

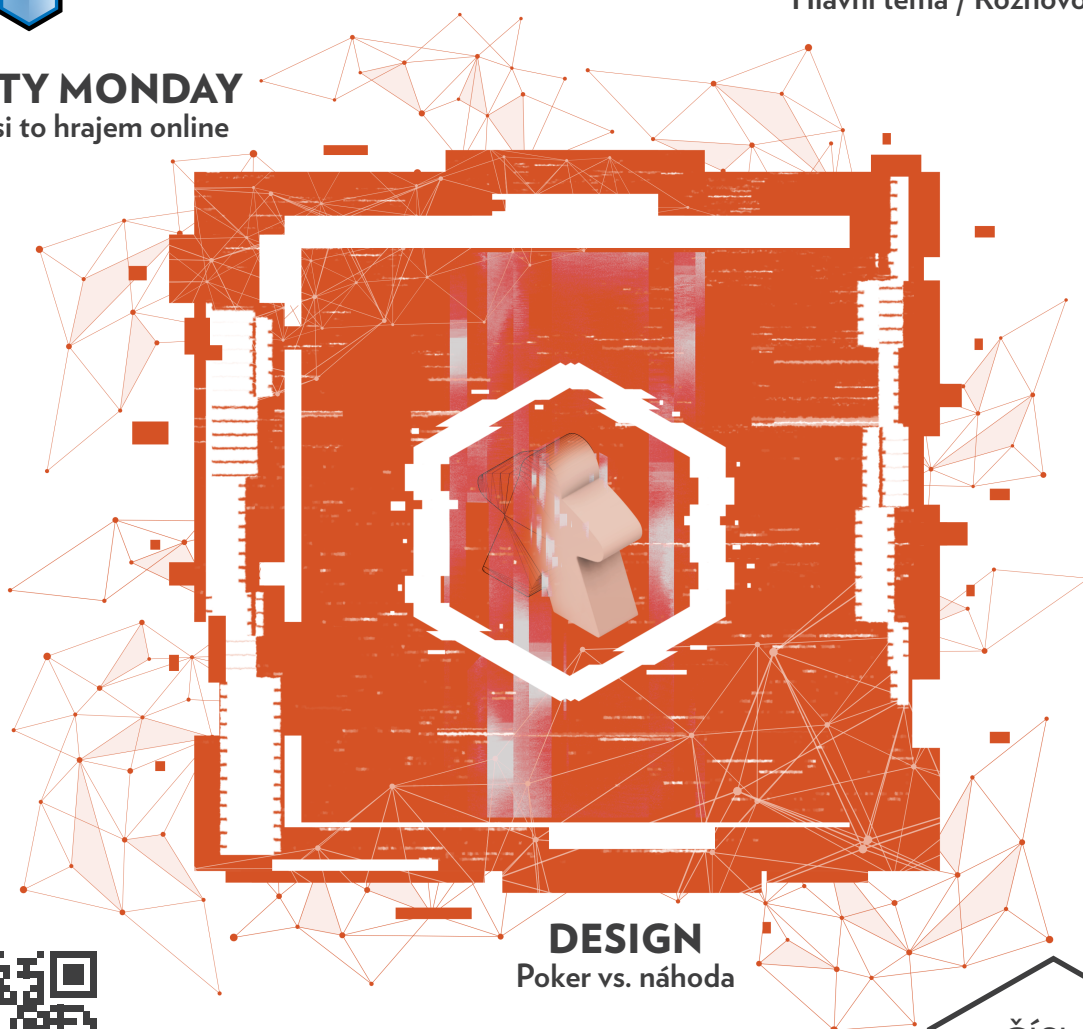
Wundergame.cz | Magazine

WGA | ZIN

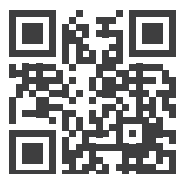


VIRTUÁLNÍ DESKOVKY
Hlavní téma / Rozhovory

SALTY MONDAY
Tak si to hrajem online



DESIGN
Poker vs. náhoda



Leden / Březen 2021

ZIN ČTVRTLETNÍK



SLOVO WGA

MOTTO VYDÁNÍ:

"Co je v životě deskovkáře nejdůležitější?
Schopnost přizpůsobit se okolnostem."

Před necelým půl rokem jsem na těchto stránkách vítal účastníky Žižconu. Akce proběhla velice zdárně a když jsem opouštěl prostory Zlíchovské sokolovny, doznívaly ve mně poslední záchvěvy babího léta. Na mysl se vkrádal nepříjemný pocit, jako stín čhající v noci za pouliční lampou. Pohledem zpět nelze než konstatovat, že zlá předtucha byla správná. Dalo se to čekat. Bylo to už doslova cítit ve vzduchu (kromě vůně piva a dva dny nemytých příznivců deskovek). Pandemie zasáhla tvrdě a festival se tak stal poslední příležitostí, jak hrát naživo ve větším počtu lidí. A jak vyrazit do společnosti. A jak pít točené pivo. No dobře, to poslední se ještě párkrát povedlo. Mezi druhou a třetí vlnou bylo malé dvoutýdenní okénko. Asi jako v oku hurikánu.

Už z prvního jarního seznámení se zákeřným virem, se kterým si neví rady ani okresní přeborník v Pandemicu, jsem objevil „kouzlo“ online hraní. Online hraní deskovek – samozřejmě (na to, abych hrál online hry moje výmluvy na „hobby“ nestačí). S tím mi ale přišly na mysl i pochybnosti. Je online deskovka pořád deskovka? Je to, co nás nejvíce baví – tedy posezení s přáteli (rodinou, partnerkou, psem, kočkou atd.) opravdu na deskovkách to nejdůležitější? Je online svět nový normál? Má smysl kupovat tu samou deskovku, co mám fyzicky, i v digitální verzi naopak?

A přesně tohle je náplní tohoto čísla. Celá problematika se ukázala daleko širší, než se může zdát. Proto jsem se rozhodl přiblížit problematiku třemi rozhovory. Vybíral jsem tak, aby byl zastoupen celý deskoherní svět. Za designery a tvůrce mi odpovědi na mé otázky poskytl Jamey Stegmaier, jako zástupce online světa jsem vybral Tabletopii a v poslední řadě jsem oslovil i známého českého hráče a srdcaře Ambeřana – Davida Malečka.

Samotný výkop ale provedu osobně v příspěvku Salty Monday – Lesk a bída virtuálního deskohraní. A to pořád ještě není všechno. Časopis uzavře příspěvek od druhé (a také krásnější) poloviny redakce. Moje úžasná manželka (což je víc než jen oficiální titul) napsala pokračování polemiky na téma Poker a náhoda (já navrhol ještě přidat podtitul „kamarádi do deště“, ale nebyl jsem vyslyšen).

Ještě, než se vrhnete do vod deskoherního počtení, musím kromě obsahu vysvětlit formu. Ano WGA|ZIN 002 bude a je distribuována online. Je v tom kus ironie – v době, kdy se virtuálně chodí do školy, kdy virtuálně chodíte do práce (zatímco si zároveň užíváte placené dovolené v pyžamu) a za chvíli pomalu začnete chodit virtuálně i na WC, vychází časopis, který by měl mít správně fyzickou formu, také virtuálně. Takže se vlastně neliší od příspěvků na běžném blogu. Ale to je přesně první lekce, kterou byste si měli o virtuálních deskovkách odnést. **Nezáleží na platformě, pokud si dokážete udržet pojící linku mezi obsahem a formou.** Tak a teď dost řečí, je na čase se pořádně začíst.



ONDŘEJ POŠTULKA

Šefredaktor

Ten, co má hodně deskovek a nebojí se je použít. Jo a taky hrozně rád píše a vymýšlí, co by se ještě okolo nich dalo udělat. Na instagramu znám jako @WGA.CEO!

KLÁRA POŠTULKOVÁ

Pomocná šefredaktorka

Svědomitá šefredaktorova žena, která je duší projektu. Nenechá svého muže spát a nutí ho vše dotáhnout do konce.



OBSAH / ČÍSLO .002

MOUDRO NA ZAČÁTEK

"Není radno honit mnoho virtuálních zajců!"

02.

SLOVO WGA

První strana

03.

OBSAH

Přehled

04.

SALTY MONDAY

Tak si tu hrajem online

08.

3X3X3

Hlavní téma časopisu - Rozhovory

09.

JAMEY STEGMEIER

Rozhovor

11.

TABLETOPIA

Rozhovor

14.

AMBEŘAN

Rozhovor

17.

JE POKER NÁHODNÁ HRA?

Zamyšlení o náhodě

20.

ZÁVĚR

Poděkování a rozloučení

Salty Monday



Tak si tu hrajem online!

Nejtěžší je začít, ať už člověk snaží namotivovat k čemukoliv. Ráno, když se zalepenýma očima lezu z postele nebo pár chvil na to, když se přesvědčuju, že cvičit v 7.30 je vlastně celkem fajn nápad. Nekonečným motivováním stráví člověk často víc času než činností samotnou. Odcvičeno mám i za půl hodiny, ale minimálně stejně dlouhý čas se k tomu nutím. Určitě vás teď napadne, jakou spojitost má ranní cvičení s virtuálním deskohraním. Tím spojovacím článkem je motivace. A taky pandemie (neplést si s Pandemicem – ten slouží na něco jiného). Pravidelné ranní cvičení jsem zavedl po roce lockdownu (česky řečeno „seddomanaprdelyanikamnechod“). A právě proto, že svět je zavirovaný a na hotfix záplatu se ještě čeká, jsem objevil taje virtuálního deskohraní. Tohle téma rezonuje v naší komunitě asi jako vakcinace. Rozhodl jsem se tedy, že je to ideální materiál pro Salty Monday. Nastavte chuťové buňky na maximum, podáváme extra porci sole pro každého!

Hrát virtuální deskovky znamená mít na konci šichty oči jako angorský králík...

SALTMETR



ZÁLEŽÍ NA POHLEDU

Začnu trochu filozofickou otázkou (protože až na Archimeda trocha té filozofie ještě nikoho nezabila): Co bylo dřív - desková nebo počítačová hra?

V tomto případě se zdá odpověď jednodušší než v onom vaječném konfliktu (jasně že deskovka). Jenže ono to tak snadné není. První počítačové hry byly jednoduché „algoritmické“ programy s umělou inteligencí srovnatelnou se Zombicidem. Pak se ale vývoj oddělil. Počítačové hry prožily řadu revolucí a rozrostly se rapidním tempem. Deskovky jako by za jejich vývojem zaostávaly. Jasně, i před rokem 2000 vznikalo mnoho revolučních deskovek, ale takovou slávu jako hry počítačové neskřížely. Bráno i ekonomicky. Posledních pár let se ale situace mění. Jakoby deskovkám narostly křídla a to dokonce takové, že počítačové hry se jejich mechanismy často inspirují a někdy je i celkem sprostě napodobují (Slay the Spire, Sumer, Mario Party, Dorfromantik). A například Kickstarter? Tuhle platformu deskovky ovládly úplně.

Celkem logicky se s nástupem deskovek začalo brzo uvažovat o jejich prosazení na „virtuální“ půdě. Napadá mě ale:

Proč bych měl na počítači hrát deskovku, kterou můžu hrát na živo? A vlastně proč bych měl za svůj oblíbenou deskovou platit dvakrát?



Já, když musím za něco platit dvakrát!

A taky, proč bych na počítači měl hrát převedenou deskovku, když mám takovou nabídku počítačových her?

Záleží na úhlu pohledu. Ze začátku jsem k byl k virtuálním deskovkám hodně skeptický. Jak už to ale bývá, krize (a manželka) vás donutí změnit návyky. A tak jsem pronikl do světa, který jsem předtím odmítal a pochopil (cítíte tu paralelu s manželstvím?), že i tam se skrývá hodně zajímavého, co by mě předtím ani ve snu nenapadlo.

„THE SPICE MUST FLOW“

V současné pandemické situaci je virtuální prostor pro deskovkáře jako pro Fremeny koření. Nejen že teď díky němu doslova přežíváme, ale zároveň představuje i náhled a vizi budoucnosti. Jen ty oči nám nezmodrají, ale nemůžeme mít všechno, co chceme, že?

Ve virtuálu najdeme dva hlavní typy „deskovek“. Buď jejich věrný obraz převedený 1:1 do aplikace, distribuované podobně jako hry počítačové přes Steam nebo Epic (například), nebo servery jako Tabletopie či Board Game Arena, kde

jsou vytvořené virtuální místnosti, v kterých si s žetony, podobně jako v reálu, táhneme sami, akorát s myší. Mícháme karty, posouváme miniatury, kontrolujeme pravidla a radši i svoje protihráče. Zkrátka můžete se tam cítit, jako byste seděli u svého milovaného deskovkářského stolu.

TAKŽE POJĎME K VÝHODÁM...

Největší výhodou virtuálních her vidím především pro samotné vývojáře a autory deskovek. Díky mnohonásobně většímu počtu jednotlivých partií poskytuje virtuální kopie hry mnohem rozsáhlejší playtest, než by kdy poskytla hra fyzická. Vývojář může snadno evaluovat svoje postupy a obecně se zlepšovat v tom co dělá (tedy navrhování herních mechanismů a tzv. balancu). To se dá navíc spojit i s audiovizuálním zážitkem, kdy virtuální hry doprovází hudba nebo zvukové efekty. Není pak výjimkou, že si hráči pouští soundtracky z digitální verze i při klasickém „stolním“ hraním.

Druhá velká výhoda je v tom, že v digitální podobě si hru můžete nejdřív osahat, než za ní utratíte poslední rezervy „před výplatou“. Ceny za digitální verzi jsou totiž řádově nižší. Slovy jednoho mého kamaráda, nikdy nekupuju ze Steamu nic, co neklesne na 9 euro. A víme, že to je osud téměř jakékoli digitální hry. Někdy se prostě člověk chce jen ujistit, že hra za nákup nestojí - mechaniky jsou těžkopádné, náhoda velká a vůbec, grafika a příběh stojí za nic. Navíc, na Tabletopii za hraní některých titulů nemusíte platit vůbec – jak to bývá, funguje tam „Premium“ model.

Třetí nezanedbatelná výhoda je rychlost. Ano svět je uspěchaný a času není nikdy nazbyt. Člověk tak hraje leda o pauze na záchodě (ale fuj na co myslíte – s deskovkou v mobilu přece). Když opomineme extrémní záchodové deskohraní – u virtuálních deskovek odpadá i setup a uklízení (ten moment, kdy vaši kamarádi musí rychle na bus a vy do půlnoci třídíte žetony). Ze hry, která normálně trvá 47 minut, se stane 15 minutový filler. Hezky to zmiňuje Jamey Stegmeier ve svém rozhovoru (viz výše). Z vlastní zkušenosti jsem zjistil, že krásně fungují ve virtuálním prostoru Kartografové – je to rychlé, zábavné a klidně to můžete vložit do pracovní pauzy. Nebo tím ozvláštnit meeting. Mnozí z vás si teď asi ťukají na čelo, ale sůl je mým svědkem, myslím to vážně!

ŠUTRY V BOTĚ

Až do teď jsem byl až nečekaně pozitivní. Chtělo by to trošku zasolit, jako D1 v zimě. Ne všechno je ve světě nul a jedniček růžové (nebo aspoň natřeno na růžovo).

Takže pojďme na to... („Mr. Burns laugh“)

Za prvé, opravdu se stává, že se hráči online 1:1 konverze začnou obracet na vývojáře s tím, že mají chyby v pravidlech. U her s obsáhlejšími pravidly totiž často slepě důvěřujeme tomu, kdo je (alespoň podle jeho slov) četl, jeho verzi od něj převezmeme a vesele ji rozšiřujeme dál. Často ale od něho zdědíme i špatný nebo neúplný výklad pravidel, který on pak zpětně nazývá jako „house rule“, protože „takhle je ta deskovka přece lepší“.

Třetí nezanedbatelná výhoda je rychlost. Ano, svět je uspěchaný a času není nikdy nazbyt. Člověk má čas na hraní tak akorát během pauzy na záchod...

... a to ze zcela pochopitelných důvodů není nejlepší nápad!

A to se dostáváme k dalšímu pointu – ne všechny deskovky jsou k převodu vhodné. Ať už jde o příliš restriktivní pravidla nebo problém s implementací obrovského herního plánu, jako má třeba Scythe, na tak malou obrazovku počítače. A protože máte jasnou ambici na vítězství a o stavu svých soupeřů chcete být dokonale informováni, na laptopu to může být celkem otravný problém.

A do třetice – jsou to buggy. Jeden příklad za všechny, ani takový hit, jako je Teraformace Mars, se chybám nevyhnul. Občas se lidově zasekne anebo v průběžném pořadí špatně spočítá negativní body. A to už je skoro na rage quit, nemyslíte?

A když už jsme u toho Marsu – nejednou se mi stalo, že mi neznámý hráč ze hry tzv. dropnul. Odhlásil se a tím moje hodinu a půl dlouhé snažení spláchl do záchodu, protože jemu už se hrát prostě nechtělo, nebo už měl po večerce, nebo mu právě začal meeting, nebo cokoli jiného. U fyzické hry by se vám tohle nestalo a u počítačových her se to nestává, neboť jsou navrženy tak, aby netrvaly věčnost, jak říká moje žena o některých vícehodinových deskovkách. Ty jsou totiž navrženy pro stabilnější herní skupinu a pokud sednete na lep náhodnému výběru hráčů můžete se snadno spálit. Asi jako opozice na premiérové sliby.



Jako jo, kouká se na to moc pěkně!

Rychlo recenze - online Mars Teraformace



HRATELNOST

7/10



DIGITALIZACE

6/10



VIZUALIZNÍ DOJEM

9/10



CENA / VÝKON

8/10

7.5/10

EXTRA SLANÉ 🍌 S SEBOU

Pokaždé na konci Salty Monday uvádím v této sekci obecné rady. Vy zkušenější můžete souhlasně přikyvovat – nebo poslat / opravit / doplnit na adrese (info@wundergame.cz).

- Určitě virtuální deskohraní vyzkoušejte – je to zajímavá zkušenost
- Než pozvete své kamarády, tak jako v reálném životě se připravte (ovládání hry, pravidla, atd.)
- Založte si Discord channel – nebo něco podobného pro hlasovou komunikaci
- Vyberte jednu maximálně dvě vaše nejoblíbenější deskovky a ty si kupte v digitální podobě
- Netlačte na ostatní, hrajte příležitostně
- Hrajte i fillery – třeba víc menších her během večera
- Dopřejte si k virtuálním deskovkám, co normálně nemůžete (brambůrky, alkohol, atd.)
- S tím alhoholem opatrně!
- Během hry se snažte komunikovat – přeci jenom za obrazovkou počítače jsou lidi víc zticha
- Dohodněte se na příště (zamezíte zdlouhavému vybírání)
- Udržujte vaši „sociální“ skupinu naživu i mimo hraní – pište si o deskovkách, bavte se atd.
- Udržte pozornost – nedělejte na počítači nic jiného.
- Nezapomeňte si nabít svůj headset (pokud to potřebuje) ať v průběhu „neoněmíte“
- Pustě si tematickou hudbu (pokud hrajete na službách typu Tabletopia) – doporučuji Spotify
- V případě, že hrajete s úplně cizími lidmi, dodržujte zásady herní etikety, to znamená žádný rage quit atd.

SUMA SUMÁRUM

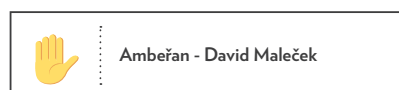
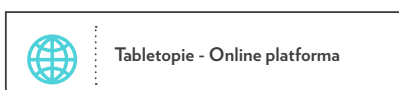
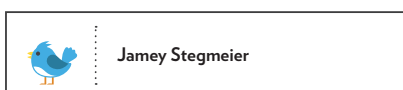
Moje rada zazněla už několikrát v různých formách. Zkuste si rozšířit obzory, stojí to za to! Virtuální deskohraní nenahradí to klasické, ale teď během krize je to zajímavá alternativa, nový pohled na naše oblíbené hobby. Převést deskovou hru do digitálního světa je taky umění – někdy je převedení otrocké, někdy více umělecké. Už zmiňovaná Teraformace, nebo Wingspan vypadají výborně i na poměry počítačových her. Seberte kamarády a s chutí do toho! A nezapomeňte jim to pořádně osolit! **Váš WGA.**



Já, když si se mnou někdo chce zahrát online!

3x3x3

Idea je jednoduchá. Tři hosté, tři sekce otázek (**Warm-Up / Core / After Match**) – a tři otázky v každé sekci. A k tomu krátký příběh uvádějící do problematiky. Věřím, že výběr zpovídaných vám téma představí dostatečně (a snad i poutavě). Vybíral jsem podle následujícího klíče: Designer, zprostředkovatel a hráč – průřez komunitou. Každý z nich o tématu hodně ví. Povedlo se? To musíte posoudit vy.



Jamey je takový guru a vizionář deskovkářského světa!

Jamey Stegmeier

WARM-UP

Předmluva:



Rok 2020 byl všechno jen ne normální. Pandemie změnila mnoho a jedno z nich je i to, jak jsem začal vnímat deskové hry. Na řadu přišel internet a virtuální hraní. Původně jsem měl k němu velice rezervovaný vztah. Měl jsem problém rozlišit virtuální deskovou hru od počítačové hry. Můj pohled změnil až rozhovor (jak jinak online) o digitalizaci hry Scythe. Hlavní designer hry (Jamey Stegmeier) spolu s producenty (Asmodee digital) a vývojáři (Knights of Unity) mi otevřeli oči. Okamžitě mě napadlo, že se chci přímo Jameyho doptat na pár věcí... dlouho jsem to rozmýšlel, jestli se to vůbec hodí (přeci jenom zatím sleduje můj blog tak akorát moje herní skupina + moje úžasná manželka). Ale co, řekl jsem si, půjdu do toho....

Ahoj, a moc děkuji za rozhovor. Začněme obecně – dokážete si užít deskovky, které jste navrhoval jako normální hráč? Nebo na ně koukáte vždy očima designera?

Řekl bych, že tak trochu od obojího. Hlavně, když hraju hru poprvé. Sice nedokážu vypnout svůj designerský mozek, ale nedělá mi problém si hru užít i jako normální hráč. Čím víc hraju, tím víc upozaduju svůj designerský pohled a víc se nořím do strategie.

S tím souvisí i druhá otázka – jaké digitální převedené deskovky, které jste navrhoval nebo byl jejich producent máte nejraději? A co ostatní hry, je nějaká virtuální deskovka, ke které se rád vracíte?

Co se týče Stonemaierských produktů, obvykle je nehraju v digitální podobě, i když jsou pro nějaké z nich dostupné plně AI verze. Co se her jiných vydavatelů týká, mými oblíbenými digitalizovanými hrami jsou Lords of Waterdeep, Shards of Infinity, and Dead Man's Draw.

Myslíte že rok 2020 podpoří rozvoj digitálních deskovek? Všiml jsem si, že deskovky ze Stonemaier Games mají svoje vlastní aplikace, ale i převod v podobě „herního sandboxu“ jako je Tabletopie. Co osobně preferujete?



Došel jsem k tomu názoru, že bych chtěl naše hry nabízet v celé škále formátů a od různých prodejců, aby si každý mohl vybrat způsob hraní dle svého gusta. Takže ano, zatímco pár her je dostupných v plných AI verzích, skoro všechny naše hry jsou na podkladu herního enginu, jako jsou Tabletopia a Tabletop Simulator. Momentálně preferuju Board Game Arénu, která má natolik dobrý AI systém, že umožňuje hráčům nejen přemýšlet nad strategií, ale zároveň i jednotlivci soupeřit proti počítači, samozřejmě jen s přítomností dalších lidských hráčů.

CORE

Předmluva:



Zahřívací kolo máme za sebou. Nastává čas podívat se na problematiku více do hloubky. Virtuální deskovky mě fascinují tím, že v podstatě nejde úplně jasně říct, kde je hranice mezi digitální deskovou a klasickou počítačovou hrou. Navíc počítačové hry se dnes inspirují deskovkami a naopak. Dokonce existují vzájemné fúze – např. Xcom je v podstatě deskovka, ale řídí jí aplikace. A umíte si představit, kdyby to bylo naopak? V jádru počítačová hra, která nutí hráče se občas sejít fyzicky a část příběhu odehrát na živo. Třeba hit letošního roku Among us – v určité části se hra zastaví, a hráči musí komunikovat / hlasovat kdo je zrádce mezi nimi. Sice se tak děje online ale nic jim nebrání se sejít na živo a vyříkat si to u jednoho stolu. Tak se zeptáme, co si to tom myslí náš host:

Jak vy osobně máte nastavené hranice mezi počítačovou hrou a deskovou? Z designerského pohledu, kde vidíte největší problémy ve spojování deskovek a počítačových her.

Podle mě je největší komplikací čas, který je potřeba k zrodu digitální verze. Tenhle problém by se vyřešil, kdyby se digitální verze tvořila a navrhovala současně s tou klasickou. Bohužel se během výroby a designu klasické verze tolik věcí mění, že začít zpracovávat verzi digitální by nešlo — nejdřív je třeba postarat se o herní jádro. To jinými slovy znamená, že vydavatel vyčkává celé měsíce nebo dokonce roky, než se zhotoví digitální verze hry. Další komplikací je prožitek sám. Celý den jen zírám do počítače, zatímco klasické deskovky mi umožňují si od obrazovky na pár hodin odpočinout.

Dokážete si představit, že deskové hry v budoucnosti budou vycházet v analogové a zároveň i v digitální podobě? A co by to pro deskové hry jako takové znamenalo?

Ano, myslím si, že uvidíme čím dál víc deskovek v obou verzích. Na druhou stranu hybridů (her, které jsou napůl klasické a napůl virtuální) podle mě tolik přibývat nebude, kvůli důvodům, které jsem zmínil výše..

Vy sám, když tvoříte deskovku, přemýšlíte, jak obtížné je bude převést do virtuální podoby? Stává se to, nebo dokonce mělo by se to do budoucnosti stát jednou z designerských Constraints?

To je zajímavá otázka. Nad tím při výrobě mých návrhů moc nepřemýšlím. Zaměřuju se na to, abych navrhl hru, která je co nejzábavnější, co nejvíc funkční, promyšlená a intuitivní a to, že lze převést do digitální formy je příjemný bonus. Navíc si myslím, že je docela nepravděpodobné, že by hra nešla zdigitalitovat.

AFTER MATCH

Předmluva:



Vytvořit si úsudek na virtuální deskové hry není snadné. Asi si to musí každý zkusit. Znáám deskovkáře, kteří je úplně ignorují. Znáám i takové, kteří si je nechťejí pořídít, protože by pak byli závislí (ale pořídít si domu další a další krabice jim nevadí). Někteří jsou dokonce zklamaní – často zážitek z virtuálních deskovek kazí bugy, případně nedomyšlené zpracování. Někdo dokonce zjistí, že hra se prostě lépe hraje v digitálním prostředí a pak už ji nechťejí hrát tváří v tvář (dá se to považovat za designerskou chybu? těžko říct). Nicméně letošní rok nás naučil, že ne vždycky se dá setkat naživo. A virtuální deskovky se dostaly do popředí zájmu. Vsadím se, že Jamie k tomu muže říct své:

Proč byste doporučil lidem zkusit virtuální deskovky? Co vám to přináší? Jako hráči či designérovy?

Komukoli, kdo byl proti digitálnímu převodu klasických her bych vážně doporučil Board Game Arénu. Občas prostě potřebuju relaxovat a zahrát si rychlou hru Lords of Waterdeep proti počítači — což je fakt super. Stejně ale nejradši hraju proti reálným hráčům a to Board Game Aréna umožňuje. Vlastně to dost pomáhá s různou údržbou a elementy hry, které jsou v realitě docela problém. Například, v reálném životě trvá deskovka 7 Wonders cca 45 minut (záleží na počtu hráčů). Právě proto, že Board Game Aréna za vás dělá všechno míchání, přípravu a manipulaci, stane se z ní patnáctiminutová hra. Samozřejmě na reálné pětáctičetiminutové verzi není nic špatného, ale je fajn si jí zahrát i jako patnáctiminutový online filler.

Je nějaká herní mechanika, která podle vás lépe funguje ve virtuálním světě?

Jasně. Každou hru, jejíž setup se mění při různém počtu hráčů (nebo obecně při komplikované přípravě hry) je lepší hrát ve virtuálním světě. Hry náročné na sčítání vítězných bodů (např. Russian Railroads) jsou ve virtuální realitě taky jednodušší, podobně jako hry obsahující mnoho průběžných akcí, na které je neustále nutné myslet (např. Seasons). A to je jenom pár příkladů.

Mohl byste se podělit o vaši představu, kam virtuální deskové hry směřují? Např. více kompetitivní hraní tak jak to známe z počítačových her?

Tak trochu doufám, že v budoucnu se digitálním deskovkám podaří navodit takovou atmosféru, jako byste seděli s kamarády u stolu. Třeba při nějakém mém virtuálním deskoherním večeru, mám vždycky zapnutý Zoom anebo Discord, a k tomu i samotnou digitální platformu. Bylo by fajn, kdyby se to spojilo v jedno. Taky bych si přál, abych mohl hrát víc AI her s ostatními aniž by si je museli kupovat. Přemýšlím třeba nad hrou Lord of Waterdeep. Naprosto chápu, že je nutné, aby si každý koupil svojí kopii, jestli chce hrát sám proti AI, ale pokud chci hru hrát na virtuálním deskoherním večeru, bylo by ideální, kdyby si ji koupila jenom jedna osoba a ostatní by si ji mohli zadarmo zahrát taky (nebo by třeba majitel té hry měl digitální pozvánky, které by mohl rozdávat). Zkrátka hledám způsoby, jakými rozšířit digitální deskovky mezi hráče, kteří si chtějí zahrát s ostatními kamarády — což snad budoucnost přinese.



Tabletopia

WARM-UP

Předmluva:



Džungle internetu je zrádná. Na každém kroku, číhá nebezpečí. Příliš mnoho lákadel, příliš mnoho rozptýlení. Parta hráčů deskovek se tu objevila tak trochu z donucení. Nedá se jinak, reálný svět je tak trochu zavírovaný, a ještě nevyšel update. Parta si klestí cestu, není to snadné, tu je Instagram, tu Facebook a to nemluví o multiplayerových hrách (božstva internetu jako WoW, PUBG, LoL či WoT jsou zároveň i jezdcí apokalypsy pro deskovkářskou komunitu). Džungle houstne, pohyb je čím dál tím obtížnější. Parta zoufalých milovníků žetonů, kostek, karet, miniatur a vůně čerstvě potisknutého papíru se pomalu tenčí. Někteří se vrací do reálného světa a zkoušejí sólové hraní. Někteří, ti úplně nejzoufalejší, se snaží naučit své drahé polovičky, děti, psa nebo sousedovic kočku jednoduché hry – jako třeba Twilight Imperium. Ale přesto to tvrdé jádro vytrvá v online světě, přece svoji výpravu nevzdají. Deskovkáři jsou totiž houževnatí lidé schopní obětovat to nejcennější, svůj čas. A když už se výprava zdá neúspěšná, tam za džunglí leží bájná země Tabletopia. Ráj pro každého „online“ deskovkáře.

Termín co jsem použil „online deskovkář“ – je vlastně trochu protimluv. Jak to vnímáte vy u vás v Tabletopii – berete sami sebe za „online hráče“ nebo pořád za „deskovkáře“?

Myslím si, že deskovkář je jen označení v mysli daného člověka. Je zajímavé vidět deskovkáře, jak se zajímají nejen o fyzickou verzi hry, ale spíš i o mechaniku, rébusy či "puzzle". Například skoro každého deskovkáře, kterého jsem kdy potkal, který také hraje počítačové hry, přitahuje Slay The Spire and Hades — oboje jsou to hry, které pramení z deckbuilderů. A deskových dungeon crawlers. Také jste jistě postřehl, že hry na počítači si v dnešní době berou inspiraci od deskovek, jako například Disco Elysium a Pillars of Eternity, které se bez pochyb staly čestnými roleplayovými hrami s pomocí tužky a pera.

Jednoduše řečeno si myslím, že být deskovkářem je prostě o tom, které druhy puzzlů a výzev každému přijdou zajímavé!

Zajímavé, ale vraťme se na začátek. Jaké jsou kořeny celého projektu? Kde se vzala původní idea, proč a jak vlastně Tabletopie začala? A jaká byla Vaše motivace?

Tabletopia odstartovala v roce 2014 a ožila na Kickstarteru o rok později (s pomocí 2,545 backers!). Máme Kindle pro knížky, Spotify pro hudbu, Netflix pro filmy, takže Tabletopia byla založena jakožto platforma, která má naservírovat tradiční deskové hry tak, jak je známe, ale v digitálním světě. Tehdy už na trhu byly podobné služby, ale žádná z nich nenabízela tak bohatý výběr a meziplatformovou komunikaci, jakou jsme chtěli (Tabletopia na mobilu, webu a Steamu). Navíc jsme chtěli vytvořit komunitu, kde najdete hráče, se kterými můžete hrát, vytvářet a vydávat své vlastní hry.

Kdo tvoří váš tým, můžete jednotlivé role ve zkratce představit? Jak těžké bylo udělat engine na kterém Tabletopie funguje a s jakými problémy jste se během vývoje setkávali?

Náš tým se rozšířil na 19 zaměstnanců a nezávislých pracovníků pracujících na plný úvazek (i když jsme příležitostně najali více nezávislých pracovníků pro určité úkony!). Původní 3 tvůrci byli Tim Bokarev (zakladatel a CEO), Artem Zinoviev a Dmitry Sergeev. Artem a Dmitry vytvořili Playtox, takže přišli se spoustou zkušeností co se týče digitálního gamingu. Já se jmenuji Mark Harris, manažer komunity platformy. Máme v týmu také Ivana Karmonova, marketingového manažera. Dále Roman Tsurulev, produktový manažer. Pak David Glock, byznysový manažer (kdo se stará o korporát a White Label games). Alex Ilin, CTO, je taky v týmu. A samozřejmě spousta úžasných support inženýrů, kteří se starají o stránku a o její správné fungování!

Engine byl navrhnout v Unity, takže platforma měla už od začátku solidní základ, na kterém vznikla. Myslím, že jednou z největších výzev, které jsme museli čelit, bylo zajištění, aby engine dobře běžel na webových prohlížečích tak, aby se lidé mohli v klidu ke hrám připojit.



CORE

Předmluva:



Spousta deskovkářů (a já jsem jedním z nich) se k Tabletopii dostala tak trochu z donucení. O možnostech hraní po internetu jsem věděl i před krizí, ale až krize samotná mě donutila o nich přemýšlet. Začít s nákupem virtuálních dvojčat mých prověřených deskovek se mi ze zcela pochopitelných finančních důvodů nechtělo. Další varianta se mi zdála příliš komplikovaná – Tabletop Simulátor na Steamu. A nebyl jsem si jist, jestli je to vlastně úplně legální (ne samotný program, ale deskovky kvůli němu zdigitalizované). No a až ta třetí možnost byla nakonec ta správná. Koncept Tabletopie mě natolik zaujal, že jsem si položil otázku, proč jsem na ní nepřišel dřív. Proč musela přijít pandemie a já se ponořil do vln digitálního hraní. Tak zkusíme spolu najít odpověď:

Vnímáte pandemii jako akcelerační online hraní? Máte nějaké zajímavé statistiky v souvislosti s poslední dobou, o které se můžete podělit?

Díky pandemii online hry totálně vzrostly a to až do bodu v dubnu 2020, kdy jsme naše serverové kapacity museli čtyřikrát navýšit! V červnu 2020 jsme dosáhli jednoho milionu uživatelů s 550 000 těch, kteří se přihlásili v předchozí tříměsíční periodě.

Jaká je vaše filozofie – je to spíš symbióza s klasickými deskovkami, nebo spíš více „konkurenční“ alternativa? Měla krize nějaký dopad za změnu vašeho smýšlení o Tabletopii a jejím postavení?

Vždycky jsem byl a jsem toho názoru, že Tabletopia spolupracuje s klasickými deskovkami. Od našich zákazníků jsme slyšeli snad stokrát, že Tabletopii využívají ke hraní her tak, jak je již znají z klasického prostředí, akorát nemají dostatek času na to hru připravit, nebo se nemohou potkat se svojí partou.

Řekl bych, že jedna z největších změn, která se kvůli krizi stala je, že vydavatelé si uvědomili, jakou hodnotu digitální svět má a to jako marketingový nástroj, který postrádá fyzické komponenty a demo boothy. Spolupracujeme s vydavateli, abychom zajistili, že si lidé mohou danou hru nejprve zahrát, než si ji objednájí!

Cítíte tak jako já, že na Tabletopii visí v době této krize neočekávaná nová dvojí odpovědnost – jednak udržet herní skupiny naživu a jednak nabídnout alternativu k živému setkávání?

Jakožto manažer komunity, viděl jsem už spoustu lidí, jak trpí, protože se nemohou potkat s přáteli. Tabletopia nemůže nahradit fyzické hraní, ale může udržet ducha deskovkářů tím, že mohou žít alespoň online. Na sociálních sítích dělám, co můžu a s našimi novými kanály zajišťujeme, že deskovkáři a vydavatelé jsou stále v kontaktu a nacházejí způsob, jakým hrát zbrusu nové věci — myslím, že pro mnoho deskovkářů toto nevytizelo!

Zajímavé ovšem bylo sledovat vzestup solo gamingu a to, jakým způsobem vydavatelé tuto okolnost berou mnohem vážněji. Myslím, že před pár lety měl solo gaming tak trochu stigma. Nyní vidíme takové projekty, jako je Ratcatcher na Kickstarteru, stejně jako Renegade Games, Solo Hero Series (Proving Grounds, Warp's Edge) a taky nedávné Under Falling Skies od CGE

AFTER MATCH

Předmluva:



Deník výpravy. Desátý měsíc. Je to skoro rok, co jsme našli deskovkářský přístav naděje a herv rozbouraném víru současného dění. Někteří z nás za ten čas zapustili kořeny, stali se z nich premiový členové tohoto společenství. Někteří odešli a už se nevrátili. A ten zbytek sem v nepravidelných intervalech zavítá. Tabletopie je i není deskovkářskou utopií. Snad abych to vysvětlil. Pociť z hraní her a dobré společnosti je návykový. Možnost se sejít i ve virtuálním světě a užít si skoro tentýž autentický zážitek, tak jak si ho všichni pamatujeme, je něco, proč se rádi vracíme. A ta druhá strana tohoto deskovkářského místa? Nejsme si vždy jistí, že konkrétní hra se do virtuálního prostředí hodí. Ne vždy jsou hry k dispozici celé, někdy jsou to jen demoverze. Někdy nám oblíbená hra zmizí do prémiového přístupu a my si nejsme jistí, jestli se nám vyplatí. Co by si měli vzít za ponaučení další generace deskovkářů? Kam virtuální hraní směřuje? To jsou závažné otázky a odpovědi na ně zjistíme jen jediným způsobem:

Jaká je spolupráce s vydavateli a tvůrci her? Zajímalo by mě, jak se staví k virtuálnímu hraní, podporují ho nebo mají spíš rezervovaný vztah?

Všechny hry na Tabletopii jsou oficiální nebo oficiálně licencované vydavateli. Chceme se ujistit, že hráči dostávají takový zážitek od tvůrců, který by dle nich měl být. Vždycky se zaměřujeme na hry, které mají v budoucnu vyjít a mohli by zajímat naše hráče. Snažíme se, abychom nabízeli a reprezentovali to nejlepší z herního trhu, ať už hráči mají jakékoli záliby. Protože pracujeme se spousty developery a máme již vybudované vztahy s tvůrci, tak nás i oni informují

o nadcházejících nových hrách, které by rádi vyzkoušeli jako demo verzi na platformě.

A vlastně pokud vám to nevadí, rád bych se zeptal, jak vydavatele přesvědčujete?

S vydavateli je to různé — ve většině případů si cení marketingové hodnoty od platformy jako je Tabletopia. Viděli jsme mnohokrát, že hraní na Tabletopii je perfektní způsob, jakým vyzkoušet hru, než hráč jde a koupí fyzickou verzi. Výhrady některých vydavatelů mohou být různé, např. nezkušenosti a neznalosti platformy s obavami, že lidé budou načerno sdílet herní materiály a nebudou chtít, aby bylo možné dohrát one-off hry na platformě (např. příběhové hry, nebo escape room hry).

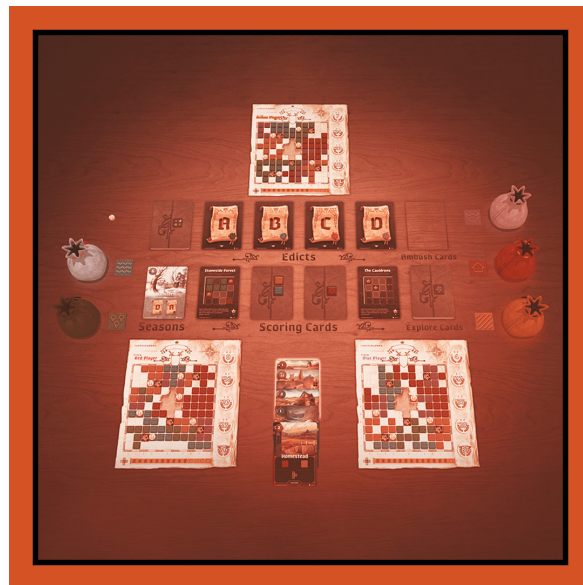
Jak z vašeho pohledu vidíte vývoj virtuálního deskohraní? Kam byste chtěli posunout Tabletopii?

Jsme si vědomi, že je tu spousta věcí, co se dají zlepšit a už i pracujeme na dalších velkých věcech pro rok 2021. Máme spousty feedbacků o tom, co děláme teď a kde se máme zlepšovat, ale jednu věc, kterou neustále slyšíme je ta, že Tabletopia je úžasnou možností pro situace, kdy se lidé nemohou sejít (ať už je pandemie, nebo ne).

Jedna ze zásadních funkcí, ze které jsme velmi nadšení, je vbudovaný video chat, který dále přemostuje komunikační díru mezi reálným světem a digitálním prožitkem. Víme, že nikdy nemůžeme nahradit pravé deskohraní, ale chceme alespoň dodat co největší důveryhodnost a přístupnost, která se hodí lidem, co se nemohou vždy potkat.



Výběr her na Tabletopii je opravdu zajímavý.



A takhle to vypadá samotný virtuální hrací stůl.

Ambeřan

WARM-UP

Předmluva:



Rok 2020 – zdánlivý marasmus měl jen málo světlých okamžiků. Alespoň v mém deskoherním vesmíru to byla účast na Žižconu 2020. Komorní „punkový“ festival byl kvůli rekonstrukci domovské Alma mater, pověstného Žižkostela, přestěhován do Zlíčovského exilu. No a právě tam se na deskovkáře usmálo sluníčko – a to doslova. A tak jsme trávili příjemný zářijový víkend na rozlehle zahradě sokolovny a snažili jsme se v kůži prastarých božstev ovládnout svět (nebo se aspoň pobavit snažením). Průvodce našeho snažení byl už od pohledu zkušený hráč. Ambeřan. Jméno, které je v komunitě dobře známé. Asi i proto, že neváhá – vysvětluje a všanc dává i svoji ultimátní deskovku. Jen to pivo si k ní nedáte. Byl to ojedinělý zážitek, devět lidí hrálo kolem jednoho stolu, dobrá nálada byla doslova nakažlivá, na hru se skvěle koukalo a mě osobě se i perfektně hrála. No a o pár měsíců potom si o takové promíchané společnosti můžeme nechat jen zdát. A kdo ví na jak dlouho. Ale od toho tu jsou lidi jako Ambeřan – vědí, jak udržovat komunitu i v těchto časech. Proto neváhám ani chvíli a hned se ho zeptám...

Ahoj, děkuji za rozhovor – Začneme zlehka. Deskovky a ty. Jak dlouhý a jak intenzivní vztah to je?

Ahoj, prý zlehka a rovnou takové počítání. Jak dlouhý – nech mě chvíli přemýšlet. Papír a nápad... Maršál a špion... Fantom staré Prahy... To máme nějaké osmdesátky. O Dostizích a sázkách nemluvě. Tak řekněme, že vztah je to dlouhý. Intenzita na škále od „je to čínská chřípečka“ po „VŠICHNITADYUMŘEME“ osciluje někde kolem apokalypsy. Byly doby, kdy jsem se věnoval víc jiným hrátkám, ale na deskovky jsem nikdy nezanevřel a vždycky měly v mém životě místo. V posledních letech je intenzita dost na vrcholu, doma je už skoro nemám kam dávat a některé z nich jsou v ceně ojetého auta.

Poznal jsem, že si svých deskovek vážíš – ale přesto je nosíš na akci jako je Žižcon. Jsou pro tebe deskovky „spotřební“ nebo spíš sběratelská záležitost?

Spice must flow, to je základ. Svoje deskovky mám rád. Pravidlo číslo jedna „Žádné tekutiny na stole.“ aplikuji bez výjimky. Ale k čemu je deskovka, která leží ve skříni a práší se na ni? Navíc já jsem povahou takový evangelista – když se mi něco líbí, chci to ukázat všem, aby se jim to taky líbilo a taky si to užili. Ostatně já si

to pak užiju o to víc, anžto mám víc partáků na hraní. A Žižcon či třeba Gamecon jsou na to skvělé příležitosti. Deskovky, které třeba už nehrajeme, posouvám do klubovny (nebo alespoň skladu) našeho spolku Prague by Night, aby si je třeba užil taky někdo jiný. A u nás doma udělají místo dalším.

A co tvoje „deskoherní skupina“ - jak bys jí popsal? Jsou to lidé z tvého bezprostředního okolí? Nebo je pestřejší?

To se v čase dost mění. Aktuálně je to spíš malá skupinka, před pandemií byla rozhodně větší. Častěji jsem hrával třeba s kolegy v práci nebo v již zmiňované klubovně, na akcích apod. A co si budeme povídat, děti v tom hrají taky slušnou roli, s každým z nich času na deskovky ubylo a skupinka se zúžila na lidi, kteří jsou poblíž a můžou večer, když je uloženo. Kromě toho jsem si v poslední době celkem oblíbil hry jako je Tainted Grail či Etherfields, tedy takové, které se nehrají hodinku nebo jeden večer, ale spíš mnoho večerů a desítky hodin, spojených dlouhým příběhem. Ty k menší trvalé skupince vybízejí, byť zrovna Etherfields mají pěknou mechaniku, jak zapojit ty hráče, kteří zrovna dorazí. Nicméně žádná mechanika nenahradí kontext příběhu, které právě tyhle hry činí tak zajímavým. Takže aktuálně je to spíš malá skupinka blízkých lidí s nárazovým rozšířením, když je příležitost.

CORE

Předmluva:



Žijeme teď v době skypové, zoomové, messengerové, teamsové a kdoví ještě jaké... osobní kontakt se přesunul mezi jedničky a nuly. A jak je to s hraním v tomto prostoru? Já osobně jsem momentálně na suchu. Skupina se přímo nerozpadla... jen je to prostě přestalo bavit. Během první vlny to byla fáze, kdy jsme nadšeně prozkoumávali možnosti Tabletopie. S tím, jak opadla infekce opadlo i naše virtuální hraní. Prostě jak jsme dostali zase k stolu opravdovému, nebyl takový zájem se setkávat virtuálně. Druhá vlna přinesla i druhý návrat do virtuálního světa. Ale už to nebylo ono – vlastně nevím proč. Skupina byla zvláště potrhaná – evidentně režim start – stop – start nám moc nevyhovoval. Tak mě zajímá, jak to mají ostatní:

Pandemie hodně změnila – dotklo se to i tvé skupiny? Přešli jste do virtuálního prostoru z důvodů omezení, která nastala? Nebo hraní digitálních deskovek byla pro vás vždycky alternativa k normálnímu hraní?

Já sám jsem s virtuálním hraním deskovek a karetok koketoval už celkem dávno. Třeba takový V:tES jsem někdy před více než dvaceti lety poměrně dlouho hrál po mailu mnohem dřív, než jsem s ním sedl ke stolu. A než se objevily pokročilejší možnosti typu Tabletop simulator, používal jsem třeba Vassal – tam jsem hrál řadu partií Cthulhu Wars s lidmi po světě, zkoušel karetní Lord of the Rings a podobně. Nějaké ty Cthulhu Wars jsem hrál přes fóra s pomocí šikovného excelového nástroje, neboť to byla příležitost zahrát si s jeho tvůrci a testovat s nimi nová rozšíření. Ale vždycky to pro mě byly spíš okrajové, doplňkové věci.

Když přišla první vlna pandemie loni na jaře, a všichni jsme ji brali dost vážně, pustili jsme se do toho virtuálního hraní trochu víc. Začali jsme používat již zmíněný Tabletop simulator, kde jsme našli své oblíbené Cthulhu Wars, a zkusili jsme tam i nějaké další hry. Třeba takový Root jsem ještě vlastně nikdy nehrál u stolu, přitom v matrixu jsem si ho celkem oblíbil. A kupříkladu Hyperspace si ještě ani na stole zahrát nejde, pokud nepočítáme print and play testovací verzi.

Ale pořád to nebylo ono. Občas jsme se doma vyhecovali a zahráli si s manželkou karetní Arkham, abychom uspokojili potřebu držet ty herní prvky v ruce, vidět je před sebou na stole. Poměrně brzy jsme se domluvili s pár kamarády, že to prostě riskneme, a začali jsme se občas scházet nad deskovkou.

V současné době si občas zahrajeme právě na Tabletop simulatoru – buď když chceme přibrat i přespolní nebo dětné, nebo když si chceme zahrát něco, co ještě není k dispozici na stolní hraní. Ale vlastně nejvíc hrajeme prostě zase u stolu.

Dokázal bys posoudit z vlastních zkušeností klady a záporu virtuálního hraní? Jaký na ně převažuje názor u lidí, co znáš?

Pro mě (a pro řadu lidí z mého okolí) je deskovka společenská záležitost – příležitost se potkat, pohovořit. To je aspekt, který u virtuálního hraní chybí. Samozřejmě je možné si pustit discord nebo zoom, ale to prostě není ono.

Když pomínu společenský aspekt, tak největší nevýhodu virtuálního hraní vidím v tom, že mi chybí celkový přehled. Když mám hru před sebou na stole a spoluhráče okolo, tak celkem jedním pohledem můžu zhodnotit situaci, vidím prvky, které má kdo před sebou, vidím celý herní plán i detaily zároveň, vidím hráčům do tváře. Při virtuální hře si sice můžeme zapnout kamery a můžu si přiblížit či oddálit herní plochu, ale nikdy nevidím všechno naráz, vždycky to znamená nějaké to posouvání, přibližování, oddalování, posouvání. A kdo nemá dva monitory, ten si to video spoluhráčů musí přepínat.

Rovněž nástroje, se kterými jsem se zatím setkal, jsou sice čím dál lepší, ale pořád je hraní s nimi občas trochu nešikovné, škobrtavé.

Na druhou stranu si takhle můžu zahrát i s kamarádem v Plzni nebo třeba v Německu. Nebo s lidmi, kteří mají taky menší děti a potřebují je uložit a zůstat s nimi doma.

A taky odpadá uklízení hry, i ta příprava je občas jednodušší. A cesta v noci domů, se to (jako vždycky) trochu protáhne, ta se samozřejmě zkracuje.

Myslíš, že je důvod, aby se digitalizace báli i vydavatelé? Je podle tebe možná symbióza mezi digitální deskovkou a její fyzickou kopií? Uvítal bys jako hráč, kdyby deskovka vycházela zároveň se svým digitálním dvojčetem?

Myslím si, že vydavatelé nemají důvod k obavám. Sejit se s opravdovými lidmi, rozložit herní plán, postrkovat figurky a žetony po stole – to prostě má své kouzlo, které virtuální svět nenahradí. A dokud nějakými VR brýlemi nevidím před sebou hru jako celek, i ta praktická část pokulhává.

Mimochodem, když zmiňuješ virtuální dvojčata – ta já vlastně nemám moc rád. Deskovky, které samostatně vyjdou i jako virtuální, se téměř vždy snaží přidat něco navíc – zvuky, animace, počítání, zjednodušování. Já když už hraju deskovku virtuálně, tak mám raději univerzální prostředí typu Vassal nebo Tabletop simulator, které prostě poskytuje stůl a herní prvky, a dál je to na hráčích.

AFTER MATCH

Předmluva:



Na nekončících virtuálních plánech se dnes prohání kde co. Děti se učí počítat, muzikanti zpívají „živáky“, ajťáci v pyžamu programují a samozřejmě deskovkáři honí virtuální tokeny. I já jsem trvale několik měsíců přikován ve svém pokoji. Jím tu, spím tu, pracuju tu – prostě postel – počítač – postel. Pokud nemám svých standardních 16 hodin před obrazovkou začínám být nervózní. No a do téhle „směny“ padl i můj koníček. Je těžké položit večer práci a od osmi pokračovat 4 hodinovu deskovkou – taky na počítači. Není to stížnost, jen mám pocit, že to, co mě baví najednou není tak snadné provozovat. Také mi to trochu splývá – deskovka ač virtuální není tolik o „fyzické“ sounáležitosti jako spíše o čistém „zápolení“. A tak hledám spoustu odpovědí – jak to bude dál, kam se celé komunita posune. A kdo se neptá, odpověď se nedozví:

Umíš odhadnout, jak se budou virtuální deskovky vyvíjet? Jakou hru bys rád hrál ve virtuální podobě a proč?

Očekával bych, že se dříve či později rozvinou VR verze nástrojů na hraní virtuálních deskovek – ostatně už teď v tomhle směru nějaké pokusy jsou. Taky bude čím dál víc těch virtuálních deskovek zpoplatněných a bude možné si pořídit jenom virtuální verzi. To je ostatně trend, který už nastal. Když jsem s virtuálním hraním deskovek začínal – a mám na mysli pomocí nástrojů typu Vassal, později Tabletop simulator, nikoli hraní po mailu – byly moduly pro jednotlivé deskovky zdarma a často vytvořené schopnými fanoušky té které hry. A bez toho, aby někdo v partě tu hru vlastnil, to v podstatě nešlo, protože by chyběla pravidla. V poslední době se naopak objevují virtuální verze deskovek, které lze hrát zcela bez vlastnictví papírové verze, a třeba na Tabletop simulatoru je vidět čím dál víc zpoplatněných modulů.

Ve virtuální podobě bych nejráději nehrál žádnou hru, a hrál je prostě všechny na stole. To virtuální hraní je pro mě stále takový doplněk. Je to šikovné na testování, snesitelná náhražka v nouzové situaci, ale jako mainstream bych to viděl nerad.

Mám trochu pocit, že největší deviza deskovek je fyzické setkávání a ta možnost „vypadnout z online světa“. Teď se ukazuje, že to tak snadné s tím fyzickým setkáváním nebude. Je podle tebe virtuální deskohraní něco, co bude muset vzít na milost i širší deskovkářská komunita?

Zcela souhlasím s tím, že sociální stránka deskovek hraje velkou roli, kterou prostě virtuální hra zcela nahradit nedokáže. Samozřejmě když není jiná možnost, je lepší vzít na milost dalších pár hodin před obrazovkou, než se zcela vzdát své oblíbené zábavy. Nicméně pořád je tu varianta fyzického hraní v menší, kontrolované skupince, a pokud mohu soudit podle sebe, tak dokud to půjde aspoň takhle, bude virtuální hra spíš nouzovka.

Ale já jsem v tomhle trochu konzerva. Nárůst počtu platforem pro hraní online deskovek, placených modulů i samostatných elektronických verzí ukazuje, že ten zájem tady je a není malý. Takže přinejmenším část deskovkářské komunity tenhle trend už na milost vzala, a někteří nováčci se rekrutují už přímo do doby virtuální.

Spolu s digitalizací deskovek se otevírá prostor pro živé streamování, případně žánr „battle report“, tak jak to známe z klasických počítačových her. Myslíš, že tohle by mohlo mít budoucnost a třeba i zásadní vliv na popularizaci celého odvětví?

Tak na tohle já jsem špatné publikum. Za mě má smysl sledovat tanec nebo krasobruslení, prostě věci, u kterých je vizuální stránka součástí individuálního provedení. Sledování toho, jak někdo hraje počítačové hry, mi nikdy k srdci nepřiřostlo a vlastně ho vnitřně

nechápu. Ještě tak sledovat průchod hrou, která má příběh, na který jsem zvědavý, ale sám nemám čas ho hrát, to bych pochopit dokázal.

Na druhou stranu mě celkem zaujaly skupinky, které na youtube vystavují nahrávky svých RPG sedánek. Tam to má smysl, sleduji jejich příběh, ale i interakce hráčů. Takové trochu divadlo. Podobně si dovedu představit nahrávky některých deskovek. Třeba u takové Nemesis mám po každém hraní pocit, že by z něj byl výborný film – tak by možná bylo zajímavé se podívat i na samotné hraní.

S tou popularizací nevím – i tam, kde mi případné nahrávky dávají smysl, mi nepřijde pravděpodobné, že by je shlédli někdo deskovkami nepolíbený a řekl si „Jasně, to je to pravé pro mě.“ Ovšem ony deskovky v poslední době dost zažívají boom. Částečně je to díky crowdfundingu, který umožnil vzniknout projektům, které by se jinak pravděpodobně jen tak na svět nedostaly. V tomto ohledu to deskové hry dotáhly tak daleko, že mají vlastní crowdfundingovou platformu Gamefound, která je právě na ně zaměřená. A určitě je ten rozmach deskovek podpořený také tím, že dnes čím dál méně lidí chce či musí pracovat od nevidím do nevidím, a zároveň u počítačů tráví svou pracovní dobu stále větší část populace. Takže tu roste okno volného času, který by chtěl být tráven jinde, než před obrazovkou – a to je příležitost pro naši vášeň.





Rubrika GAME DESIGN
002 - Nahoda a Poker

KLÁRA POŠTULKOVÁ

Napsáno v Neděli 14.2.2021
Praha, Česká Republika

Je poker náhodná hra?

V minulém článku jsme k náhodným hrám přiřadili i karetní hru poker, čímž jsme zvedli mandle nejednomu (dobře, možná jednomu) hráči pokeru, který článek četl. Na toto označení je totiž komunita pokerových hráčů extrémně citlivá. To se ostatně ukázalo necelých deset let zpátky, kdy vláda označila poker jako hazardní (= tedy zcela náhodnou) hru s tím, že je z výher třeba odvádět státu nemalé „desátky“.

Proti takovému označení vznikl značný odpor. Znamenalo to totiž, že od té doby bylo možné fyzicky hrát poker pouze v kasinech. Pro milovníky online prostoru přišla rána o pár let později, kdy v České republice přibyla povinnost registrovat se na úřadě. Pro hru na českojazyčných webech je dodnes nutné se nahlásit státu jako pokerový „gambler“. A to mnohé odradí.

Zeptáte-li se hráče, jestli je poker hazard, téměř dotčeně vám odpoví, že poker je sport – dovednostní disciplína, která má k náhodě blízko asi jako tenis nebo golf. Napadá mě tedy otázka: Proč se stále děje, že neodborná veřejnost přisuzuje pokeru to nelichotivé označení NÁHODNÉ HRY?

Jedno z vysvětlení nabízí Mike Sexton, profesionál a velké jméno pokerového světa:

„Pokeroví hráči tvrdí, že na výsledky je nutné se dívat z dlouhodobého pohledu. Ti, co tvrdí, že poker je hazard, naopak prosazují, že je potřeba posuzovat jednotlivé hry.“

JDE Tedy O ÚHEL POHLEDU?

Pokud při procházce kasinem zabrousíte ke stolu gentlemanů s dokonale kamennými výrazy, podíváte se jim do ruky, povzneseně si řeknete, že je jasné, komu štěstí přálo a kdo hru vyhraje. Ten mladík s dokonale sestříženým voussem totiž drží Královskou flush – vítězství je tedy jasné. V tu chvíli si pomyslíte, jak je vlastně poker

o štěstí a budete mít dokonce i pravdu. A skutečně! O několik minut později zahlédnete, že se před mladíkem objeví právě hromádka nově nabytých žetonů – počkat, vždyť on ani neukázal své karty.

Statistika ukazuje, že až 60 % her pokeru končí bez showdownu – to znamená, že jeho protihráči ukončili hru dříve, než by k ukázání jeho Královské flushu vůbec došlo. Aha..! A přesně v ten moment zastánci náhody a jejich náhodný „hand“ dostali na budku.

Dalo by se říct, že vaše první hra pokeru bude téměř vždy o štěstí (pokud nestrávíte noci předtím studiem nejrůznějších strategií), možná i druhá a třetí. Pokud vás to ale neodradí a dáte si záležet, začnete zjišťovat, že vaše rozhodnutí postupně ovlivňují úspěšnost vašich výsledků. Protože být v pokeru i jen o trochu lepší než soupeř je z dlouhodobého hlediska po zásluze odměněno. Nejlepší hráči dosahují úspěšnosti v 70 % svých odehraných her.

Zeptáte-li se hráče, jestli je poker hazard, téměř dotčeně vám odpoví, že poker je sport – dovednostní disciplína, která má k náhodě blízko asi jako tenis nebo golf.





Who Wants to Be a Millionaire?

MATEMATICKY JASNÉ

A jakmile existuje vítězná strategie – nelze mluvit o náhodě. To je matematický zákon, přes který nejede vlak.

Nejjednodušším příkladem pro poker je strategie navyšovací. Pokud by byl vaším protihráčem totální randomista (pro naši představu tedy s dokonale náhodným přístupem) a vy zvolili strategii „nikdy nezahodím své karty“, vašeho protihráče téměř vždycky porazíte. Váš soupeř totiž v některé z fází her karty „náhodně“ zahodí. Vy vyhrájete, aniž by bylo kdy důležité, co jste měli ruce. Samozřejmě setkat se v realitě s někým, kdo by hrál dokonale náhodně není možné – proto univerzálně aplikovat navyšovací strategii by vás mohlo stát spoustu peněz. Nicméně pro důkaz toho, že poker je hra nenáhodná, by to mělo stačit. Ale...

...české legislativě to nestačilo. A neobměkčila ji ani existence programu využívající umělou inteligenci – DeepStack, který vypočítat „tu nejlepší strategii“ dokázal. Český produkt, který jako první porazil i profesionální hráče pokeru (ve hře no-limit Texas hold'em pro dva hráče – ano, poker má spoustu variant). A že to nebylo jednoduché. Na rozdíl od otevřených her jako je Go nebo Šachy, v pokeru do ruky našeho protihráče nevidíme, jedná se tedy o hru s „neúplnou informací“.

Pokud přijmeme fakt, že nemáme schopnosti AI a hold neumíme dokonale propočítat tu nejlepší strategii, nabízí se otázka, jak se stát mezi tisíci ostatních hráčů tím úspěšnějším?

BIG DATA V POKERU

Než se poker dostal do virtuálního prostředí, hlavní dovednosti hráče byly založeny především na jeho zkušenosti. V životopise profesionála by k hardskill patřila výborná paměť a excelentní matematická zdatnost rychle si dopočítat kombinace a pravděpodobnosti. V oblasti softskill by pak byly uvedeny dovednosti jako trpělivost, disciplína, soustředěnost a také to nejvíce asociované slovo s pokerem – schopnost bluffování.

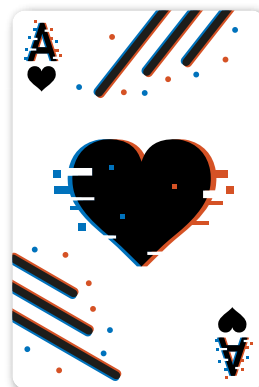
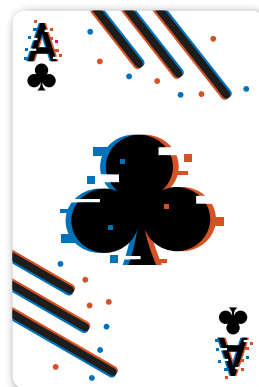
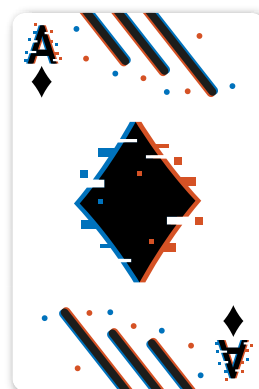
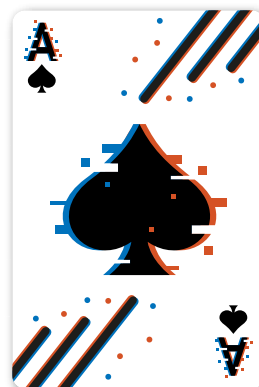
Digitalizace pokeru, podpořená i výše zmíněnými restrikcemi volného hraní, vedla kromě k exponenciálnímu nárůstu hráčů i k obrovskému množství dat. Z profi online hráčů se tak začali stávat datový analytici orientující se v programech pro vytěžování dat z webových portálů a jejich následnou analýzu. IT medium blog (www.medium.com) dodnes plní články, jak nejlépe zanalyzovat hru svých protihráčů a jak tu svoji.

K trackování je nutné mít data a jedním z největších sběratelů dat pokeru je web je Sharkscope (www.sharkscope.com), jehož databáze v současné době obsahuje záznamy z víc než miliardy zápasů. A že v tom loňském koronavirovém roce jich výrazně přibýlo. Je napojen na téměř všechny významné pokerové online herny, informace pečlivě ukládá a vám umožňuje tak získat ty data, které ke své výhře budete potřebovat – tedy ty o vašich protihráčích. Kolik odehráli turnajů, jejich průměrnou sázkou, kolik ztratili a kolik vyhráli a mnoho dalších, zkrátka po troše čtení by se z vás klidně mohli stát nejlepší kámoši.

Mezi trackovací programy, na které se profi hráč v průběhu hry obrací a odvíjí od nich svou strategii, pak patří také Holdem Manager, Poker Tracker nebo Hand2Note. Je to jako kdyby ve fotbale Ronaldovi v hlavě zazvonila statistika, kam brankář s nejvyšší pravděpodobností skočí nebo na jakou stranu vykročí obránce. V pokeru se chování hráče označuje jako tzv. HUDu (Heads up Display). Jeho povahu pak vyjadřují zkratky jako VPIP (voluntary put money in pot – nízké číslo značí, že hráč vyčkává na dobré karty), PFR (pre-flop raise – jak často navýšuje před flopem = zahozením, tedy jak je pasivní nebo naopak agresivní) nebo C-bet flop (continuation bet flop – jak často pokračuje v sázce na flopu) a tak dále.

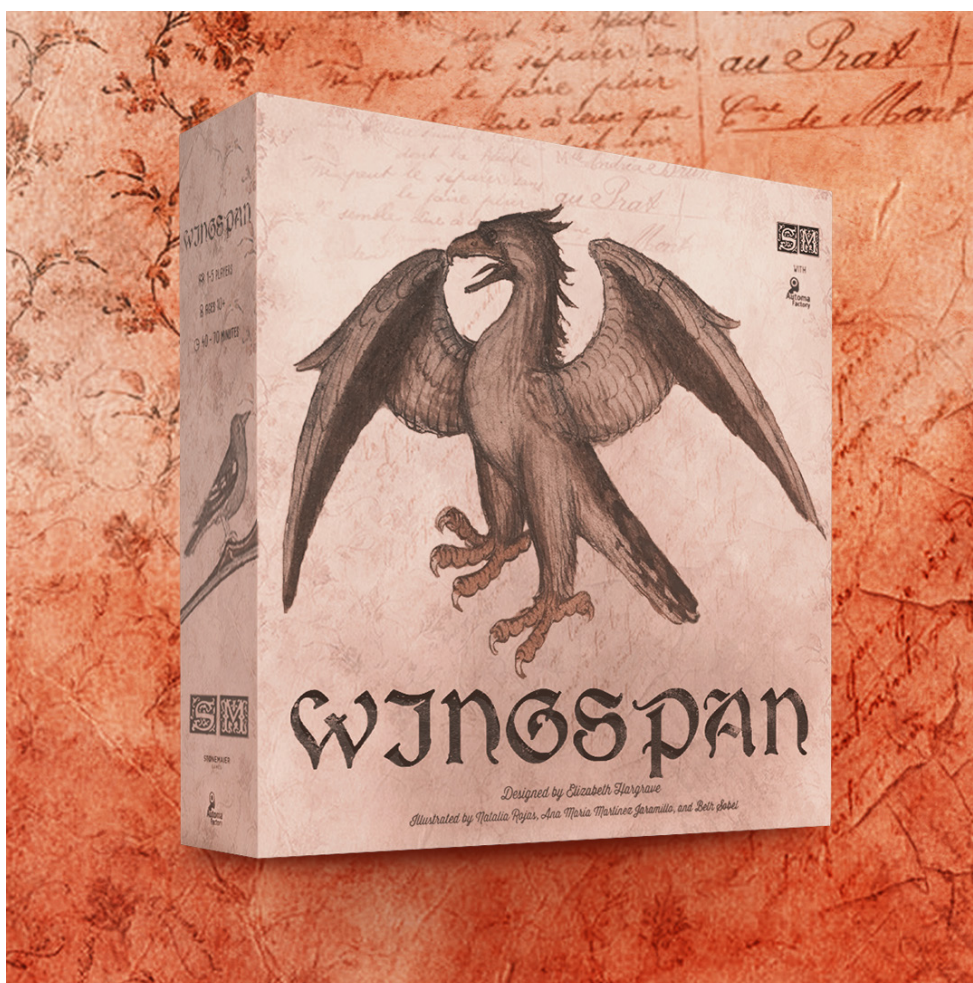
ZÁVĚREM

Z výše napsaného je tedy jasné, že z dlouhodobého hlediska nemá poker s náhodou moc společného. Lepší zkrátka vyhrávají a ti horší zase ochotně prohrávají své peníze. Z této filosofie je poker živ. A pokud se náhodou ocitnete tváří v tvář algoritmicky přesnému profesionálovi, nespolehejte na „šťastnou ruku“, jedinou vaší nadějí je tilt. Ano, tilt – neznáte? Takový ten stav, kdy jste ráno zaspal, přes noc vám nenastartovalo auto, v práci vás pojel šéf, málem vám ujel bus do kasina, potkal jste tam současného vaší ex, obsluha vám donesla teplý pivo a ještě v prasklém půllitru, vám zatím nepřišla kloudná ruka a vy se sedíte naproti týpkovi, co se tváří, jak kdyby to hrál poprvé. Máte tedy naději, že pokud se váš protihráč dostane do tiltu, tedy emocionálního výbuchu, vyhrajete.



Děkujeme za přečtení...

- Oceníme jakoukoli zpětnou vazbu na emailu mé vždy krásné asistentky (ženy): kl.postulkova@gmail.com
- Rádi bychom poděkovali všem zpodobáným, dále děkujeme [@annana_arts](#) za ilustrace
- Sledujte instagram [@WGA.CEO](#)



MOUDRO NA ZÁVĚR

"Neposuzuj deskovku podle obalu..."