

# Prečo ma baví písať hry?

Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	Autor obálky
<a href="#">Tatiana Tuhárska</a>	<a href="#">Greenie knižnica</a>	<a href="#">CC-BY-NC-ND</a>	<a href="#">Prvé (2024)</a>	<a href="#">Pavel Sekerák</a>

## O knihe

Urobili ste už niekedy hru? Toto je malý denník o tvorbe hier, ktorý ukazuje niektoré zákutia a zaujímavosti, s ktorými sa možno stretnete aj vy. Súčasťou je niekoľko dobrých rád, ale tá najdôležitejšia rada je len jediná – baviť sa tak pri hraní, ako i pri vytváraní niečoho nového a zaujímavého.

### Od Duny po zmutované človeče

Milý denníček... asi takto by začínal úplne obyčajný, typizovaný denník. Nič také tu ale nehľadajte, alebo áno? Kedysi dávno pradávno, keď boli ešte dinosaury čiernobiele a kdesi v Amerike sa pošuškávalo o novinke menom Windows 3.11, existovala prvá (a neskôr som zistil že nie prvá) stratégia. Klasické Dune 2 hral hocikto. Nafigu grafika, ešte viac nafigu ovládanie, ale malo to príbeh a 3 rasy/frakcie/národy/whatever. Najskôr som to bral tak, že sú červení, modrý a zelení. Potom som zistil, že jedni majú veľiké a neskutočne silné tanky, druhí majú sonické tanky (to bolo veľa rokov pred sonickými zubnými kefkami) a tretí sú na hovno. Každopádne, aj toto jednoduché rozdelenie ma zaujalo. Predsa len, je to niečo iné, keď to nie sú len farbičky, ale jednoducho sa to hrá trochu inak. Filozofiu tohto sveta som si všimol neskôr a drzo priznávam, že vo veku asi tak 7 rokov som filozofiu až tak veľmi neriešil, zvlášť keď som anglicky nevedel toľko čo dnes. Páčila sa mi možnosť výberu a to je podľa mňa pri hre dôležité – výber. Kam ísť, čo robiť, akým spôsobom niečo vylepšiť či totálne domrviť. Ako kráčať k nejakému víťazstvu, alebo to naopak tak dokašľať, že to bude neskutočná hanba... až do ďalšej hry, ktorá môže byť aj za minútku.

Dunu som nevytvoril, ani človeče. Ale kdesi tu napadlo moje malé ja, že by sa dalo prepojiť niečo tak jednoduché a hlúpe ako Človeče (nezlob sa, nehnevaj sa, please insert your language mutation) a niečo iné. Vznikla tak hra, ktorá spájala to, čo každý pozná, s novými prvkami. Niečo ako spojenie pevných základov a niečoho, vďaka čomu je to niečo iné. Lepšie? Horšie? Každopádne iné. Asi nemusím nikomu hovoriť, že človeče je o šťastí. Kto hádže 5-ky a 6-ky, ten má výhodu pred „jednotkármi“. Prvá hra, na ktorú som bol akosi pyšný, spájala detskú hru a fantasy svet. Trpaslíci lepšie ťažili zlato, elfovia lepšie kúzlili, hobiti divne chodili a ľudia boli... no... boli tam! Teraz sa asi normálny človek spýta, že čo robí v Človeče nejaké kúzlenie a načo by tam bolo zlato, ale stačilo si urobiť podobný, no trochu iný plán a išlo to. Ťažba bola o tom, že jeden z panáčikov chodil stále dookola a za získané zlato mohol mať viac panáčikov. Na prekonanie svojej brány nebolo potrebné nič pre teba, ale súper musel hádzať veľké čísla. Kúzlo, ktorých bolo obmedzené množstvo, pridávalo +1 k pohybu. Takže sa dalo lepšie vyhadzovať súperov. Figúrky mohli ísť na rôzne smery a keď sa hodilo na 2 kockách napríklad 10, tak mohol ísť „baník“ maximálne 5 políčok. A ešte sa dalo zničiť súperove kasárne... joj, to boli časy.

Spolu s bratom som robil (a môj starší brat robil všetko zo začiatku oveľa zaujímavejšie) nejaké vlastné verzie populárnych hier. Či už upravený Investor (Monopoly) alebo Auto Európa. Tu som si napríklad uvedomil, že keď sa mimoriadne zmenší hracia plocha, tak sa aj cez štart prechádza častejšie a je tak potrebné myslieť v úplne iných

percentách. Rozdiel bol taký, že bolo až zábavné si vyskúšať, ako môže byť niečo zlé a nelogické. Človek sa samozrejme vždy učí.

Jednu hru však ešte spomeniem. Už si nepamätám meno, ale viem, že bola pre mňa kedysi veľmi dôležitá. V podstate som napodobnil Heroes of Might and Magic IV, aj keď som to dovtedy nikdy nehral. Rovnaké princípy, ale prevedené na stolnú hru. Malo to toľko pravidiel, výnimiek a stratégií, že som to hral vždy len sám so sebou. Nikto nechcel so mnou hrať hru, ktorá mala toľko možností a cieľov, že sa v tom nedalo celkom vyznať. A ani sa nečudujem. Navyše, veľa deciek behalo von a ja som vymýšľal „niečo s kartičkami“.

Zmieniť môžem aj vtipné snahy prepojiť MS Powerpoint (vtedy verzia 2000) a snahy o urobenie akčnej hry. Všetky kroky tam a späť, všetky kombinácie, bez programovania. Fungovalo to. A ešte aj fungovala mimoriadne vtipná funkcia pre čiernokňažníka, ktorý vedel odčarovať les. Bolo to tak zlé, až to bolo geniálne. Ukazovalo to limity uvažovania i to, že sa dá niečo využiť naozaj „inak“. Dokonca tak inak, že by to celkom nemalo pasovať do tejto galaxie.

### Albert Einstein, vitaj v Greenie Knižnici!

Poznáte... najznámejšieho vedca? Veľmi hlúpa otázka. Každopádne, jedna z vecí, ktoré urobil a dostali sa do povedomia, bola jeho hádanka. 5 domov, 5 ľudí, každý niekde býva, niečo fajčí... originálnu hádanku viete nájsť kdekoľvek, aj v Greenie knižnici. Tu sa nachádza aj rozšírenie, kde som urobil veľa podobných hádaniek. Veľmi veľa. Dokonca sa to kedysi dostalo do PC REVUE, ak si dobre pamätám. Porovnávať sa dajú ľudia, počítače, ostrovy, dokonca vane! To je paráda. Urobiť kľúč, dať tam „dáta“ a zábava je na svete. A potom sa nájde akýsi chlapík, ktorý tvrdí, že je to krátke. Našiel to na Ulož.to, na ešte asi troch stránkach, kde ich bolo pár... a aj keď bolo všade písané, že je to z Greenie knižnici, tú nikdy nenavštívil. Zaujímavé. Každopádne tu som sa naučil, že ak niečo jednoducho funguje, tak sa to dá obmieňať. Bez kúziel a zlata.

Práca (a zábava) na tvorbe ďalších hádaniek ma ale naplňovala v niečom netypickom. Nikdy neprekonám Einsteina vo vede, ani náhodou. A rozhodne si ho veľmi cením. Našiel som ale niečo, čo môžem pomenovať... chybou? Nedokonalosťou? Alebo skrátka niečím, čo mi neskutočne liezlo na nervy? V pôvodnej hádanke boli viaceré možnosti na rovnaké písmeno. Tak som to dal preč. Nech je každé iné. Odrazu je jednoduchšie riešenie. A keď z desiatich bodov urobím viac, bude to ľahšie riešiteľné pre tých, ktorí nechcú vyhrať olympiády, ale chcú sa zabaviť počas pauzy v práci.

Pred mnohými premnohými rokmi ma chytilo písanie. Príbehy, návody, čokoľvek. Tak postupne prišla aj plne hrateľná a zábavná hra, nazvaná hrady. Vytvoril som plnohodnotný herný systém, kde sa prepojili klasické karty so súbojmi. Žiadna kocka, náhodnosť čisto výberom kariet a celkom sranda. Hra, ktorú môže hrať viac hráčov a nezostarla. Aspoň si to myslím. Obrázky z Wesnothu, logika z matiky (alebo matika z logiky?) a ide sa na vec. Páčilo sa mi urobiť hru tak, že lepšie karty víťazia. Čo to ale znamená lepšie karty? Tak ako pri pokri, kde je rozhodne fajn mať štyri esá, aj tu je fajn mať rovnaké karty a byť na rade. Objavil sa problém... čo ak ten, čo je na rade, vždy vyhrá? Nie je to nuda? V tomto prípade sa to vyriešilo jednoduchým obranným bonusom.

Každá kartička, či už je to jazdec, pešiak či kráľ, má iné vlastnosti, v niečom inom je dobrá. Kráľ nevie tak dobre jazdiť na koni, ani pešiak. A ja som dával všetky počty do tabuliek, cez súčty a priemery som to vylepšoval čo to išlo a teraz som s tým aj po rokoch spokojný. Páčilo sa mi a stále sa mi páči, čo sa stane pri súboji. Ide sa traja na troch, ako Rimania a obyvatelia Alba Longy kedysi dávno pradávno. Rimania vyhrali, pekné od nich. Tu ten, kto vyhrá, berie porazenému jednu kartičku. Porazený musí následne jednu z nich vyhodiť a jednu si nechá. Z hry tak veľmi rýchlo miznú tie najslabšie kartičky. Tak som si povedal, že by bolo zaujímavé, keby tie najslabšie mali nejakú výhodu. Najslabšie boli kráľovné, ale mohli byť zároveň najsilnejšie za splnenie podmienky. Hovorí sa tomu „druhé vydanie s ešte komplexnejšou gameplay“.

### Cesta z mesta... do mesta...

Sú Mestá najlepšou hrou z Greenie knižnice? Možno áno, možno nie. Každopádne sú jednou z tých najjednoduchších a neskutočne som si užíval tvorbu. Prečo? Pretože je neskutočne zaujímavé prepojiť viac vecí, ktoré je vám blízke. Páči sa vám niečo z oblasti A a chcete to trochu spropagovať v niečom inom? Mne sa páči, že pri stratégiách môže byť čokoľvek. Reálny svet v súčasnosti či v minulosti, alebo napríklad fantasy. Aká je to ale sranda dať dohromady jednoduchú hru s kartičkami, kde môžete povedať „tak to je v prdeli, Jožo ovládol mocné Kartágo! A ja tu mám síce Spartu, ale čo môžem so Spartou proti Kartágu?“. Veľa starovekých miest a vašou úlohou je získať nad nimi vplyv. Ovládať ich. A občas nejaké mesto získať. Žiadne ničenie, ale ovplyvňovanie. Ako slovenské finančné skupiny. Poskladáš celú Rímsku ríšu? Super, si majster sveta! Teda nie si majster sveta, ale... máš jeden bod. Gratulujem.

Pôvodne som chcel dať do hry systém viery a rôzne ďalšie systémy, ale nakoniec je to jednoduchá „režba“ pre viac hráčov. Zbierajú sa mestá a udalosti. A čo takto hodiť niečo hnusné na niekoho, kto si chce skompletizovať Perziu? Alebo držať na ruke udalosť, ktorá by bola super proti tebe, aby sa nedostala k niekomu z protihráčov? Do toho kartička hovoriaca o tom, že všade je pokoj a uhorkám sa výborne darí. Doplietlo sa do toho 7 divov sveta a rozšírenie, v ktorých je Byzancia či Attila... a ďalšie rozšírenie, kde sa dá cestovať časom, vylepšovať svoje videnie sveta a okrem iného pribúdajú 3 nové civilizácie: Maroko, Frankovia a Veľká Morava. Podmaniť si svet za Etruskov či za Veľkú Moravu... to chceš!

Chrám sú jedna z tých najdivnejších hier, aké len môžu byť. Predstavte si hru, ktorá kombinuje Osadníkov z Katanu, zbieranie húb, podivné náboženstvá a nedá sa dobre vyladiť. Nuž, aj to sa stáva. Chrám nie sú zlou hrou. Urobil sa plánik, zbierajú sa suroviny, stavajú sa podporné stavby a dá sa vyhrať nad protihráčmi. Keď sa pozbierajú suroviny na chrám, tak sa dá chrám aj postaviť a začne sa uctievať niektorý z bohov. Ale... ktorý je ten správny? Boh smrti? Alebo bohyňa prírody? A čo tak niekto iný? Zameriate sa na niečo, ale potom zistíte, že niekto má lepšieho boha ako vy? Čo urobíte? Viva la Revolucion? A čo je lepšie, milý nápomocný boh, ktorý trochu pomáha, alebo nejaký ten sadistický turbohajzel, ktorému musíš obetovať polovicu obyvateľstva, aby potom zvyšok fungoval na 300%? Ak nejaká hra potrebuje doladiť a vylepšiť, je to táto. Kedy sa do toho pustím a kto sa do toho pustí so mnou?

### Titul najhorší názov hry získava...

Fantasy súboj! Na rozdiel od hry od Marka Epochu, ktorá bola maximálne strašná, predražená a ktorej názov som okamžite zabudol, Fantasy súboj je super! Znie to teraz veľmi zvláštne, ale tak čo narobím, keď tomu verím? Videl som v praxi hru od spomínaného autora, ktorá bola nehrateľne zložitá, nudne poskladaná a nič nehovoriaca. Pripomenulo mi to počítačové stratégie, kde sa nastavila rýchlosť na niečo blízke nule. Takže ste mohli postaviť celé mesto skôr, ako nepriateľské jednotky prekonali pol metra.

Fantasy súboj funguje na jednoduchom základe. Znovu traja na troch, ako Hrady, ale s kockou. Vyberie sa ktorým sa ide proti ktorému bojovníkovi ktorého protihráča. A ide sa. Alebo sa prejde, alebo sa neprejde. Jednoduché. Namiesto počítania obrany, čo všetko len spomaľuje, je obrana dopredu jasná. Ak mám ako hráč úplne mega hustého fajtera a sfúknem kohokoľvek zo súperov, tak si môžem vybrať ľahký cieľ a mám istotu, že vyhrám – alebo pôjdem proti niekomu veľmi silnému, s kým by si zase neporadili moje ostatné jednotky. Keď je dobre urobený koncept, tak nie je problém pridávať rôzne špecialitky. V hre, kde sú ľudia (dokonca dvakrát), nemŕtvi a elfovia sa dá urobiť pekná, zaujímavá taktika. A keď sa pridajú dve rozlíšenia, tak je tých kartičiek celkom dosť. Treba myslieť, premýšľať, ale vždy sa samozrejme hodí byť na rade a mať šťastie. Jedna z možností je úmyselne strácať slabé, nepotrebné jednotky. Veľmi sa mi páči, že sa mi podarilo urobiť rozšírenia (Orkovia a trpaslíci, Jašteri a mágovia) tak, aby dopĺňali pôvodné štyri rasy. Takže či bude len pôvodná hra, alebo s prvým rozšírením, alebo len s druhým či so všetkým súčasne, bude to krásne fungovať bez nezrovnalostí. Ohniví jašteri a ohniví mágovia si navzájom veľmi neublížia, ale keď narazia na nejaký protiklad, tak sa dejú veci!

Trochu jedinečný princíp, ktorý som chcel dosiahnuť, je ovládnutie protivníka. Keď je nepriateľská kartička len porazená, odchádza z hry. Ak je ale porazená fakt výrazne, môže ísť do tvojej armády. Preto je niekedy dobré útočiť aj na slabé jednotky. To dáva taktickú slobodu a hlavne to znamená, že môže byť veľký rozdiel medzi neskúsenými a skúsenými hráčmi. Gameplay je o to zaujímavejší, že niektoré jednotky sú veľmi stabilné a presne sa vie, čo sa dá od nich očakávať. Iné môžu v boji poriadne kolísať, takže raz porazia každého a inokedy nemajú najmenšiu šancu pomôcť v boji.

Najdôležitejšia je zábava. Vyhrávať má človek, nie kalkulačka. To je za mňa základ. A niekedy sa treba zabaviť aj

vymýšľaním nových mechanizmov. Napríklad mágovia majú jednu špecialitu za druhou a nemŕtvych vedia zlikvidovať rôznym spôsobom. Nekromantka si podmaní aj silné nemŕtve jednotky, biele mágyne ich efektívne zničia svätou mágiou a čo dokáže skúsení ohnivý mág urobiť s nemŕtvymi kostičkami je hádam jasné.

### **Make Carthaginian empire great again!**

Urobiť rozšírenie, samozrejme neoriginálne, na Osadníkov z Katanu je podľa mňa skvelý ťah. Hru má (alebo si vie požičať) hocikto. Známe pravidlá, veľa možností, pekná grafika a možnosť rozšírení. Či už oficiálnych, alebo nejakých vlastných. Logika je maximálne jednoduchá. Hodí sa na kockách spolu 12, tak sa pozrie, kto má svoju dedinku či mesto pri dvanástke. Kto má, ten niečo dostane a vie to ďalej použiť. To je celá hra v kocke. Alebo v kockách?

Nie je žiadne tajomstvo, že hru som si obľúbil a pár ľudí som ju naučil hrať na celkom dobrej úrovni. Priateľka ma občas rozbije, čo je samozrejme fajn. Každý človek by sa mal naučiť prehrávať a kto to nedokáže, s tým majú ostatní len trable :)

Na rozdiel od hry mestá, kde nie sú veľké rozdiely medzi jednotlivými civilizáciami, tu je rozdiel dramatický. Ak už sa dáva na ostrov Kartágo, Rím a ďalší, tak je fajn, ak sa to musí hrať inak. Vybrať si jedných a čítať pozorne múdru kartičku (či extra nápovedu s tipmi) a ísť si svojou cestou. A či už sa využijú všetky silné stránky správne (čo často vyžaduje skúsenejšieho hráča), alebo sa úmyselne zmení taktika, lebo... lebo preto... tak je to sranda. Hrať s rozšírením, v ktorom sú jednotlivé staroveké civilizácie, je ľahšie. Často sa dá zachrániť, ak si niekto dal úplne nesprávne umiestnenie úvodných dediniek. A čo je fajn, dá sa to kombinovať hlavne s módom rybári z Katanu.

Popri starovekých civilizáciách, ktoré sa dali povkladať jednoducho, sa aktuálne v čase písania tejto knižky pripravuje druhé rozšírenie. Stredoveké civilizácie, premenované na Dobyvatelia. Tu mi prišlo ako zaujímavé spojenie známeho ostrova a úplne neznámeho ostrova, akých európske možnosti objavili na stovky. Ak sa loď blíži k neznámemu ostrovu, tak o ňom nevie nič. Môže ho oboplávať, ale viac o ňom zistí až po vylodení a poriadnom preskúmaní. Práve skúmanie je zaujímavé o to viac, že to musí robiť aj každý z protihráčov a všetci môžu mať tak smolu, ako i šťastie navzájom. Navyše sa môže stať, že sa preskúma časť ostrova, do ktorej sa ostatní šíria rýchlejšie ako ich viete zastaviť. Premenovanie je logické, však v stredoveku sa až tak veľa neobjavovalo námornými cestami. Novovek je lepšie označenie obdobia a začína sa práve rokom 1492.

Ostáva jednoduchá otázka – ako urobiť civilizácie aj hrateľné, aj vyrovnané a zároveň zábavné? To je vecou testingu a dôkladnej prípravy.

### **Dopravná značka: Pozor, Javascript!**

Chceli ste si niekedy naprogramovať vlastnú hru? Iste, niekto áno a väčšina asi nie. S pomocou javascriptu alebo inej technológie sa dá niečo vytvoriť rýchlo a relatívne jednoducho s pomocou umelej inteligencie.

Bez nej vznikla hra Re-Wire Extended. Ak nepoznáte, vyskúšajte. Nie som autorom originálnej hry, ale postaral som sa o preklad do množstva jazykov a hlavne o rozšírenie o nové levely. Stačí počítač, myš a prísť na to, ako ťahať kábel.

Neskôr som urobil niekoľko hier úplne od začiatku. Mnohé sú nehotové, ale väčšinou sú s myšlienkou. Čo takto hra pravek, kde je cieľom nenechať sa zožrať a nevyhynúť? Alebo hra, kde treba budovať mesto a zároveň riešiť otravné požiadavky, jednu za druhou? Boj s byrokraciou a ešte aj na čas. To je také pekné, slovenské. Alebo hra, kde môžete sledovať, aká časť záhradky ešte žije a aká sa premenila na Saharu. Vymyslieť sa dá čokoľvek.

Samozrejme nemôže chýbať Chrisgejm. Zvláštna, mimoriadne „poštukaná“ to vec, vytvorená len v čistom HTML. Dá sa to vôbec? A dá sa vlastne bez akéhokoľvek programovania urobiť hra? No... áno aj nie. Ale ako funguje trezor a podobné veci, to si vyskúšajte vy. Rozhodne jedna z tých divnejších hier, ktorá bola v čase vydania stará tak... ako z roku 1990 :)

### **Zásady pri tvorbe akejkolvek hry**

Pri tvorbe akejkolvek hry, pri jej návrhu, je podľa mňa potrebné dbať na pár vecí:

1. Hra by mala byť nová. Nie niečo, čo tu už bolo v rovnakej podobe. Musí tam byť nejaká nová myšlienka.
2. Hra by mala byť pre ľudí, nie pre kalkulačky. Akékoľvek výpočty by mali byť dosť jednoduché na to, aby si to vedel z hlavy spočítať priemerný človek, nie len génius.
3. Hra by mala byť zábavná a nemala by v žiadnom prípade a v žiadnom momente nudiť všetkých hráčov naraz.
4. Hra by mala byť o odlišných činnostiach. Hádzat kockou od rána do večera je určite nudnejšie ako odlišné činnosti, ktoré treba premyslieť iným spôsobom.
5. Hra by mala mať rozumný pomer matematiky/logiky a šťastený. Ak je niečo iba o rozmýšľaní alebo iba o šťastí, tak to nie je žiadna veľká sláva.
6. Hra by mala mať nejaký jednoduchý, dobre pochopiteľný návod vrátane príkladov. Nebolo by vhodné, aby si každý hráč vysvetľoval pravidlá inak, po svojom.