

DIGITÁLNE DEJINY A KOMERČNÝ ÚSPECH

Transfer technológií súvisiaci s humanitnými vedami stále viac rezonuje vo vedeckom i komerčnom prostredí. Dôkazom sú aj partnerstvá firiem s univerzitami vo vedných odboroch, akými sú história či politológia. Vývojárske štúdio Charles Games je známa spin-off firma Karlovej univerzity v Prahe a sama dokazuje, že i spoločenské vedy môžu preraziť na trh a byť úspešné i v netradičných odvetviach.

Názvy hier ako *Attentat 1942* či *Svoboda 1945* poznajú ľudia z celého sveta. Najmä prvá menovaná videohra je ukážkovým príkladom transferu humanitovedných poznatkov priamo na digitálnom trhu virtuálnej zábavy. Pojem zábava však nie je úplne presný. *Attentat 1942* nie je vôbec bežnou hrou v žánri adventúr, keďže unikátnym spôsobom spracováva históriu.

PÁTRANIE PO MINULOSTI

Ako hráč ste v koži vnuka alebo vnučky, ktorý sa snaží z rozprávania svojho deda zistiť, prečo sa ocitol v koncentračnom tábore. Postupne tak odкрývate mozaiku plnú historických skutočností a ľudských osudov.

„Náš základný prístup spočíva v tom, že sme nechceli nechať hráčov spätne meniť históriu. To by totiž vytváralo etické i scenáristické problémy. Omnoho viac nás zaujímalo sa v našich tituloch venovať histórii z pohľadu súčasnosti. Preto sa *Attentat 1942* i *Svoboda 1945* odohrávajú v 21. storočí a hráč sa v nich o minulosti dozvedá spätne, pýta sa pamätníkov, prehlíada si historické materiály,“ povedal Ondřej Trhoň, PR manažér a vývojár Charles Games.

DÔKLADNÝ TRANSFER

Vznik úspešného spin-offu bol však dlhodobý proces. „Ešte pred Charles Games vznikla medziodborová pracovná skupina zložená z odborníkov naprieč Filozofickou, Matematicko-fyzikálnou fakultou UK a Akadémiou vied ČR. Po skončení výukového projektu Československo 38 – 89 sa objavili plány na vznik Charles Games. Štúdio bolo následne založené ako historicky prvý spin-off Karlovej univerzity, cez jej dcérsku spoločnosť CUIP, prostredníctvom ktorej má vo firme univerzita podiel,“ vysvetlil Trhoň. Pracovný tím Charles Games tvorí sedem vývojárov, vrátane grafikov, dizajnérov či marketingových manažérov. „To, že momentálne pracujeme pod vlastným štúdiom Charles Games s. r. o. nám dnes umožňuje naše hry dostať k viacerým hráčom, či už prostredníctvom ich uvedeniu na množstvo nových platforiem, alebo spoluprácou s tretími stranami, čo by pri práci pod univerzitou nebolo ľahké. Sme vďaka tomu omnoho flexibilnejší,“ povedal Trhoň.



VEDA AJ JEJ PRECHOD NA TRH

Historické tituly Charles Games vznikajú v tesnej kooperácii s odborníkmi z humanitných vied. „Hlavný dizajnér projektu Vít Šisler má dlhoročné skúsenosti s výukovými simuláciami, a tiež ich etickými aspektami, keďže sa venuje štúdiu hier. To sa potom odráža v našom prístupe k historickým témam, ktoré spracovávame citlivo, poučení kritickým prístupom humanitných vied.“ Inak tomu nebolo ani pri tvorbe hry Svoboda 1945. „Scenár k tomuto titulu do veľkej miery pripravovali profesionálni historici, ktorí ho vytvárali na základe skutočných svedectiev, detailne rešeršovaných prameňov. Humanitnovedný prístup sa tak v hre odráža i v zmysle pre detail, respektíve v podkladoch, ktoré jej tvorbe predchádzajú,“ vysvetlil Trhoň.

Charles Games sa môže pýšiť aj titulom Attentat 1942 EDU, teda videohernou verziou pre školy. Využívajú ju pri výskume a výučbe univerzity po celom svete, vrátane Amherst College, Universidad de Valladolid či New York University. Pražskí vývojári tomuto akademickému prostrediu poskytujú metodickú a technickú podporu. Pochopiteľne, spolupráca s Karlovou univerzitou je pre týchto vývojárov bežnejšia.

DÔLEŽITÝ INKUBÁTOR

„Naši členovia vývojárskeho tímu, konkrétne Jakub Gemrot, Lukáš Kolek, Vít Šisler, sú zapojení do akademického a vysokoškolského vzdelávania. S univerzitou spolupracujeme aj cez náš inkubačný program, v ktorom pomáhame mladým študentským tímom zo začiatkami v drsnom svete herného vývoja. Aktuálne takto spolupracujeme s tímom Outside the Fox, autormi 2D eko-dystopickej akcie s názvom Silicomrades. Inkubátor pod hlavičkou Charles Games je jedným z našich kľúčových záujmov a chceme tieto svoje aktivity rozvíjať a spoluprácu so študentmi ďalej prehĺbovať,“ dodal Trhoň.

Štúdio nedávno vydalo mobilnú verziu Attentatu 1942, no ich najnovší projekt je fantasy adventúra inšpirovaná svetmi Roberta Holdstocka. Grafika je vytvorená pomocou olejomalby a ručnej animácie, v duchu Československej animátorskej tradície.

Humanitné vedy ponúkajú v stále rozširujúcom sa „portfóliu“ transferu technológií nové možnosti komercializácie duševného vlastníctva i v tejto neprebádanej oblasti. Charles Games a Karlova univerzita dokázali, čo všetko je počas tohto procesu možné získať – rozširovanie vzdelania, prehĺbovanie výskumu a úspech na veľmi špecifickom trhu digitálnej zábavy.



Tím Legendy o ptačím duchovi - zľava:
Lída Hrnčířová (dizajnérka), Ondřej Trhoň (marketing)
Eva Nečasová (art director), Ondřej Paška (programátor),
Karel Vlachovský (programátor)

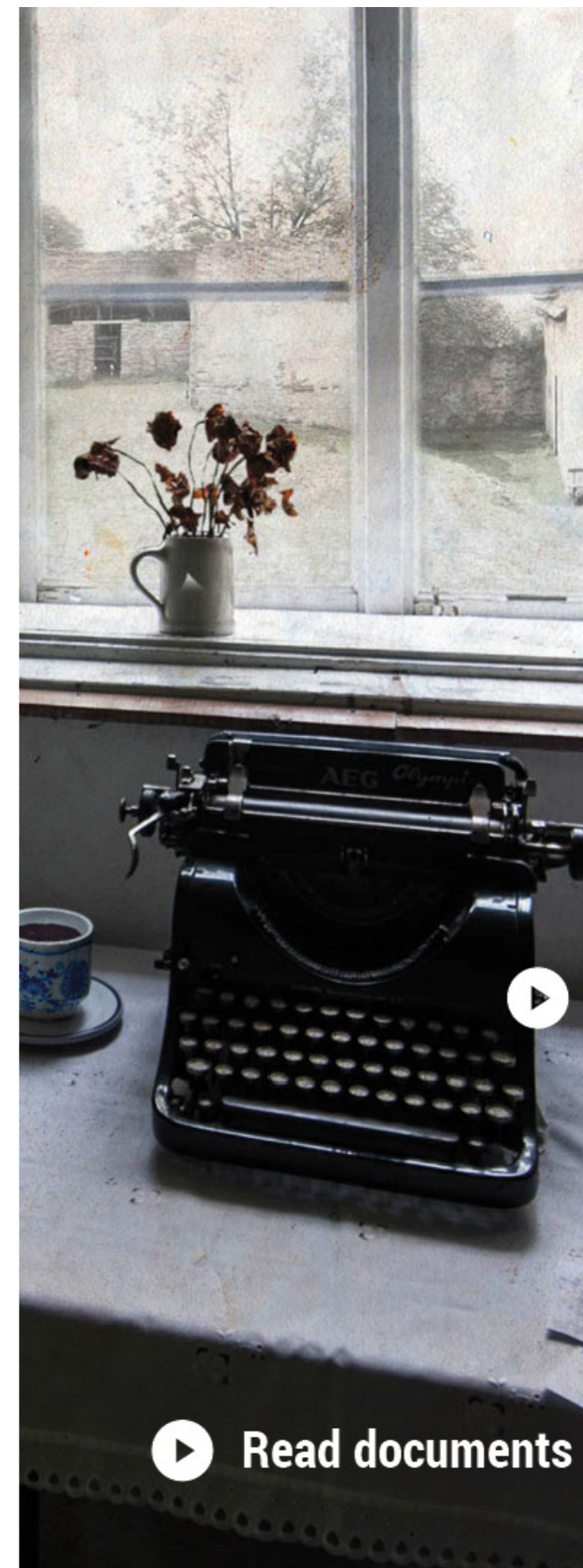


OCENENIA:

- prvé miesto na festivale A MAZE v Berlíne (2018)
- účasť vo finále nezávislého festivalu Independent
- Games Festival v San Franciscu (2018)
- najlepšia česká hra roka – Attentat 1942 (2017)

TÍM CHARLES GAMES

Lukáš Kolek
riaditeľ (absolvent FSV UK, PhD doktorand z informačnej vedy)
Jakub Gemrot
konateľ, programátor (doktorát z informatiky na MFF UK)
Ondřej Paška
programátor (absolvent FIT ČVUT)
Vít Šisler
hlavný dizajnér projektu Attentat 1942 a Svoboda 1945 (vedecký asistent štúdií nových médií)
Ondřej Trhoň
marketing, PR, scripting (absolvent FSV UK a FF UK)
Eva Nečasová
art direktorka projektu Legendy o ptačím duchovi



[Read documents](#)