendo a Xbox).

4 Okolí

4.1 Vzdělávací instituce

V porovnání s ostatními zeměmi Evropské unie je u nás vzdělávání v oblasti interaktivní audiovizuální tvorby stále ještě podceněné, nesystematické a stojí na okraji zájmu vzdělávacích institucí. Zároveň zatím neexistuje žádný vzdělávací ústav, který by se na tuto oblast specializoval a zahrnoval všechny hlavní profese, které se účastní tvorby interaktivního díla. Přibližně až do roku 2005 byli všichni zájemci o tento tvůrčí obor odkázáni pouze na zahraniční literaturu a vzájemné předávání znalostí a zkušeností v rámci profesní komunity.

První snahy reflektovat tuto oblast tvorby vzešly zejména z kateder umělecky orientovaných fakult. Brzy na to se pak začaly formovat nové katedry a instituce, zaměřené na nová média a multimédia, které své studenty připravují na tvorbu interaktivních aplikací. Dnes už tento obor nepodceňují ani technologické instituce z oblasti umělé inteligence a počítačového zobrazování, komplexní vzdělávání však stále ještě poskytují spíše jen oborová sdružení, která umožňují sdílet zdroje znalostí a zkušeností.

Přehled univerzit a fakult podle jednotlivých měst

PRAHA

FAMU, Katedra produkce a Centrum audiovizuálních studií (www.famu.cz)

AMU + VŠUP + ČVUT, Institut intermédií (www.iim.cz)

VŠUP, Ateliér supermédií (www.vsup.cz/cs/volne-umeni/atelier-supermedii)

AVU, Ateliér nových médií I. (nmedia.avu.cz)

FF UK, Studia nových médií (novamedia.ff.cuni.cz)

FHS UK, Elektronická kultura a sémiotika (fhs.cuni.cz/FHS-48.html)

BRNO

FVU VUT, Ateliér multimedia (www.ffa.vutbr.cz/ateliery/atelier.html?at=AMU)

FF MU, Ústav filmu a audiovizuální kultury (www.phil.muni.cz/wufv/)

Prf MU, Ústav práva a technologií (cyber.law.muni.cz)

FSS MU, Institut výzkumu dětí, mládeže a rodiny (ivdmr.fss.muni.cz)

ZLÍN

FMK UTB, Ústav animace a audiovize (web.fmk.utb.cz)

PLZEŇ

ZU, Ústav umění a designu (uud.zcu.cz)

ÚSTÍ NAD LABEM

FUUD UJEP, Ateliér fotografie

Mezi nejvýznamnější zahraniční univerzity zaměřené na interaktivní AV tvorbu patří Institute for creative technologies (www.ict.usc.edu), Florida Interactive Entertainment Academy (www.fiea.ucf.edu), Noroff Instituttet (www.noroff.no), Game Institute (www.gameinstitute.com) a DigiPen (www.digipen.edu).

4.2 Oborová sdružení

Činnost občanských iniciativ v oblasti interaktivní audiovizuální tvorby je pro tvůrčí rozvoj autorů zásadní a nezastupitelná, jejich vliv na vývoj českého herního průmyslu jako celku je však zanedbatelný. Neexistují zde zatím obvyklé profesní asociace ani žádné další organizace, které by byly schopny hájit zájmy tvůrců a výrobců, stanovit pravidla, regulovat trh nebo propagovat českou tvorbu v zahraničí.

Zatím jediná oborová organizace, která na území ČR sdružuje výhradně jen české autory herní tvorby, je občanské sdružení České hry (www.ceske-hry.org). Podmínkou pro členství v tomto sdružení je především dostatečná praxe a ochota podporovat bez nároku na honorář celou českou herní scénu. Sdružení České hry například provozuje zatím jediný oborový portál www.ceske-hry.cz včetně rozsáhlého diskuzního fóra, pořádá každoroční konferenci Game Developers Session (gds.ceske-hry.cz) a mimo jiné je i autorem této studie.

Dalším oborovým sdružením je Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky (www.herniasociace.cz), založená v červnu 2010 distribučními společnostmi Microsoft, Sony, Electronic Arts a Conquest. Tato asociace si vytkla za cíl zvyšovat povědomí o hrách v očích veřejnosti a bojovat proti pirátství.

Některé další organizace v ČR se zaměřují na příbuzné obory a často se také pohybují na pomezí interaktivní audiovizuální tvorby. Mezi ně lze určitě zařadit sdružení CIANT, které vyvíjí projekty spojující umění a technologie, dále zde působí dvě sdružení zabývající se počítačovou grafikou a animací: SPAFi (www.spafi.org) a pražská pobočka mezinárodní organizace Siggraph (prague.siggraph.org). Tvorby počítačové zábavy se pak dotýká také činnost sdružení Gamecon (www.gamecon.cz), které pořádá každoroční setkání příznivců deskových her a her na hrdiny.

Za nejvýznamnější nadnárodní organizace lze považovat International Game Developers Association (IGDA – www.igda.org), Entertainment Software Association (ESA – www.theesa.com) a Digital Games Research Association (DIGRA – www.digra.org).

4.3 Oborové akce

Výčet oborových akcí na území České republiky je opět velmi skromný. Jedinou událostí, při které se setkává většina zástupců českého herního průmyslu, je zatím jen výše zmíněná každoroční konference Game Developers Session (gds.ceske-hry.cz), která poskytuje prostor pro přednášky, dílny, prezentace a diskuze převážně českých a slovenských tvůrců.

Okrajově se tématu interaktivní audiovizuální tvorby dotýkají také konference Maxcon (3D grafika a animace – maxcon.maxarea.com) a Gamecon (příznivci deskových her a her na hrdiny – www.gamecon.cz). Konzumentům počítačové zábavy byl do roku 2009 určen také veletrh Digitex (součást veletrhu Invex), kde prezentovali svou nabídku distributorů herních titulů a počítačové techniky. Pořadatel, společnost Brněnské výstavy a veletrhy, se rozhodla tento veletrh v roce 2010 zrušit a dále v něm nepokračovat.

Na území ČR se jinak nekoná žádný festival, ať už soutěžní či nesoutěžní, který by představil veřejnosti nové herní tituly ani zde neexistuje žádný trh, kde by herní producenti a sales agenti prezentovali svá díla vydavatelům a distributorům.

Z pohledu světové scény jsou nejvýznamnějšími festivaly Game Developers Conference (San Francisco, Kolín nad Rýnem, Šanghaj – www.gdconf.com) a Independent Game Festival (San Francisco – www.igf.com). Za největší oborové veletrhy můžeme považovat Electronic Entertainment Expo (Los Angeles – www.e3expo.com) a Tokio Game Show (tgs.cesa.or.jp), v rámci Evropy je to GamesCom (Kolín nad Rýnem – www.gamescom-cologne.com).

4.4 Média

Česká média, zaměřená na konzumenty počítačové zábavy, dosahují vesměs profesionální úrovně srovnatelné se zeměmi, kde má herní tvorba dlouhou tradici. V ČR jich existuje celá řada a velkou měrou ovlivňují nákupní chování českých hráčů. Zvláště v prostředí internetu jich lze nalézt velké množství, vybrali jsme proto jen ty nejnavštěvovanější.

Televizní pořady

Game Page

Výrobce:	Česká Televize
Průměrná sledovanost:	250 000 diváků
Web:	www.ceskatelevize.cz/porady/1095870977-game-page/

Tištěná média

LEVEL

Vydavatel:	Burda Praha s.r.o.
Periodicita:	měsíčník
Průměrný náklad:	42 000 výtisků
Uvedení na trh:	1996
Web:	www.level.cz

SCORE

Vydavatel:	Omega Publishing s.r.o.
Periodicita:	měsíčník
Průměrný náklad:	40 000 výtisků
Uvedení na trh:	1994
Web:	www.score.cz

Internetová média

Hrej

Web:	www.hrej.cz
Vydavatel:	Burda Praha s.r.o.

Bonusweb

Web:	www.bonusweb.cz
Vydavatel:	MAFRA a.s.

Doupě

Web:	www.doupe.cz
Vydavatel:	Mladá fronta a.s.

Eurogamer

Web:	www.eurogamer.cz
Vydavatel:	Eurogamer Network Ltd.

5 Závěr

Český herní průmysl prošel bouřlivým vývojem a zanechal nám hodnotná díla, která si vydobila světový věhlas. Čeští tvůrci bez jakýchkoliv pochyb dokázali, že umí s minimálním zázemím vytvořit jak vysokorozpočtové tituly kralující světovým žebříčkům prodejnosti, tak i nízkorozpočtová nezávislá díla sklízějící prestižní ocenění odborné veřejnosti.

Nyní se však český herní průmysl ocitá na rozcestí, kdy zahraniční konkurence významně posiluje, zatímco v České republice chybí nejen finanční podpora ze strany komerčních investorů a veřejných zdrojů, ale také podpora vzdělávání a záštita oborových organizací. Českým tvůrcům tak stále častěji nezbyvá jiná možnost než uplatnit se v různých okrajových segmentech interaktivní tvorby, kde zatím nepanuje ostrá konkurence a kde je možné uspět bez vynakládání neúměrných zdrojů.

Současný herní trh zatím poskytuje celou řadu příležitostí pro nezávislé herní tvůrce, klade na ně však vysoké nároky nejen v oblasti kreativity, ale především ve schopnosti dokázat se pružně přizpůsobovat novým platformám a technologiím, aktuálním příležitostem a mezerám na trhu.

I přesto, že český herní průmysl neustále dokazuje svou odhodlanost vynikat svou tvorbou ve světovém měřítku, potýká se s mnoha existenčními problémy, vyplývajících z nerovných výchozích podmínek v rámci jednotlivých států. Česká herní tvorba je zcela určitě jednou z oblastí, která může uspět na mezinárodní scéně, neobejde se však bez aktivní a systematické podpory ze strany státních a evropských institucí.

MEDIA Desk Česká republika

Servisní a informační kancelář programu Evropské unie MEDIA. Poskytuje informace o programu MEDIA a evropské audiovizuální politice, nabízí konzultace zájemcům o podporu z fondů programu, pořádá semináře pro profesionály v oboru audiovize. Provoz kanceláře MEDIA Desk financuje Ministerstvo kultury České republiky a Evropská komise.

www.mediadeskcz.eu

ČESKÉ HRY

Sdružení tvůrců z oboru elektronické zábavy, které od roku 2001 podporuje komunikaci a spolupráci mezi herními tvůrci, vzdělává a motivuje začínající vývojáře a popularizuje českou a slovenskou herní tvorbu. Sdružení provozuje oborový komunitní portál www.ceske-hry.cz a od roku 2003 pořádá každoroční konferenci Game Developers Session, která spojuje tvůrce, vydavatele, novináře, technology a teoretiky z oblasti elektronické zábavy.

www.ceske-hry.org