

[Transcript] Vinohradská 12 / Proč berou profi gameři miliony

Tady je Matej Skalický a tohle je Vinohradská 12.
Kdo si hraje, vidělává.
Typněte si, kolik tak bude ročně profesionální hráč počítačových her.
Milion, 20, 50.
Odkdy je v téhle branži tolik peněz a odkud stečou.
To rozebídám s Jaromírem Mévaldem,
autorem herního pořadu Quest na rádiu Wave.
Dnes je středa 19. července.
Dobrý den, vítejte ve Vinohradské 12.
Dobrý den.
Za pár dnu odstartuje v Kolíně nad Rýnem v Německu
jeden z největších esportových turnajů letošního roku.
Ve strážce Counter Strike Go.
Price pool to znamená ty peníze, o které se tam bude hrát,
ten je stanoverný náv přepoštu 1,20 milionů korun.
To je jako běžná suma peněz, o které se v počítačových hrách hraje
nebo je to trošku víc než normálně, protože je to spousta peněz.
V tom vrcholovém esportu je to relativně normální částka, o kterou se hraje.
Ale když pohledneme na esport, takový tak je to spíš odchylka od průměru.
Vyčinu se nehraje o tak vysoké peníze.
A když říkáte, že v tom vrcholovém se o takhle velké peníze hraje,
takže je běžné, že přijedou hráči na turnáj,
že se složí ty týmy, které hrajou učitou počítačovou hru,
přijedou a tam vidí nes, je možné vyhrát 20, 30, 40 milionů.
No oni to ví už do předů, protože ono se to vlastně už trochu skládá
z toho zájmu, který vznikne během kvalifikace.
Oni se na to nejdí musí kvalifikovat, nebo případně být pozváni tím organizátorem.
Rozhodně to není, takže se dostaví na místo a najdnou je řečeno,
že ahá, tak hraje ty o tolik milionů korun.
Ale vždycky je to vyvolané zájmem sponsorů,
je to vyvolané zájmem lidí, kteří kupují práva,
protože ty turné se osledované,
tak někdo musí koupit i práva z tohce generuje ten price pool, jak se říká,
a zároveň je to generované i tím, které týmy se na to kvalifikovali.
Když tam jsou zajímavé týmy, tak ten price pool zroste.
Když tam zastak zajímavé, to znamená, jako sledované týmy nejsou,
tak ten price pool může být i menší.
A price pool to tedy znamená to,
že ne, že těch 1,20 milionů vyhraje ten první,
ale že se to rozdělí třeba 10, bez je prvních 5.
Je to odstupňované, vlastně ten první získává nejvíc,
největší procentuální podílsté částky,
a pak druhý, třetí a tak další s ty částky tam snižují,
samozřejmě myslím si, že na některých turnéch je to třeba

až do 15. místa, že když jste 15.
tak stále ještě něco dostanete.
To je tak, že na těch pozdějších místech
už jako by nejste v plusu,
že ty náklady s tím dopravit se tam,
když to je třeba na druhé straně světa,
nebo případně i subitování,
a tak dal, pokud to nehradí ten turnaj,
tak vám vlastně jako převisí ty příjmy z toho turnaje.
Ve chvíli, kdy se umístíte na těch prvních 3 místech,
tak to samozřejmě už se vám jako by rentuje,
jako týmu, ale to se nepovede každému
a je pravda, že ti, kdo vyhrávají,
tak tam to hodně rotuje,
to není jako by jeden tým, nebo jeden nějaká organizace.
Jo, že to není svedera, která vyhrávo.
Dokola, ale že tam, že ty klány, ty tými se prostě mění,
takže je to takové férovější.
Když bych to porovnal, teda se sportem,
který je asi většině postuhačů blíží,
tedy ten, který sledují běžně v televize,
ale je to tam tedy podobné, taky se cestuje po světě,
taky když neskončíte úplně dobře,
tak asi ten turnaj vás tu jí víc,
než to, co jste tam vyhráli,
možná dostanete bode do nějakého žepříčku.
Ono je to v podstatě dá se říct,
že on se ten starý svět,
znamená ten klasický sport,
se přesunul do toho nového světa,
ale jako on moderný svět, nebo ten nový svět,
on e-sport začal už někdy,
jako na přelomů 90. leta nového tisíce letí,
jako být ustanoven jakož to něco,
kdy hráči hrají skutečně profesionálně za peníze,
což by jsme asi měli říct,
že ten e-sport rovná se hráč dostává buď plat,
nebo ty přeměstěch uhraných turnajů
a z toho dostala vlastně normální výplatu.
A ve chvíli, kdy se profesionálizuje,
tak už se dá říct, že je e-sport tohle.
Já jsem četl na portálu e-sports insider
nebo e-sports insider o platech
profesionálních hráčů.

A třeba třeba 20 letý hráč,
když zůstramu Katterstrike,
z třílečky, která taky už toho hodně zažila letitá,
není to nic nového,
a stále se hrá je to jedna z nejpopládnějších hráč,
která se hrá je v tom profesionálním e-sportu.
Tak třeba 20 letý hráč,
Katterstrike, Estonec, Robin,
Colsi, Loni vidělal v přepočtu 19 milionů kodů.
Jak je to možné?
Jednak je to díky tomu, že jeho tým
vyhrál jeden z těch nejštvě držež dotovaných turnajů,
na kterém byla dotace jeden milion dolarů.
Je to složené z toho,
že on dostává nějakou gáži od své mateřské organizace,
znamená, že pravidelní měsíčně
regularně dostává výplatu,
a plus je to složené ještě ze sponzorských příspěvků,
které má jako hráč jako samotný,
případně teď nevím,
že je nějaká smouva v rámci organizace,
že by ta organizace měla
uzavřenou nějakou sponzorskou smouvu,
ale hráči jako takový,
uzavírají svoje vlastní sponzorské smouvy.
Na to, že hrají na nějakém vybavení,
že mají něco v počíta,
či nějakou grafickou kartu určité značky,
tak za to vlastně,
že to reprezentují, tak dostávají.
Ty peníze je to podobné,
jako když má fotbalový tým nadrezu
nápis nějakého sponzora,
tak vlastně velmi podobně se to dělá
tak na víc na těch drezech
může mít taky ještě ten sponzor
nějaký svůj vzkaz,
nebo i ten hráč,
je to podobně v tom fotbale,
že i fotbalisté mají uzavřené
jednotlivé sponzorské smouvy
s nějakými organizacemi,
se kterými ten jejich tým
vlastně nemá vůbec nic společného.

Takže zase, kdybych to připrobnil k tomu tenisu,
tak když Federer by měl raketu
od firmy HED,
tak tady hráč Robin Cole
stejný jako princip, protože tak firma
může za to splatit,
takže ty hráči mají jednak
profesionální smlouvy s tím týmem,
jednak mají ty lety
svoje separátní smlouvy
a pak asi mohou těžit
i z nějakého vlastního marketingu, ne?
Učitě.

Velmi podobně jako
klasiční sportovci
stále to odděluji, když ten oddělovník
tam vlastně spíše
ideologického důvodu.
Mají své sociální sítě,
na kterých můžou
prodat svojí reklamu, mají
pokud jsou do toho aktivní,
pokud jsou aktivní v nějakém ohledu,
co se týče nějaké svojí propagace,
tak streamují separátně
úplně od toho svého týmu,
vlastně streamují dá se říct svojí trénink.
Kdy se připravují na to,
když jdu ten turnaj, jdeme nějaká kvalifikace?
Jakože vezmou video svého tréniku,
který živě natáčí a ukážou ho lidem
na YouTube, nebo na Twitchi,
nebo na nějakém jiném portálu,
kde se dá takhle streamovat video.
Na Twitchi vlastně je možnost
donátorství, co znamená, když se na vás
nikdo dívá, tak vám může poslat
nějaký menší obnos peněz
za to, že se mu líbí to, co vidí
když se mu to líbí hodně,
tak s toho může být ty pěkná suma čeká.
Můžete jít zalepším?
Může vám v přestupním období,
když nějaké existuje,

nebo když trvá celou obdobu
tej herní sezóny,
když vám nějaký jiný tým může
nabídnout hele, my máme lepší smou,
my máme víc peněz, pod' krán.
Takové to standardní přestupové obdoby,
jak ho třeba známe s fotbalu
nebo z hokeje, tak to tady vlastně
nahlášen v té soupisce do nějakého turnaje,
tak tam už to nejde,
když z nám případy, kdy to i
v takovém případě šlo, a bylo to velmi
jako takové komplikované na té scéně.
Takže teď, když za týden
začíná ten turnaj v Německu,
tak to už je třeba pozděj, změnit tými?
Dojistem, Iriáno, jako nedělá se to upřímně,
protože ten tým je na něco zvyklí,
něco jako, když přerudnávám
k tomu sportu tak ve fotbale,
takhem jsme si jako taky můžou přihrávat,
ale když spou nebudou hrát nikdy,
tak se můžou spolejat maximálně na nějaký den
svoj osobný skill, který vlastně to můžou dohnat.
Tady to je podobné.
Oni jako grají ve více týmek,
ten Counter Strike konkrétně se hrát v pěti,
a když na sebe nejšou zvyklí, když neví,
kdo ten druhý dělá,
tak není úplně šanci, že by se umístili
na těch předních příčkách.
Tam je to velmi podobné.
Counter Strike není jediná hra,
která se hraje,
takhle na profesionální úrovni,
na turnajích.
Co všechno za hry
můžeme potkat na těch turnajích,
pokud se na ně vydáme i fyzicky,
protože to je taky možné,
že o to jsou velké eventy, kde můžete
na velkých obrazovkách sledovat tu hru
a tam ty hráči přimosou,
a vidíte to všechno na živo,

nebo se na to podíváte někde,
v televizi na počí, takže a tak dále,
výhraniších dá se říct,
tak je to skutečně ten Counter Strike,
tam úplně původní verze vznikla
někdy v roce 98-9,
takže už to je opravdu letitá věc,
pak to jsou hry jako League of Legends,
Dota 2,
hraje se ještě StarCraft,
který vzniknul v roce 98,
teď už se se hraje druhý díl,
ale je to pořád o tom stejném,
hraje se Overwatch, což je strílečka
a teď je League of Legends a Dota,
to je vlastně, že člověk podobně
na ta jednotka jít,
a vlastně je to předtlačovaná
zase 5x5 a je to na velké mapě,
kdy jako se snaží ovládnout
nějaká území na té mapě
a být lepší než ten soutař.
A StarCraft to je stejně jako třeba
WarCraft strategie.

Tak.

O kolika hráčích světově se bavíme
těch profesionálních,
musíme v túle chvíli říct
jedno důležité číslo, ten globalní
esportový trh má hodnotu
od velkých profesionálu,
kteří se z toho dokáží uživit,
nemusí dělat vůbec nic jiného,
ten měsíc prostě hrají hry,
jezdí na turnaje, trénují,
kolikých tak je.

Ono to bude opět velmi podobné
jako třeba v tom změnovaném tenise.
To znamená, že těch opravdu hráčů,
kteří nemusí dělat absolutně nic jiného,
je několik stovek,
maksymálně několik tisícovek.
Těch hráčů, kteří si na tom,
ale vidělají něco, nějakou menší

a některý měsíc v roce
můžou vidět kolik je zajistí
na celý ten rok do předu,
tak těch může být až několik
desítek tisíc.
Ale jsou to zase nižší desítky tisíc
a jsou v to započítane i ty stovky
a ty tisíce předtím,
kteří skutečně si tím viděl.
A teď to číslo těch 30 miliard,
které jsem tu zmínil,
30 miliard korun, to je hodnota
globalního e-sportového trhu.
Vy jste na začátku zmíli jednu věc,
takže ono se běžně
platí za práva
na přenos těch turnajů
a z těch hér
a se běžně asi hrají i ligané
v těch hrách, takže
tohle lidi můžou normálně běžně sledovat
tak jak velké peníze
se v tomhle tom jako točí.
Dřív tohle nebylo skoro nic.
Dokud ten sport se nedostal do nějaké
e-sport, myslím, dokud se nedostal
v fáze, kdy už jako to bylo začlo
být zajímavé i proběžného diváka,
což jako trvalo poměrně dlouho.
A musel by to být kladrakil nebo nic
odvědný se k tomu, že trakuje
tohle a mnoholuje
si ty sež totální vláze,
když si to leklačí,
jen jediný na bloky sovy.
A trvalo to hodně mysvětlování
co se děje na té obrazovce,
prože když si zapná hrá jako Counter Strike,
tak tam po sobě lidi strílí zbraně mitve
tohle je měne poprvé.
Nebo FIFA, tam je to také jasný, je to fotbal.
Ale když se
člověk podívá na hroje, jako je StarCraft
nebo League of Legends, tak tam vůbec neví,

co se tam děje.
Sleduje to a vlastně ho to nezajímá.
Já se říct toho běžného, většinového diváka.
Takže jako tohle to opravdu dlouho trvalo,
než se to překloupilo do toho, aha, to by mohlo
být zajímavé i pro běžného diváka
na televizi, teď specificky myslím televizi,
ale neprodávají se jenom televizní práva,
prodávají se práva na takzvané
restrimování, to znamená,
že existuje oficiální stream,
kde běží v oficiálně nějaké organizace.
Tady je teď jako ten turnite,
tohle je jediné místo, kde ho můžete sledovat
a v jednotlivých státech, jednotlivá organizace
si můžou to uspůsobit
a zakoupit práva na to,
aby to mohli restrimovat, znamená, vidíc stejný obraz,
ale třeba tam mají jiné,
třeba dojmě tomu české komentátory,
kteří to komentují
a to je vlastně ta uprava v tom
a ten stream se může
v tuhle chvíli i prodávat do televize,
děje se to, prodává se to do televize
za velmi
slušné částky, ale ty částky
absolutně tráne do sehojí hodnoty,
jako je trá Líká Mistrů ve fotbale
nebo já nevím, U.S. Open, Wimbledon a tak dál,
to absolutně se tomu neblíží,
ale je pravda, že třeba ten
price pool, jak jsme to měnili na začátku,
že to v někdy přesauje
ten price pool, jakoby toho, co
známe z těch sportů, které se
teď obivují na stránkách sportovní deníků.
Není chmota, ale
někdy se povede, že vlastně ten
ta celková částka, o kterou se hraje,
tak je daleko vyšší než dejme tomu
v českém fotbalovém poháru.
Jako tam už je vopravdu tam se baví
v úplně jiných částkách.

To je hrozně zajímavé téma, protože a to mi, když ta, který teď potvrdíte, já jsem někdy v minulosti četl, že já počíte čová, nebo hra na konzole, takže třeba ten vývoj stojí už i víc, než natočí nějakého velkého halivutského byáku, já neříkám, že nějakého superáčkového filmu, ale... Je to tak. Je to tak, jo. Oni vlastně do toby nějakého roku 2012-13 tak ty už skutečně nejdraší hry tak stáli desítky milionů dolarů. Což jako za to se dá natočit jako film, když to převedeme na to kirmantografii, ale nedosavalo to té hodnoty těch skutečně halivutských blogbástru, které stáli 100-150 200 milionů. Teď už hry stojí 100-150 200 milionů. A zase nejsou to všechny hry, ale jsou to skutečně ty největší hry, které pravdě pro mě budou posluchači i znát zmá Lastovas Marvel Spider-Man a tak dále jsou hry, které jako zasáhli mimo svojí bublinu, dá se říct. Zasáhli i do toho filmu. Přesně tak. Vlastně zná se to i díky tomu, že vznikl seriál Lastovas, tak vlastně to je na vytvětné hry, která byla skutečně vyvěná dlouho a stála hodně peněz. Ale driv to skutečně bylo o byla tam jistá disproporce, že prostě ty filmy stále stáli víc, ale už třeba herní průmysle takový, a teď nemyslím esportový, ale celý herní průmysle generoval více peněz, než ten filmový kompletně dohromady. A teď už to dosáhlo i na stejné rozpočty, co s týče výroby těch herov. Ona to často je o podstatně tím, že na tom dělá

hodně, hodně lidí, když jako se podíváte do titulku libovolné nějaké hry, která je velká úspěšná a tak dále. Tak tam je buď stejně, nebo ještě mnohem víc lidí, než dělá na nějakém Hollywoodském blockbástru. A ono človík si říká proč, proč to tak nabobknalo? Je to požadavka mi na grafiku, lidé chci, aby ta grafika byla co nejrealistější, aby se ty postavy hýbali, co nejvíc jako rální lidé. A je to požadavky na to, aby to byl ten zážitek, který to člověk vydrží hrozně dlouho, znamená, že tu hru odehráze nějaký 20-30 hodin a to už jako bráno jako, že ta dlouhá velká hra a nebo, aby jí moho hrát stále do koleopakování. A to znamená ještě druhou věc, aby ta hra byla udržovaná, aby na ní stále pracoval nějaký tým, když se stará o to, že vydání hry, to je jenom jako špička lidovce v tomhle tom. Začátek. A vlastně starat o to, aby tam jako byli opravovány různé chyby, na které hráči narazí v prubiu toho hraní a není vůbec výjimkou dneska, že existují Game as a Service tzn. hra jako što služba, ve které neplatíte na začátku vůbec nic, tu hru si stánc za redmo, ale platíte za to, že si třeba tam chcete koupit lepší zbrání. No, když se tak vídle lidí sejde hodně a těch lidí se hodně sejde u těch úspěšných her, tak to vlastně vydělat víc, než je klasický pro dej v obchodě od kdeho se vlastně už teď koupouští. No a pak je také rozšíření té hry, což je multiplayer nebo nějaká online verze a tam už se zpátky dostáváme k tomu esportu, protože to, co můžete zdílet, tak to vám zase dá to novou dimenzí toho hraní.

Největší fanouškovská základna
her, kde v Ázii.
Je to Ázie?
Já znam ta videa
těch super načenených fanoušků,
kteří sledují
StarCraft a jsou z toho úplně
u vytržení.
StarCraft je extrémně populární
a vždycky byl populární,
to je třeba dodatem je populární
už téměř 20 let a skutečně
ty nejlepší hráči tam jsou brane
za top celebrity.
Tak to je jižní koréa.
Tam do konce to má
i státní podporu a mělo to
velkou státní podporu.
Teď už se nejsem myslí,
jestli to státní podporé stále tak
vysoká, ale byly tam i
turnéry, které vyložení zašitoval
ministerstvo průmyslu, byly tam
i turnéry, na které se skutečně
se zivali veškeré top tými
světa a byla to velký svátek
pro jižní koréu
jako takovou. Tak Čína
Japonsko, s těch
tradičních Evropských regionů, to
jsou severské stády, znamená
Švédzko, je tam velká
síla v Děmecku, co se týče
e-sportu, a v severní Amerika
znamená USA. A fanuškovská základna
v Česku počítačové hry, konzolové
hry? Nikdy nikdo
nedělal žádný přesný průskum, aby se
dalo říct, kolik lidí tady jako
vít, co jsou počítačové hry, odhaduje
se to na nějakých 1,7 milionů,
že skutečně jako aktivně se tím
tomu jako věnuje, ať už jako v pohledu
e-sportu, nebo toho standardního,

ale je to podle mě trošku
ovlidsněné, tím, že zpousta lidí se nepovažuje
za hráče, byť třeba každý den ráno
jako v tramvaj, nebo v autobuse
jako hrá nějakou, prostě tak,
jako i vlastně to je hráč, jako z pohledu
toho průskumu, ale ten
člověk se tak neidentifikuje, to znamená, že
není pak zařazen do té množiny těch lidí. A počty
sledujících třeba těch streamů v České Republice
10.000, ty skutečně
nejuspěšnější jsou nás, to v káht 1.000
Já jsem tu říkal tři set miliard dolarů
tak nakonsi roku bhnen globální esport
kvalitver sprap, mnohdy do smartv and
jsou zme s ním kthera vwrostsloow kráč artouts
nevařili jung věev s nídem.
a to jsme taky mluvili. My jsme říkali, že na tom Counter-Strike-ven turnáni
teď bude 21 milionů korun v přepočtu. No a praj způl na tom mistrovství světa,
na tom světovém šampionátov League of Legends, které bude někdy,
to býváři jen listopat, ne? Tak bývají to tam miliony dolarů,
takže klidně přes 100 milionů korun.
Ono to dává, ale smysl, protože skutečně jako to je celosvětová událo,
celosvětová záležitosna, to kouká úplně celý svět v tom esportovém smyslu.
A nejen esportovém smyslu, to je právě ten klíč, k tomu,
že vlastně na to kouká spousta lidí čistě kvůli tomu, že to je jako zajímavá show.
Že to není jenom o tom, že člověk sedí jako upočítače,
jako kouká na jiné lidi upočítače, jak hrají hry,
to je skutečně jako show na stadionu,
kde se sejdou fanoušci, tam jsou v těch prvních brásdách,
fundíjí tam mají takové ty obrovské rukavy cestimi prsty,
ukazují prostě na tom podobiznu nějakého svoje ulíbeného hráče,
jsou oblečení v kostímech z té hry a tak dále je to skutečně jako velká show.
A dá se říct, že se na to skládají sami hráči trošku jako z jedné perspektivy,
protože oni by nemohli tenhle velký turný udělat jenom ze sponzorských příspěvků,
ale je to právě z těch mikrotransakcí, které probíhají v té hře,
tak jistí desátek, se odloží na ten turný,
a těch mikrotransakcí tam probíha neuvěřitelné množství,
takže z tohodletoho vlastně ta firma ty je schopná to dotovat.
To je super, taký komunitní crowned funding.
Dá seří?
Každý se složí na svůj velký turný roku.
Těším se na to.
Tak moc díky, že jsme se o tomhle vše mohli popovídat.

[Transcript] Vinohradská 12 / Proč berou profi gameři miliony

Já děkuju za pozvání.

Tohle už je všechno z Vinohradské 12 z pravodajského podkástu Českého rozhlasu.

Dnes o tom, jak se točí peníze v elektronickém sportu a obecně v hrdním průmyslu.

Na to všechno jsem se ptal Jadamíra Mévalda,

který u nás v Českém rozhlasu na rádiu Wave moderuje herní pořad kvest.

Ukol tedy splněn, my se hotová, pro dnešek máme do hráno.

Teď už běží závědečné titulky, takže ve skradce.

Skalický vašíčková franta Smetanova, veseláková, to byly autoři dnešní epizody.

A na závěr ještě skore, letos, jsme videli už bezmála 150 epizod Vinohradské 12.

Já doufám, že se vám líbili, díky, že jste s námi.

Naslišenou zítra.