

26. ČERVENCE 2016 16:00 | LIDOVKY.CZ > RELAX > ZAJÍMAVOSTI

Vymyslet hru roku mi trvalo asi hodinu a fungovala hned, říká oceněný tvůrce Chvátil

Následuje článek:
Od palmových listů k slunečníku. Jak probíhal vývoj?

Reklama



ČESKO BODUJE. NA LETOŠNÍM ROČNÍKU UDÍLENÍ CENY SPIEL DES JAHRES PŘEVÁLCOVALA... | FOTO: SPIELDESJAHRES.COM

PRAHA „Nikdy jsem si nemyslel, že kdy vytvořím hru, která bude mít šanci dostat Hra roku,“ říká v rozhovoru pro Lidovky.cz úspěšný herní designér Vladimír Chvátil. Hra Krycí jména sbírá úspěchy po celém světě a byla přeložena do více než 30 jazyků. První český turnaj této hry ovládly Chvátilovy dcery.

Nejznámější český autor deskových her Vladimír Chvátil, se se svými hrami pohybuje na nejvyšších příčkách hodnocení světového deskoherního serveru boardgamegeek.com. Jeho hra Krycí jména, jež dlouhodobě drží první místo v kategorii párty her, se stala Hrou roku 2016. Stejný titul, Spiel des Jahres, v minulosti získaly oblíbené hry Carcassone, Osadníci z Katanu, nebo Dixit.

Poznejte své tělo

Dejte konec dietám a konečně zhubněte jednou provždy.



Zbavte se vrásek | Ihned

Využijte i vy aktuální slevu 79 %. Najdete nás v Praze i na Moravě.



Lidovky.cz: Když se řekne Vlaada Chvátil, jak jste znám v herním světě, vybaví si většina lidí strategické, taktické, složité hry. Krycí jména jsou výjimkou. Proč právě párty hra?

Jako hráč mám rád velkou škálu her, od nejsložitějších strategií až po jednoduché zábavné hříčky. A hry, kde se jeden hráč snaží něco ostatním verbálně či neverbálně sdělit, jsem si oblíbil ještě dříve, než jsem se s těmi složitými setkal. Mám je moc rád doteď, stejně tak i moje žena a děti, takže udělat stolní hru z této kategorie mě vždy lákalo.

Lidovky.cz: Jak a kde čerpáte inspiraci pro hry? Co přijde jako první? Příběh nebo herní mechanismus?

Asi ani jedno. Nebo spíš obojí. Mám v hlavě spoustu námětů, nápadů na mechanismy, formáty hry nebo třeba jen na výsledný dojem, který bych chtěl hrou vyvolat. Nad těmi v průběhu času přemýšlím, kombinuju je, a teprve když mám pocit, že mám vše, co ke hře potřebuji, začnu na ní pracovat.

Jsou i případy, kdy prostě přijde jednoduchý nápad, na kterém se dá [postavit](#) celá hra. Jako u Krycích jmen.

Tam pak téma nehraje tak velkou roli, ale přesto se ho snažím vymyslet co nejdříve. U Krycích jmen jsem věděl, že to budou agenti, ještě než jsem začal vytvářet první prototyp. Ve všech případech je ale téma první, co je na hře fixní - zatímco mechanismy se ještě mohou měnit, přidávat či odebrat, téma zůstává a při vývoji hry mě vede.

Lidovky.cz: Jak moc se hra změnila od prvotního návrhu po testovaný prototyp?

Od prvního nápadu k prvnímu testovanému prototypu uběhlo jen pár hodin a první prototyp se zas tak nelišil od vydané hry. Krycí jména prostě fungovala od začátku - to poznáte, když si hned po skončení první testovací partie chtějí hráči zahrát znovu. Podobně fungoval i první prototyp hry Galaxy Trucker, ale tam tomu předcházely týdny, ne hodiny

VLADIMÍR CHVÁTIL

- V herním světě je znám jako Vlaada Chvátil.
- Narodil se v roce 1971 v Jihlavě.
- Vystudoval obor Informatika na Masarykově univerzitě v Brně. Několik let se živil jako programátor.
- Je tvůrcem několika počítačových her a zhruba dvaceti deskových, například Galaxy Trucker, Příšerky z podzemí, Bez hranic, Space Alert nebo Krycí jména.
- Jeho nejúspěšnější hrou se stala Through the Ages: Příběh civilizace, která se drží na třetí místě nejlepších her všech dob největšího světového herního webu boardgamegeek.com
- Hra Krycí jména získala roku 2015 prestižní ocenění Spiel des Jahres - Hra roku, které uděluje asociace herních recenzentů z německy mluvících zemí.

Poznejte své tělo

Dejte konec dietám a konečně zhubněte jednou provždy.



Zbavte se vrásek | Ihned

Využijte i vy aktuální slevu 79 %. Najdete nás v Praze i na Moravě.

práce. U těch nejsložitějších her jsou to často měsíce, ne-li rok.

Je spolumajitelem herního vydavatelství Czech Games Edition.

Lidovky.cz: Jak herní vývojář získává inspiraci pro tvorbu herních mechanismů? Ne každý na to má hlavu. Musí to být podloženo znalostmi, co a jak kde funguje či fungovalo, nebo se to dá vymyslet z hlavy?

Těžko říci, já si na teorii moc nepotrpím, hry prostě hraji a vymýšlím celý život. Když má člověk hry rád a zároveň rád přemýšlí, naučí se jim dříve či později rozumět. Přimíchejte k tomu touhu něco tvořit a nevzdat se po prvních neúspěších, a máte autora her.

Lidovky.cz: Proč vyšla Krycí jména nejdříve v zahraničí?

Naše nakladatelství vyvíjí hry v angličtině, co do objemu je to pro nás největší trh. Hry v angličtině se totiž nehrají jen v anglicky mluvících zemích, ale i v menších, kde vychází málo přeložených her, a přitom jejich obyvatelé dobře rozumí anglicky - třeba celá Skandinávie. Ale hlavně - snadněji se najdou kvalitní překladatelé z angličtiny do dalších jazyků. Zrovna Codenames se překládají asi do třiceti jazyků, a sehnat kvalitního překladatele třeba z češtiny do filipínštiny by asi nebylo jednoduché. Kdybych hru vytvářel v češtině, musela by se přeložit prvně do angličtiny a pak až do jiných jazyků, a dvojnásobným překladem by se mohla ztratit jak přehlednost pravidel, tak i třeba styl a humor.

FOTOGALERIE



Lidovky.cz: Pracujete na hrách pro zahraniční vydavatelství? V rozhovoru uveřejněném na boardgamegeek.com po vítězství Codenames jste řekl, že to není úspěch Vlaady Chvátila, ale samotné hry. Přesto, dá se teď po úspěchu Codenames očekávat více zahraničních zakázek?

K tomu vyjádření - ono je to trochu jiné, než když se po skončení maratónu zeptají vítěze na pocity, já svůj „výkon“ podal už před rokem. Od té doby sleduji, jaký má hra úspěch u hráčů, jak se

Poznejte své tělo

Dejte konec dietám a konečně zhubněte jednou provždy.



Zbavte se vrásek | Ihned

Využijte i vy aktuální slevu 79 %. Najdete nás v Praze i na Moravě.

jim líbí a jak je baví. Co víc, líbí se i lidem, kteří jinak hry vlastně vůbec nehrají! Takže prostě vím, že se to povedlo, a ta hra mi dělá radost celou dobu a já jí fandím. Tak jsem to bral i v případě všech ocenění, která dostala - hra boduje, a já měl jen tu čest být jejím autorem. Upřímně, kdybych ji nevymyslel já, nejspíš by to dříve či později udělal někdo jiný, je to poměrně jednoduchý nápad.

Jinak zahraniční zakázky dostávám spíš na základě svých složitějších her, a doufám, že tomu tak bude i do budoucna. Jestli mě někdo osloví v domnění, že mu udělám další podobný jednoduchý hit, tak může být dost zklamaný. Na zakázku se dá dělat práce, ale nedají se produkovat nápady.

Lidovky.cz: Pochopit pravidla složitě hry není snadné. Pravidla vašich her jsou psaná specifickým způsobem, který hráče vtahuje víc a víc do příběhu hry. Píšete pravidla sám?

Představte si, že rok pracujete na složitě hře, znovu a znovu ji představujete a vysvětlujete novým hráčům. Chcete, aby hru pochopili, ale zároveň chcete, aby se při vysvětlování pravidel bavili. Hledáte proto [cesty](#), jak to podat co nejefektivněji a nejzábavněji. Proto pravidla většinou píšu až úplně nakonec, aby odrazila celou tu zkušenost, byla v co nejlogičtějším pořadí, ale v odlehčeném tónu a s vtípkami, které vím, že se hráčům při vysvětlování líbily.

Tady nám hodně pomáhá náš americký kamarád Jason Holt, spisovatel, který s námi spolupracuje od začátku. Někdy doladí či sepíše anglická pravidla nebo poznámky pro další překladatele. Obzvláště v případě Krycích jmen to totiž není jen pouhý překlad, je to spíš adaptace - jiné jazyky potřebují nejen jiná slova, ale třeba i trochu jiná pravidla - angličtina potřebuje například pravidla pro spelling. A cena od německé poroty naznačuje, že výbornou práci odvedl i Michael Kroenhert, německý překladatel. S jejich dlouhými složeninami je to totiž docela náročné.

Lidovky.cz: Do jaké fáze vzniku hry se na ní osobně podílíte? Vymyslíte jen mechanismus a příběh nebo zasahujete i do [grafiky](#), testování a produkce?

Zatím jsem skoro vždy se hrou byl až do úplného konce. Na vývoji se podílí celá [firma](#), a já jsem její součástí. Noc před posláním [do tiskárny](#) pak společně vše procházíme znovu a znovu, aby vše fungovalo, jak má. Trochu jiné je to u her, které

Poznejte své tělo

Dejte konec dietám a konečně zhubněte jednou provždy.



Zbavte se vrásek | Ihned

Využijte i vy aktuální slevu 79 %. Najdete nás v Praze i na Moravě.

nevydává naše nakladatelství, tam to v určitém kroku prostě musím nechat na nich. Ale i tam se mi stalo, že to sami nezvládli a musel jsem až do poslední chvíle pomáhat se vším, včetně grafiky.

Lidovky.cz: Máte nějakého oblíbeného ilustrátora, s nímž spolupracujete? Je pro vás výtvarný vzhled hry hodně důležitý?

Mám rád všechny ilustrátory, se kterými jsem pracoval. Nejčastěji jsou to Tomáš Kučerovský, který dělal grafiku Krycích jmen, Milan Vavroň nebo francouzský grafik David Cochard. Každý má nějaké silné stránky, které je dobré při tvorbě grafiky využít, a nějaký styl práce, kterému je třeba zadání uzpůsobit, aby výsledek byl co nejlepší.

Žádný z nich ale není přímo hráč deskových her, takže hru samotnou s nimi většinou nekonzultuji. Ale v grafice je respektuji jako odborníky a dám na jejich názor. Už se mi i stalo, že jsem mírně pozměnil hru, protože graficky to tak fungovalo lépe, nebo čistě proto, abych mohl zahrnout nějaký hezký kousek grafiky, který by se jinak nehodil. Proto například můžou hráči ve hře Příšerky z podzemí chovat kromě jiných mláďátek i malého golema - sice to není typická příšerka, kterou by člověk krmil a čistil jí klec, ale byl to vtipný nápad a roztomilý obrázek. Mimochodem, zrovna tuto hru jsem přímo začínal dělat s úmyslem, aby ji ilustroval David Cochard.

SPIEL DES JAHRES

Česky Hra roku, je německé ocenění moderních společenských her. Udělují je kritici již od roku 1979.

Titul Spiel des Jahres uděluje porota, v níž nesmějí zasednout lidé, kteří jsou jakkoli spojeni s výrobou nebo prodejem her. Na hlavní cenu je nominováno pět her z většího množství doporučených, které jsou hodnoceny podle následujících hledisek:

- myšlenka hry – originalita, hratelnost a vzdělávací hodnota
- forma pravidel – uspořádání, jasnost a

Lidovky.cz: Dnes je populární hrát deskové hry na internetu v nejrůznějších hráčských arénách. Co o tom soudíte? Nevytrácí se právě duch deskové hry, která je mnohem osobnější, už jen proto, že její původní účel je hrát ji s přáteli u stolu?

To je asi tak, jako jestli se s Facebookem ztratil původní účel přátelství. Záleží to na lidech. Většina hráčů, které znám a kteří hrají deskovky na internetu, to nedělá místo hraní na stole, ale navíc k němu. Často také hrají s lidmi, které osobně znají, s nimiž třeba dříve hrávali a teď už nemají příležitost. Zvláště složitější hry se také často hrají takzvaně asynchronně - hra

Poznejte své tělo

Dejte konec dietám a konečně zhubněte jednou provždy.



Zbavte se vrásek | Ihned

Využijte i vy aktuální slevu 79 %. Najdete nás v Praze i na Moravě.

pochopitelnost

- provedení – balení, rozvržení hrací desky a podoba pravidel
- design – funkčnost a celková kvalita obsaženého materiálu

hráče upozorní, že je na tahu, a on si svůj tah v klidu odehraje, až bude mít čas. Něco jako korespondenční šachy. A stejně jako v nich tak člověk může navázat i nová přátelství s lidmi, kteří mají podobný zájem, a se kterými by jinak neměl člověk

možnost se setkat.

Lidovky.cz: Přemýšlel jste o vytvoření hry přímo pro mobilní telefony? Do virtuálního prostředí byl už převeden Galaxy Trucker, který měl poměrně úspěch. Rozšířila se tím hráčská základna, vaše cílová skupina?

Určitě existují lidé, kteří se ke stolní hře Galaxy Trucker dostali proto, že se jim zalíbila digitální verze. Nevím, kolik jich je, ale těší mě to. Dali jsme si na převodu hry opravdu záležet. Nechtěli jsme, aby to bylo jen jednoduché překlopení deskovky do digitální podoby, ale aby to přineslo něco navíc. Vloni vyšlo navíc rozšíření deskové verze, které je inspirováno novými prvky vytvořenými čistě pro digitální verzi.

O vytvoření hry přímo pro mobilní telefony také uvažuji, ale zatím jen vlažně. Je to obrovský a dravý trh, je v tom spousta [peněz](#), a ty nejuspěšnější praktiky, které se dnes používají - hry zdánlivě zadarmo, které postupně vytáhnou z lidí mnohem více peněz, než kolik by byli ochotni utratit, mi nejsou moc sympatické.

Lidovky.cz: Přitáhnou tyto hry více lidí ke klasickým deskovým hrám?

Na světě je spousta lidí, kteří o deskových hrách nic neví a považují je za zábavu pro děti. A to ještě ne moc dobrou - protože si z dětství matně pamatují Monopoly a Člověče, nezlob se. Když náhodou na mobilu narazí na digitální verzi nějaké opravdu moderní deskové hry, mohou zjistit, že design her se za ty roky hodně posunul - že je to dobrá intelektuální zábava pro dospělé. Třeba pak dají šanci i stolní verzi, čímž se přidá ten sociální aspekt - a začnou je deskovky bavit a zajímat.

Lidovky.cz: Kolik her už jste vytvořil? Na jakou vaši hru jste nejvíce hrdý? Rovná se úspěch hrdomosti nebo máte raději některou z vašich her, která se zas tak neprosadila?

Něco mezi patnácti a dvaceti, když počítám všechno, co kdy kde vyšlo. A neptejte se, mám je rád všechny. Nechtěl bych vydat

Reklama

Poznejte své tělo

Dejte konec dietám a konečně zhubněte jednou provždy.



Zbavte se vrásek | Ihned

Využijte i vy aktuální slevu 79 %. Najdete nás v Praze i na Moravě.

hru, která by se mi osobně nelíbila. Když se hra těší všeobecné oblibě, jsem samozřejmě rád, ale o to víc mě potěší, když mi někdo řekne, že se mu moc líbí nějaká moje polozapomenutá starší hra.

Lidovky.cz: Před Vánoci mají vyjít Codenames: Pictures. V rozhovoru na Spiel des Jahres jste říkal, že obrázky fungují jinak než slova. V čem?

Je to asi o druhu představivosti. Někomu se lépe pracuje se slovy, někomu s obrázky. U slov záleží víc na různých významech, slovních spojeních... U obrázků víc na tom, co obrázek připomíná nebo jak působí.



Stegoklokan - Codenames pictures

U obou pak fungují nějaká logická spojení - třeba nápověda Austrálie bude fungovat na slovo klokan i na obrázek klokana. I když jak vidíte, ten klokan také tak trochu připomíná stegosaura. Aby to bylo zajímavější, různě jsme si s obrázky hráli, kombinovali je a vytvářeli neobvyklá spojení. Hra tím dostává další rozměr.

Lidovky.cz: Spiel des Jahres... Byl to váš sen získat pro svoji hru toto ocenění? Nebo vás mnohem víc těší, když má hra úspěch mezi lidmi?

Poznejte své tělo

Dejte konec dietám a konečně zhubněte jednou provždy.



Zbavte se vrásek | Ihned

Využijte i vy aktuální slevu 79 %. Najdete nás v Praze i na Moravě.

Upřímně, nikdy jsem si nemyslel, že kdy vytvořím hru, která ji vůbec bude mít šanci dostat. Porota Spiel des Jahres se snaží vybrat hru, která má dobrou šanci líbit se co nejširší skupině lidí. Je to vlastně takové doporučení - tohle si určitě zkuste. Obvykle dělám úžeji zaměřené hry, co nejsou pro každého, ale o to víc se líbí určité skupině hráčů. Krycí jména jsem vlastně také původně vytvářel pro tyto hráče, ale brzy jsem zjistil, že se líbí mnohem širší skupině lidí. Co mě opravdu těší, jsou to často i lidi, kteří jinak stolní hry vůbec nehrají.

Lidovky.cz: Jeden z prvních turnajů Krycích jmen vyhrály vaše dcery. Co se nejčastěji hraje u vás doma?

V posledním roce to byla Krycí jména - jak se slovy, tak obrázková verze, když jsme ji testovali. Holky to naučily babičku, strýce a v podstatě kohokoliv, kdo se nachomýtl. Ale mají a hrají i spoustu jiných her. I když tolik času na hraní není, když je potřeba toho tolik vymýšlet, vyrábět, pěstovat, přečíst a podniknout. Deskovky teď asi nejvíc fascinují našeho nejmladšího, ale toho ještě víc než jen hrát baví vzít si komponenty a vymyslet si s nimi vlastní hru.

Lidovky.cz: Hrajete s rodinou nebo si raději odpočínáte „od práce“ ?

Hry jsou můj koníček - mám štěstí, že mě zároveň živí. Jejich děláni je občas docela náročné a zvláště v závěrečné fázi vyčerpávající, ale zahrát si, to pořád považuji za oddech a za příjemně strávený čas s rodinou.

TEREZA LUKEŠOVÁ 

[Reklama](#)

[Přejděte k T-Mobile - Ještě hledáte výhodnější nabídku? Ušetřete si čas a přejděte k nám.](#)

[ReRum - Nebankovní půjčka - První půjčka \(do 15 minut\) zdarma. Nebankovní půjčka do 15 000 Kč zde!](#)

Poznejte své tělo

Dejte konec dietám a konečně zhubněte jednou provždy.



Zbavte se vrásek | Ihned

Využijte i vy aktuální slevu 79 %. Najdete nás v Praze i na Moravě.

MOHLO BY VÁS ZAJÍMAT



Společenská detektivní hra boduje. Čech získal prestižní ocenění

ASUS
F556UB



-11%