
Spin-off pomůže studentům, říkají zakladatelé a vývojáři Charles Games

Spin-off nám rozváže ruce a pomůže studentům, říkají zakladatelé a vývojáři Charles Games

Pod hlavičkou Charles University Innovations Prague s.r.o. (CUIP), dceřinou společností Univerzity Karlovy, v lednu vzniká spin-off Charles Games s.r.o. Historii projektu, ze kterého vzešla společnost Charles Games, a plány do budoucna nám prozradili hlavní programátor a jednatel Charles Games s.r.o. **Mgr. Jakub Gemrot, Ph.D.** a designér a vývojář her společnosti **Mgr. Lukáš Kolek**. Ti mimochodem stáli také za veleúspěšnou hrou Attentat 1942.



Řekněte nám něco o samotné historii Charles Games

Jakub Gemrot: Začalo to v roce 2012, kdy jsem byl přizván jako hlavní programátor k sérii Československo 1938–1989, v rámci které jsme vytvářeli výukové simulace. To byla jedna část Charles Games a druhá část vznikla na základě potřeb studentů z oboru Vývoj počítačových her, který vznikl na Matfyzu před čtyřmi lety. Dlouho jsme dělali především vývoj počítačových her, o což měli studenti velký zájem. Problém byl však v tom, že tu nebylo žádné startup centrum, které by si je mohlo vzít po studiích pod křídla.

V rámci řešení grantového projektu Gama TA ČR, kterým byl podpořen vznik hry Attentat 1942, jsme měli možnost lépe poznat systém transferu technologií na UK díky spolupráci s CPPT UK a následně s univerzitní dceřinou společností CUIP. Výsledkem našich jednání o využití výstupu řešení projektu byla možnost založení spin-off společnosti. Díky tomu jsme se dostali až k samotnému založení CG.

Charles Games tedy funguje už několik let. Co se změnilo po vzniku spin-offu?

Jakub Gemrot: Hlavní změnou bude významné zvýšení flexibility pro pohyb na trhu s počítačovými hrami, což byla dosud zásadní překážka úspěšné komercializace. Můžeme tedy říct, že nám založení CG rozváže ruce. Za dva roky, kdy jsme se snažili prodávat hru Attentat 1942 přímo pod jménem Univerzity Karlovy, jsme zjistili, že existuje řada problémů plynoucích například z toho, že veškeré právní dokumenty musí projít tzv. fakultním a někdy i univerzitním kolečkem, tedy se ke každému dokumentu musí vyjádřit spousta lidí, což je samozřejmě z tržního pohledu, který klade důraz na rychlé jednání, přinejmenším problematické.

Tím, že univerzita umožní spin-off společnosti nakládat s hrou Attentat 1942, budeme ji moci agilně nabízet napříč obvyklými a zavedenými distribučními kanály. Tímto dosáhneme zvýšení zisku z prodeje her, což dále umožní vznik a rozvoj dalších titulů a podporu studentských projektů.



V Attentatu 1942 byla použita velká spousta dobových záběrů a archivních materiálů. Jak složité bylo se k nim dostat?

Jakub Gemrot: Chodilo se hodně do archivů, hodně materiálu nám poskytl Národní filmový archiv, fotila se různá místa, a sháněli jsme dobové věci... A Mgr. Vít Šisler, Ph.D. - hlavní designér a šéf projektu, který za to zodpovídal, si hodně hlídal, aby licence, která byla udělena původně pro sérii Československo 38-89, byla jednou použitelná i komerčně pro vydání počítačové hry. Protože ten záměr udělat jednou počítačovou hru na tato témata z československých dějin, tam byl už od začátku.

Lukáš Kolek: Oproti klasickému hernímu vývoji to bylo pochopitelně jiné. Už jen samotnou spoluprací s historiky. My nevíme o žádném jiném studiu, které by s historiky pracovalo tak intenzivním způsobem jako my. U nás historici nebyli těmi, kdo něco konzultovali, oni byli přímo spolupracovníky v týmu, konkrétně lidé z Ústavu pro soudobé dějiny Akademie Věd České republiky. Přímou se podíleli na hře tím, že vytvářeli dané rozhovory a vymýšleli, co kam teoreticky můžeme dát. Zároveň také kontrolovali to, co děláme my, a tak dále.

Hra Attentat 1942 získala řadu ocenění, mimo jiné i na festivalu v Berlíně. A to i přesto, že v Německu tehdy nebylo možné zobrazovat cokoliv s nacistickou symbolikou.

Lukáš Kolek: Když děláte hru, která pracuje s věcmi trochu jinak než ty dosavadní, jsou to pro každého výzvy. Což byl i příklad zobrazení nacistické okupace protektorátu. Navíc ještě tím, že jsme ji uváděli na německém trhu. Nicméně právě i ta naše hra a celá atmosféra v Německu vlastně dospěla k tomu, že se přístup takových her na jejich trh uvolnil. Hry se tam nyní posuzují kus po kusu a nezakazují se plošně jen proto, že zobrazují nějaký symbol, ale řeší se, co ty symboly v té konkrétní hře chtějí říci.

Na Attentat 1942 bude navazovat nová hra s názvem Svoboda 1945. Jak velká budou od veřejnosti očekávání po úspěchu Attentatu 1942?

Lukáš Kolek: Po úspěchu Attentatu 1942 předpokládám, že velké. Nicméně Svoboda 1945 zase zpracovává poválečná témata - nástup komunismu, osídlování pohraničí, odsun sudetských Němců a těchto otázek, což jsou vlastně témata, která jsou prozatím naprosto nevyčerpaná. A pokud víme, tak ve hře nikdy zpracovaná nebyla. A také se bavíme o týmu, který už je zkušenější a po zpracování Attentatu 1942 máme představu, jak celou sérii vylepšit a pracovat ještě mnohem lépe s příběhy, více zaangažovat hráče do toho, co jim vlastně chceme říct. Tak doufáme, že nám to vyjde.



Hra Svoboda 1945 se bude hodně dotýkat i komunistického převratu. Nemáte obavy z toho, že pohled na tehdejší dění může ve veřejnosti vyvolat rozporuplné reakce?

Lukáš Kolek: Naše hra a vše, co děláme, stojí na historickém výzkumu a spolupráci s historiky. My nevstupujeme na žádné pole alternativní historie. Pracujeme s příběhy lidí a historickými materiály, které skutečně existují, a my je zpracováváme ve spolupráci s historiky. Naše hra nemá za cíl propagovat, co se někdy někde nějak stalo, ale ukazuje různé příběhy různých lidí z různého období, s různým zázemím... A hráč samotný si pak musí utvořit obrázek o tom, co se tehdy dělo a jak to má vnímat. Sám si vlastně klade otázky.

V naší hlavní sérii historických her hráč chodí za řadou postav-pamětníků a ptá se jich na různé otázky: co zažily, proč dělaly to, co dělaly, jak to vnímaly, nebo jaké byly za jejich konáním motivace. A hráč má možnost zeptat se jich na to, co sám v daný moment uzná za vhodné. A pak je na něm, jak dané informace vyhodnotí a zpracuje. Hráč má naprostou svobodu, jak interagovat s historií a hra mu dává zpětnou vazbu.

Kdy bude Svoboda 1945 hotová?

Jakub Gemrot: Vydání plánujeme ve druhém kvartále tohoto roku a ještě předtím pracujeme na portu Attentatu 1942, který původně vyšel na počítače a Mac. Teď je chceme dostat na tablety a mobilní zařízení.

Vím, že se zároveň chystá i třetí díl série. Má už nějaký pracovní název?

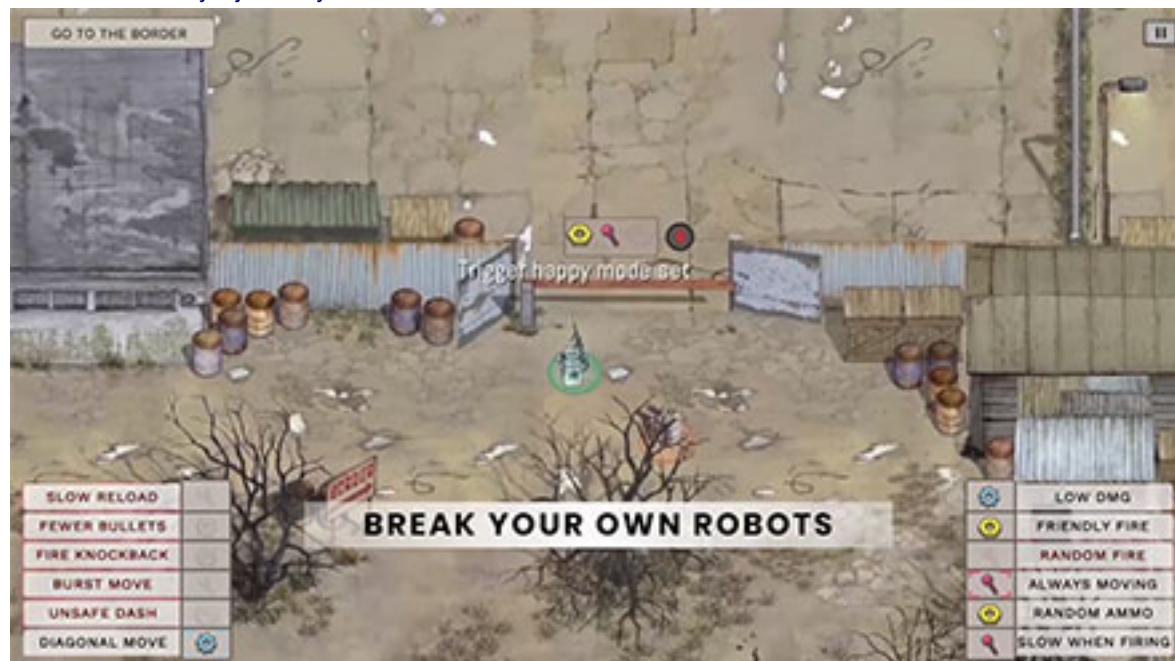
Jakub Gemrot: Má pracovní název Exil 1968, ale co všechno tam nakonec bude, to ještě zatím nemůžeme prozrazovat (úsměv).

A už je jasné, jestli se bude jednat o završení trilogie, nebo bude série ještě pokračovat?

Jakub Gemrot: Pokud bychom měli velké úspěchy, tak existuje možnost mít i čtvrtý díl, který by se dotkl až sametové revoluce. Ale to je dost problematické i z pohledu historiků, protože je to přece jen pořád ještě natolik živé téma, že se k tomu nikdo nechce úplně vyjadřovat a hodnotit. Tak uvidíme.

Které další hry v Charles Games vznikají?

Lukáš Kolek: Jedna z nich je hra našeho nadějného studentského týmu z Matfyzu Silicomrades, jejíž tvůrci budou spolupracovat s Charles Games na vydání. Je to kooperativní hra - do jisté míry střílečka a do jisté míry parodie na robotický svět. Hra je plná různých administrativních a byrokratických překážek, kterými hráč musí postupně projít. Jsou tam takové malé zajímavé zvraty a je to zároveň dost humorná hra. Líbí se nám taky nadšení celého týmu, který už během školního vývoje do hry investoval nadstandardní úsilí.



Dalším z nadějných projektů je Legenda o ptačím duchovi, což je hra primárně české tvůrkyně Evy Nečasové. Je to hodně artová hra, adventura, spíše taková environmentálně a spirituálně naladěná. Člověk řeší různé záhady v lese a snaží se přijít na to, co se stalo s panem "Větvíčkou". To je vše, co bych k tomu teď prozradil, protože hra je stále ještě ve vývoji.

- [Článek o Charles Games a video z tiskové konference](#)

Tyto poslední příklady potvrzují myšlenku Charles Games využívat do budoucna potenciálu studentů Univerzity Karlovy. Co od této spolupráce očekáváte?

Jakub Gemrot: Studenti jsou mladí a plní nadějí, a přestože je herní byznys velmi tvrdý a náročný, naším cílem je nabídnout jim podporu, aby na něj nezanevřeli. Dnes k tvorbě počítačových her stačí zdarma stáhnout nástroje odkudkoliv z internetu, takže tvůrců je po celém světě opravdu hodně, a není až tak složité hru vydat. Ale ta opravdová práce začíná s tím dostat samotnou hru k zákazníkovi. A to když neumíte, tak můžete už při samotném vývoji udělat řadu chyb. A s tím chceme pomáhat především. A díky tomu, že se studenty máme možnost pracovat v podstatě od začátku, tak máme dobrou šanci dovést je ke zdárnému cíli.

Snažíme se jednat s nimi férově. Když cítíme, že vývoj hry nevede tím správným směrem a ztratili by s tím čas, tak jim rovnou říkáme: opusťte tuhle myšlenku, začněte znovu, podle našich zkušeností si myslíme, že tohle nemá šanci na úspěch. A také naopak. Když vidíme něco nadějného, řekneme: ano, teď to má smysl, zkuste do toho jít a popřemýšlejte o tom - je možnost pokračovat v tom s námi.



Jsou nějaká speciální kritéria pro studenty, kteří se budou chtít do Charles Games dostat?

Jakub Gemrot: My nějaká konkrétní kritéria nechceme sepisovat, protože to nikdy nedává úplně smysl. Herní trh se tak rychle vyvíjí, že nic takového jako "pravidla úspěchu" neexistují. Vždy to bude o posouzení a dialogu mezi námi a studenty.

A existují nějaké základní vlastnosti, které by člověk toužící po úspěchu v herním průmyslu, měl mít?

Jakub Gemrot: Hrát hry. Což může být pro někoho překvapivé, ovšem ne všichni studenti hry nadšeně hrají. A pak neznají prostředí. Pak je důležité mít nadšení pro samotný vývoj, což zní sice také banálně, ovšem je třeba do této práce vložit kus sebe a mít ty hry rádi. A pak musí mít velkou trpělivost a nechtít úspěch velice brzy. Protože ač to vypadá snadně, je velice těžké být v herním průmyslu úspěšný.