

Příběh absolventa: Vladimír Chvátíl vytváří hry pro celý svět

absolventi 8. prosince 2016 | Martina Fojtů | CC-BY



Foto: Dagmar Husárová / CC-BY

Vladimír Chvátíl je absolventem Fakulty informatiky MU.

Cena Spiel des Jahres je v Německu hodně prestižní, je to skoro jako dostat filmového Oscara. Deskovky jsou tam normálně uznávanou zábavou pro dospělé.

Být Vladimír Chvátíl spisovatel, znalo by ho coby mezinárodně úspěšného autora celé Česko. Absolvent Fakulty informatiky MU ale boduje po celém světě v jiném oboru. Vymýšlí moderní deskové hry, přičemž jeho předposlední s názvem Krycí jména se prodalo asi milion kusů ve třiceti jazykových verzích a nedávno získala prestižní titul Spiel des Jahres.

Jak se taková deskovka dělá?

Liší se to autor od autora a v mém případě i hru od hry. Někdy vlastnímu vývoji předchází mnoho měsíců nebo i let, kdy o hře třeba jen přemýšlím, zatímco dělám jinou práci.

pozvánky >>

- Pátek** 9. 12. Přednáška Behavioral Economics
- Pondělí** 12. 12. KYPOLab Open Day
- Pondělí** 12. 12. Přednáška Metody ochrany biodiverzity - neúčinné, málo účinné i velmi účinné
- Čtvrtek** 15. 12. Přednáška O botanické exkurzi v Černé Hoři a Albánii
- Čtvrtek** 15. 12. Přednáška: Z dějin ruské estetiky

anketa

Libí se vám nová podoba univerzitního webu www.muni.cz?

Ano. – 51,4 %

Ne. – 43 %

Nevím. – 4,8 %

356 hlasů

Hlasování v této anketě již skončilo.

Ukázat výsledky

>> více k tématu

nenechte si ujít

Vymýšlím a kombinuji různé mechanismy, které se k danému tématu hodí, představuji si, jak by se hra hrála. Teprve když mám pocit, že by to bylo fakt bezva, pustím se do vlastní práce, která obvykle zabere mnoho měsíců. Jindy je to ale naopak okamžitý nápad, který implementuji během pár dní nebo i hodin, a on prostě funguje.

Kde se berou nápady?

Kdekoliv. Asi se dá říct, že mě nejvíc inspiruje nevyužitý potenciál. Hraju třeba nějakou deskovku, ani ne moc dobrou, a řeknu si, tohle by se přece dalo udělat lépe. Nebo mě napadne, proč ještě nikdo neudělal hru s tímto tématem? Proč nikdo nezkusil zkombinovat tyto mechanismy? Když máte hry rád a hodně o nich přemýšlíte, tohle přijde už samo.

Zůstaňte v obraze

- Newsletter online.muni.cz
- Newsletter věda.muni.cz

Na kom je pak testujete?

Pokud to typ hry umožňuje, nejprve testuji na sobě. Hraji ji sám se sebou obvykle ve virtuální podobě na obrazovce počítače a upravuji ji tak dlouho, dokud s ní nejsem spokojen. Je to z respektu k mým přátelům. Nechci je zneužívat na testování něčeho, o čem sám nejsem přesvědčen, že funguje. To je totiž pak další krok – vyzkoušet hru v našem klubu nebo na herních akcích nebo v poslední době také často se ženou a dětmi. Složitější hry potřebují mnoho partií. K tomu obvykle využívám digitální verzi, lépe se tak sbírají data.

Kolem deskovek se podobně třeba jako kolem komiksů sdružuje spousta lidí. Jací jsou?

Sám znám dost takzvaně „geekovských“ komunit, ale deskovky jsou o dost širší a asi i trvalejší fenomén. Třeba náš klub deskových her existuje už více než dvacet let. Jeho jádrem je parta lidí, kterým se za ta léta změnily priority, životní postoje i cíle, a vlastně i vkus co se týká stolních her, ale spojuje je to, že stále považují za fajn zábavu sejit se s přáteli nad partií. Je to ve skutečnosti mnohem méně divné, než si to možná představujete – dřívější generace se takto scházely u partie mariáše, kanasty nebo bridže. Hlavním rozdílem je to, že nehrajete stejnou hru pořád dokola, ale máte na výběr z několika desítek nebo i víc. Každopádně když si zajdete na nějakou herní akci otevřenou veřejnosti, uvidíte normální páry, party kamarádů či rodiny s dětmi.

absolventi



Příběh absolventa: Vladimír Chvátil vytváří hry pro celý svět

student



V soutěži environmentálních prací uspěli studenti přírodovědecké fakulty

věda & výzkum



Botanici Muni pomohli s popisem evropské vegetace. Pomůže chránit přírodu

Muni najdete i ve svém iPadu!



Do jaké míry se vytvářením her dá uživit?

Záleží na tom, jak jsou úspěšné. Her vychází ročně kolem tisíce. Většina z nich zapadne. Pokud se o to extra nezajímáte, ani o nich neuslyšíte. Několik desítek her prorazí a dostanou se do hráčského povědomí – ty už si na sebe celkem jistě vydělají. Pokud je jejich kvalita aspoň trochu nadčasová, mohou se dotiskovat a prodávat po řadu dalších let. A z toho už se pak dá i slušně žít, zvlášť máte-li na trhu takových her několik. No a pak jsou tu bestsellery, o kterých se většinou dozví i široké nehráčské publikum – Osadníci z Katanu, Carcassonne – a zdá se, že do této kategorie spadnou i moje Krycí jména.



Co je kritérium úspěšnosti u her? A proč tak nadchly vaše Through the Ages a právě Krycí jména?

Nejspíš musí nabídnout něco, co lidé chtějí a co tu pokud možno ještě v takové podobě nebylo. Zrovna zmíněné dva případy jsou poměrně extrémní. Through the Ages je složitá hra, která simuluje vývoj lidstva od starověku až do současnosti. Její hlavní devizou je herní systém, který je dostatečně zajímavý a variabilní, a přitom pokrývá lidskou historii od stavby pyramid až po lety do kosmu. Není lehké se ji naučit a není to rozhodně hra pro každého. Proti tomu Krycí jména mají opravdu široký záběr, líbí se skalním hráčům, ale i lidem, kteří stolní hry vůbec nehrají. Je to spíš společná aktivita. Mimochodem zrovna Krycí jména nebyla dělána se záměrem cílit na široké publikum, ale přesto měla ohromný úspěch. Tady mě lidé velmi příjemně překvapili. Nečekal jsem, že jsou obecně tak hraví.

Jak byznys s deskovkami funguje? Ptám se i s ohledem na cenu Spiel des Jahres (Hra roku), kterou jste dostal právě za Krycí jména v Německu.

V Česku je několik firem, které po světě vyhledávají ty nejlepší hry a vydávají je v češtině. Naše firma zase naopak vydává hry českých a slovenských autorů pro světový trh – primárně v angličtině, ale máme partnery i v řadě dalších zemí, kteří naše hry překládají. Krycí jména tak vyšla už ve více než třiceti jazycích. Co se týče té ceny, v Německu se jedná o hodně prestižní záležitost, skoro jako dostat filmového Oscara. Deskovky jsou tam totiž už mnoho let běžnou součástí kultury a normálně uznávanou zábavou i pro dospělé.

K čemu vám při tom všem bylo studium informatiky?

Přiznám se, že na informatiku jsem šel hlavně proto, že mi tehdy počítače přišly jako zajímavé médium pro hry. A i když už nedělám počítačové hry, programování se mi hodí jak pro vytváření virtuálních prototypů her, tak pro práci s daty při jejich vývoji.

O hrách jste na fakultě psal i svoji diplomku. Musel jste za téma hodně bojovat?

Ne, naopak. Sám mi to totiž nabídl tehdejší vedoucí katedry informatiky Tomáš Havlát,

moc fajn člověk, který už bohužel mnoho let není mezi námi. Jednou za mnou a za kamarádem prostě přišel a říká: „Hele, kluci, když vy pořád děláte nějaké hry, nechcete si na to udělat i diplomovou práci?“ A bylo to.

A proč jste se víc nevěnoval počítačovým hrám?

Já se jim věnoval poměrně dlouho a vždy mi zůstaly aspoň jako koníček. K deskovkám jsem přešel ze dvou důvodů: Počítačové hry tehdy bývaly obrovské projekty, na které byly potřeba desítky lidí a velký rozpočet. V takovém případě už jsem nemohl jen tak dělat, co mě těší, bylo potřeba lidi zaplatit, a tudíž se podřizovat trhu a komerčním proudům. Ale možná hlavní důvod byl, že mám fakt rád hráče deskových her a dělat práci pro někoho, koho si vážíte a respektujete, je fajn. O hráčích počítačových her jsem totéž vždy říci nemohl. Nicméně posledních pár let jsem součástí týmu, který převádí moje deskovky na mobilní zařízení, takže se kruh uzavírá.

sdílet článek



Do Brna přijede bojovník za větší ochranu údajů na Facebooku

Max Schrems vystoupí v pátek na konferenci o internetu nazvané Cyberspace. Akci pořádá právnická fakulta.



Jedna z nejobtížnějších her přestala být doménou lidí

Ještě nedávno platilo, že pokročilí hráči Go odmítali hrát s počítači, protože je snadno poráželi.



Larpy jako budoucnost vzdělávání?

Dva studenti vymýšlejí originální hry, kterou mohou využít firmy i vzdělávací instituce.



Podnikáte? Parta z Gameful pomůže "zhernit" váš záměr

Skupina studentů zkouší prorazit s neotřelým nápadem. Pomáhá firmám inovovat produkty zaváděním herních prvků.

[>> události](#)

[>> komentáře](#)

[>> absolventi](#)

[>> student](#)

[>> sport](#)

[>> věda & výzkum](#)

[>> téma](#)

[>> víte...?](#)

[>> podívejte se](#)

[>> kultura a společnost](#)

[>> přírodní vědy](#)

[>> zdraví a medicína](#)

[>> byznys a ekonomie](#)

[>> IT a technologie](#)

[>> english version](#)

[>> aplikace pro iPad](#)

[>> newsletter](#)

[>> databáze expertů](#)

[>> web Masarykovy univerzity](#)