Česko se stává tahounem v oblasti vývoje počítačových her[**Právo**](http://imm.newtonit.cz/muni/detail-zdroj.asp?back=%2Fmuni%2Fzprava%2Easp%3Fcal1%3D%26cal2%3D%26SUBMIT%3Dhledat%26wpzz%3D%26wnz%3D%26woz%3Dfakult%2A%2Binformatik%2A%2BOR%2Binformatik%2A%2BOR%2BIT%2BOR%2BZlatu%259Ak%2A%2BOR%2BFI%2BMU%2BOR%2BFI%2BMUNI%2BOR%2Bkyberbezpe%25E8nost%2BOR%2BVTP%2BOR%2BCERIT%2BOR%2BKYPO%2BOR%2Bvirtu%25E1ln%25ED%2Brealita%26wnm%3D%26wrz%3D%26waz%3D%26wqfd%3D1%26wqfm%3D1%26wqfy%3D2020%26wqtd%3D26%26wqtm%3D2%26wqty%3D2020%26wqfa%3D0%26wkt%3D%26ws%3D%26wzns%3D50%26wcz%3D16&nm=Pr%E1vo)**| 12.2.2020 | Rubrika: Jižní Morava - Vysočina | Strana: 10 | Autor:**[**Vladimír Klepáč**](http://imm.newtonit.cz/muni/search.asp?waz=%22%22)**| Téma: Masarykova univerzita, vysoké školy**  
  
  
Česko je stále významnějším hráčem ve světě vývoje počítačových her. V zemi je do herního počítačového průmyslu zapojeno bezmála 80 firem. Loni vygenerovaly obrat tři miliardy korun, přičemž jej meziročně zvýšily o miliardu. Zaměstnávají bezmála 2000 vývojářů, přičemž poptávka po stovkách dalších je tak velká, že vysoké školy zakládají nové obory pro tvorbu her.  
Když v roce 2002 představil brněnský vývojářský tým Illusion Softwork hru Mafia: The City of Lost Heaven, šlo doslova o revoluci. Hra si rychle našla své fanoušky na celém světě a je označována za to nej, co čeští herní vývojáři kdy vytvořili. Dnes je na světě již její třetí verze.  
„Tato oblast je o technickém vývoji, protože kvůli hráčům vznikají nejmodernější grafické karty umožňující lepší obraz. Každá hra má svou grafiku, úroveň animace, způsob vyprávění děje,“ řekl Právu Jiří Chmelík z **Fakulty** **informatiky** Masarykovy univerzity, který je duchovním otcem tamního nově vytvořeného magisterského studijního oboru vývoj počítačových her.  
Připomněl, že už teď jsou celosvětově příjmy z tvorby počítačových her vyšší než z filmové či hudební tvorby dohromady. Podle Asociace českých herních vývojářů sice podpora státu pro tuto oblast zatím chybí, přestože 90 až 99 procent her z ČR míří zejména do USA, Německa, Velké Británie či Ruska. Přes polovinu českých herních firem se financuje z vlastních zdrojů, přičemž 60 procentům z nich chybí další programátoři, grafici, animátoři nebo tzv. skriptéři.  
K dalším úspěchům domácích vývojářů patří videohra pro virtuální realitu Beat Saber, v níž hráč s pomyslnými světelnými meči seká kostičky.  
Hitem je hra Kingdom Come, v níž se hráč přenáší do Čech v období Václava IV. a řeší nejrůznější úkoly. Zdaleka jen pro děti nejsou Mashinky, které celé kompletně vytvořil Jan Zelený. Jde o svět, v němž hráč buduje železnici a postupně vytváří dopravní impérium.  
„Potenciál v této oblasti je obrovský. Naši posluchači bez potíží již při studiu najdou uplatnění a získáním magisterského titulu se jen změní z externího na stálého zaměstnance,“ doplnil Chmelík. Vědí to i na brněnském Vysokém učení technickém (VUT), kde nově otevřeli Ateliér herních médií.  
  
Foto popis| Za jednu z nejlepších českých počítačových her je označována Mafia.  
Foto autor| Foto muni.cz  
  
Regionální mutace| Právo - jižní Morava - Vysočina