

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Bakalářská práce

KRESLENÝ NÁVRH PRO DESKOVOU HRU
(DIGITÁLNÍ ZPRACOVÁNÍ TABLETEM)

KOMPLETNÍ NÁVRH ORIGINÁLNÍHO NÁMĚTU DESKOVÉ HRY
(HERNÍ SYSTÉM, PŘÍBĚH, POSTAVY, VIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ)

Martina Kutálková

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Oddělení Designu

Studijní program Multimediální design

Studijní obor Multimédia

Bakalářská práce

KRESLENÝ NÁVRH PRO DESKOVOU HRU
(DIGITÁLNÍ ZPRACOVÁNÍ TABLETEM)

KOMPLETNÍ NÁVRH ORIGINALNÍHO NÁMĚTU DESKOVÉ HRY
(HERNÍ SYSTÉM, PŘÍBĚH, POSTAVY, VIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ)

Martina Kutálková

Vedoucí práce: Doc. MgA. Irena Jůzová

Oddělení designu

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2012

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

podpis autora

0 ÚVOD	1
1 VÝVOJ DESKOVÝCH HER	2
1.1 Od starověku po současnost.....	2
1.2 Moderní deskové hry.....	4
2 CONCEPT ART	6
2.1 Vysvětlení pojmu.....	6
2.2 Kdo s tím přišel	6
2.3 Využití v praxi.....	6
2.4 Styly	7
2.5 Concept artisté.....	9
2.6 Potřebné znalosti a pravidla	10
3 PROCES PŘÍPRAVY	12
3.1 Zjišťování situace deskových her v ČR	12
3.2 Získávání kontaktů	12
3.3 Stanovení základních bodů.....	12
4 PROCES TVORBY	14
4.1 Příprava	14
4.2 Herní komponenty.....	14
4.3 Digitální zpracování	15
4.3.1 Postavy hrdinů	15
4.3.2 Karty hráčů	15
4.3.3 Karty do hry	15
4.3.4 Mince	16
4.3.5 Herní plán	16
4.4 Finalizace	16
5 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	17
5.1 Rozměry.....	17
5.2 Materiály	17
6 POPIS DÍLA.....	18
6.1 Obecný popis	18
6.2 Příprava hry	18
6.3 Herní komponenty.....	18
7 DÍLO V KONTEXTU DANÉHO OBORU.....	20
7.1 Srovnání.....	20

8 ZÁVĚR	21
Seznam použitých zdrojů	24
a) Knižní a periodická literatura	24
b) Internetové zdroje	24
c) Další zdroje	25
Resumé	26
Seznam příloh	27

0 ÚVOD

Vybrané téma, kreslený návrh deskové hry, je zaměřeno na hráče od dvanácti a více let. Zásadní pro mě bylo, vymyšlení herního systému a následné řešení vizuální podoby deskové hry na tabletu. Tuto techniku jsem volila i proto, že příběh hry se odehrává ve světě fantasy a tablet je se svými možnostmi nejvhodnější variantou.

Ve výběru bakalářské práce mě ovlivnily herní zkušenosti z dětství. Prakticky vždy jsem měla kolem sebe nějaké hry. Ze začátku deskové a později, hlavně díky staršímu bratrovi, počítačové. Moc dobře si pamatuji, jak jsem všechny členy mé rodiny lákala na partičku pexesa, karetní války či na jedno posezení u her jako je Soudruhu nezlob se, Duchové démoni a draci, Dostihy a sázky, Kloboučku hop, Loupežníci, či klasické Jméno, město, zvíře. Bohužel naše rodina není tak početná, abych po mnoha vyhraných hrách nalákala další nešťastníky k souboji se „zkušenou“ hráčkou. Dokud jsem skoro každou hru vyhrávala, postupně opadávalo nadšení mých spoluhráčů. Často se stávalo, že jsem musela hrát sama se sebou, když jsem měla herní náladu. Když mi bylo asi tak osm let, objevil se u nás doma počítač. „Nadupaná“ tři-osm-šestka. Prvních pár let mě bavilo sledovat staršího bratra, jak hraje hry a které taktiky volí, později jsem se i já zapojila do aktivního hraní. Hodně mě to bavilo, jelikož jsem nemusela nikoho dlouho přemlouvat, aby si semnou zahrál. Počítač byl můj virtuální protihráč i spoluhráč. Mělo to ovšem jednu velkou vadu. A tou byli rodiče. Nelíbila se jim představa, že jejich děti stráví své dětství před monitorem, odříznuti od reálného života. Chápu, že není správné prosedět celý den před monitorem, ale na druhou stranu, díky hrám, které byly skoro všechny v angličtině, jsem si dost vypilovala svou anglickou slovní zásobu. Nicméně tento argument by neuspěl, proto nám byly přiděleny denní dávky času stráveného u počítače. Čili ke hrám přibyla další „hra-strategie“ a to jak oblafnout rodiče a nahnat co nejvíce možného času. Obzvláště, když bratr přinesl nějakou novou hru od kamarádů ze školy. Doteď si ráda zahraju některou z her, které mám ve své „sbírce“, ale je pravda, že se značně menší časovou frekvencí. Kolikrát mám spíše chuť zahrát si hru s někým z mých kamarádů nebo členů rodiny. A jelikož jsem člověk hravý, tyto aspekty ovlivnily výběr mé bakalářské práce.

1 VÝVOJ DESKOVÝCH HER

1.1 Od starověku po současnost

Za deskovou hru můžeme považovat takovou, která obsahuje žetony či jiné herní komponenty, jimiž můžeme pohybovat po herním plánu. Každá hra má od začátku daný cíl, kterého se snaží hráči docílit. V dnešní době si můžeme vybírat hry různých žánrů, například strategické, fantasy, párty hry, válečné, dobrodružné, dětské, atp. Dříve tomu tak ale nebylo. Spíše byly typické válečné hry, kdy byl jeden jasný cíl – zničit armádu nepřítele.

Nemůže být pochyb, že by naši dávní předkové neznali zábavu v podobě her. Hry byly oblíbeny v mnoha kulturách, ale většinou byly výsadou šlechty. Nejstarší nalezená hra se nazývá Senet. Tato hra byla nalezena v hrobkách Egypťských faraonů první dynastie a jedná se o jednu z nejstarších her vůbec. Nález hry se datuje k letům 3500 a 3100 př. Kr. Senet měl své místo nejen v pohřebních místnostech, ale také v hieroglyfech, které zdobily zdi kobek. Jedna byla nalezena například v hrobce faraona Merknerea roku (3300 – 2700 př. Kr.), další ve třetí dynastii v hrobce Hesy (2686 – 2613 př. Kr.). V novém Egyptě (1567 – 1085 př. Kr.) se hra stala jakýmsi talismanem, který měl zesnulému pomoci v úspěšném přechodu do země stínů. Egypťané věřili, že zkušený hráč se dostává pod ochranu boha Ra, někdy také pod Osirisovu ochranu. Často byla tato hra kladena do hrobu s ostatními důležitými věcmi potřebnými k cestě za posmrtným životem. V této době vznikla malba v hrobě královny Nefertari, která hraje hru Senet (1295 – 1255 př. Kr.). Tato hra se zachovala až dodnes. Samozřejmě s několikrát upravenými pravidly. Mohly jsme se s ní například setkat v televizních pořadech, například seriálu Ztraceni, konkrétně v epizodě Across the Sea, nebo také v počítačové hře Tomb Rider: The Last Revelation, kdy musí hráč hrát hru Senet, aby se dostal přes hrobku Semerkhetu. Senet ale nebyla jediná egyptská hra. Další takovou byla například hra Mehen, která byla zajímavá svým zpracováním. Ke hře patřily žetony a herní kameny ve tvaru lvů. Hrací deskou bylo tělo hada, jelikož Mehen byl podle pověstí drak, doprovázející boha Ra po říši mrtvých. Informací o této hře je málo, někteří tvrdí, že kolem roku 2300 př. Kr. došlo k zakázání této hry. Důvody jsou sporné.

Hry nebyly nacházeny a hrány jen v Egyptě, ale i v Řecku, Římě či Asii. Roku 3000 př. Kr. byla nalezena hra Backgammon na území Íránu, roku 2560 zase v hrobkách města Ur byla nalezena desková hra Královská hra z Uru.

Deskové hry se objevovaly i na nástěnných malbách, jako tomu bylo v Knóssu, v literární podobě byly zmiňovány už v Buddhově herním listu či v indické Mahabharatě, ve které je zmínka o hře Pachisi. Dovolila bych se ale více zmínit o hře Go, která byla vynalezena v Číně. Můžeme se setkat s touto hrou i pod jinými názvy. V Číně by řekli, že hrají *weiqi*, v Japonsku *igo* a v Korei *baduk*. Hra vznikla před více než 2000 lety. Svůj obdiv si vysloužila především díky propracované strategii, vzhledem k jejím relativně jednoduchým pravidlům. Tato hra je pro dva hráče, kdy jeden má bílé a druhý černé kameny. Cílem hry je svými kameny obsadit větší území než soupeř. Tato hra měla velkou popularitu u vysoce postavených a vážených hodnostářů. O této hře se zmiňoval i Konfucius. Hra se původně hrála na herní ploše o rozměrech sítě 17x17 políček. Čiňané svou hru střežili a trvalo dlouho, než spatřila světlo světa i mimo Čínu. Toto přineslo různé úpravy hry, převážně v rozměrech herní plochy. Roku 220 – 265 n. l. se do Číny dostala hra Backgammon. Čiňané jí nazývali t'shu-p'u.

Hry se vyvíjely a objevovaly neustále. V Indických knihách najdeme kupodivu dost zmínek o hrách. Například v sanskrtské básnické sbírkce Vasavadatta najdeme zmínku o hře s názvem Chaturanga.

V dobách starověku, s nástupem vlády církve, se vývoji her nedařilo. Avšak přesto, že církev tyto kratochvíle neměla ráda, se hry začaly dostávat do Evropy. Způsobily to křížové výpravy do Svaté země. I v Evropě se z nich stala šlechtická záležitost. Dokonce do takové míry, že v dávných městských a zemských zákonech byl zmíněn zákaz hraní her spodinou. I přes tyto zákazy si hry našly nakonec cestu mezi prosty lid a to nejen ve městě, ale i na venkově. V této době (1283) vzniká, na příkaz kastilského krále Alfonse X., jeden z nejstarších a nejdůležitějších dokumentů o hrách – Libro de Juegos (Kniha her), doplněna bohatými ilustracemi.

Průkopníkem her Šachy a Vrhcáby se u nás stal. V novověku, Jan Amos Komenský. Dokonce umístil obrázky těchto her do své knihy – Svět v Obrazech. 19. století bylo přínosné pro hry. Vzniklo mnoho her, které se hrají až dodnes. Mezi ně patří například Halma či Othelo.

V současné době si můžeme opravdu vybírat z velké nabídky a žánru děl. Vznikají zbrusu nové hry, ale i předělané staré, klasické hry. Velmi oblíbené jsou v Německu, což vedlo k tomu, že roku 1980 vznikl oficiální žánr, takzvaný německý styl deskových her. O oblíbenosti her u Němců leccos vypovídá i mezinárodně uznávaný, každoročně konaný, festival deskových her v Essenu.

1.2 Moderní deskové hry

Velký přelom zaznamenaly deskové hry roku 1935, kdy Charles Darrow patentoval hru Monopoly. Tato hra je oficiálně považována za první moderní deskovou hru. Vývoj probíhal nejen u deskových her, ale také u moderních technologií. To vedlo k výrobě počítačů, které byly schopny, postupným vývojem a úpravami, nabídnout uživatelům i hraní her. Jedny z prvních počítačových her byly takzvané „textovky“. Princip spočíval v psaném příběhu, který hráč ovlivňoval wpisováním textu/reakce. Tyto hry byly sice hardwarově nenáročné, ale vývoj šel neustále kupředu. Začaly se zlepšovat počítačové sestavy a s nimi začaly vznikat i obrázkové hry. Často se stávaly předlohou pro počítačové hry právě hry deskové. Ale to nemělo dlouhého trvání a počítačové hry začaly žít svým vlastním životem. V dnešní době už je častým jevem, že deskové hry vychází z některých úspěšných počítačových her. Snad nejslavnější deskovou hrou podle předlohy je The Warcraft. Její počítačová podoba vyšla nejprve v Single a Multi playeru, poté z ní tvůrci udělali online hru, která získala neskutečnou popularitu po celém světě a tak není divu, že jí můžeme sehnat i v deskové podobě. Další hry, které vychází z počítačové předlohy, jsou například Doom, Age of Mythology, Age of Empires, Zaklínač nebo Civilizace.

Rozdíl, mezi klasickými a moderními hrami, je především jejich herní systém. Starší hry stavěli především na prvku náhody, kdy hráč mohl průběh hry ovlivnit jen minimálně. Hlavní změna je, že pohyb už většinou neřídí hod kostkou, ale hráč si může vypočítat nejvíce vhodné pohybové varianty, aby zahrál co nejefektivnější tah. Hra tak dostává určitou porci napětí a svým způsobem hráče nemusí odradit, když mu nepřeje štěstí. Čili nové hry se snaží co nejvíce eliminovat prvek náhody. Také se do hry více zapojuje příběh a konkrétní prostředí, kde se děj odehrává. Většinou hráče nemotivuje pouze vidina výhry, ale příběh samotné hry. Často musí hráči plnit různé úkoly, aby vyhráli a právě tyto úkoly jsou vtahujícím prvkem do děje hry. Také se změnily podmínky pro vítězství, kdy není hlavní, aby si hráči navzájem dělali naschvály, ale někdy může být podmínka k vítězství větší počet bodů než mají soupeři, v některých hrách dokonce musí hráči spolu spolupracovat, aby docílili vítězství nad hrou samotnou.

Mezi moderní deskové hry patří i karetní hry. Ty byly ve středověku původně považovány za hazardní hry, tzv. čertovy obrázky. V dnešní době nabyly nebývalé popularity. Z počátku byly majoritní pro hráče her na hrdiny. Například Wyverns nebo Magic si získaly své příznivce, které mají už po několik let. Karetní

hry ale nejsou pouze pro hráče, které baví hry na hrdiny. Najdeme v jejich řadách i velice povedené naučné a inspirující hry. Principy karetních her se odvíjí od různých herních situací a těžší s velkého množství variant průběhu hry. U některých mají výhodu asi převážně pracovníci a studenti oborů matfyz, kdy si můžou některé varianty propočítat díky matematickým kombinacím. Kolikrát dokáže kvalitní karetní hra, s propracovaným příběhem, vtáhnout více do děje než sebevíce prokreslenější desková hra. Karetním hrám prospívá jeden důležitý prvek a to je lidská představivost.

Ale zpět k deskovým hrám. Jak už jsem zmiňovala dříve, mezi moderními hrami si můžeme vybírat s nejrůznějších žánrů. Mezi zajímavé žánry patří RPG, neboli role playing games. Jeden čas patřily tyto hry mezi méně populární, podle mého názoru si myslím, že jejich postavení se o něco zlepšilo. Přispěly tomu i moderní počítačové hry, kde si RPG získalo své hráče a fandky. Většinou se tyto hry odehrávají ve fantasy světě. RPG většinou vtáhnou hráče do hry nejvíce, jelikož to je jejich podstata. Hráč si zvolí svou postavu, která má svou historii a zastává určitou část v příběhu. Tyto fakta tak nechávají pracovat fantazii hráčů.

2 CONCEPT ART

2.1 Vysvětlení pojmu

Concept art je poměrně mladou disciplínou v oboru umění a designu. Jedná se o určitou formu ilustrace, která má jako hlavní cíl vizuální znázornění návrhu, myšlenky či nálady. Většinou vychází concept artisté z kreslené skici, kde si určí hrubé obrysy a následně tuto lineární kresbu skenují do počítače. Tu, pomocí grafického tabletu, dokreslují a domalovávají digitálně. Concept art můžeme potkat i pod výrazy digitální malba (digital painting), vizuální rozvoj (visual development) anebo jako koncept (concept design). Tento pojem bývá často spojen s filmovým designem, scénografií, módním návrhářstvím či architekturou. Spadá pod design.

2.2 Kdo s tím přišel

Nelze s jasnou přesností určit, kdo vynalezl či dokonce propagoval tento termín. Můžeme se domnívat, že k užívání tohoto výrazu došlo při velkém rozvoji automobilového průmyslu, kdy byly třeba nákresy – koncepty vyráběných vozů, stejně tak se můžeme domnívat, že k zažití názvu došlo díky animačnímu průmyslu. Je jisté, že v obou dvou průmyslech byly třeba lidi, kteří měli na starosti kresbu konceptů i přesto, že název concept art ještě nebyl v tehdejší době zažitý. S jistotou však můžeme říci, že od roku 1930 se tento termín začal používat častěji. Začalo to totiž společností Disney Animation.

2.3 Využití v praxi

Nejrozšířenější je tento styl v herním a filmovém průmyslu. Tam má své pevné a vážené postavení. Concept Artisté tvoří ilustrace, které pomáhají ucelit vize a varianty filmové produkce. Nejrozšířenější potřeba těchto designerů je především při tvorbě sci-fi, fantasy anebo historicky laděných filmů a her. Skicují se hlavní postavy v situacích, kde bude hodně filmových efektů, dále se kreslí monstra a efekty po vyslaných kouzlech. Touto technikou se dá také dobře prezentovat film před potencionálními sponzory či producenty. Concept Artisté nakreslí několik ilustrací se scénami z filmu a tím mohou nastínit, jak a kde se děj bude odehrávat. Práce Concept Artistů začíná zhruba šest měsíců před samotným natáčením filmu.

S produkčním štábem dávají dohromady vizuál filmu, určují, jak budou vypadat postavy, jak bude vypadat svět, ve kterém se film bude odehrávat.

Zkrátka chystají jakýsi statický manuál, aby režisér a herci věděli, čeho je třeba docílit. Spolupráce bývá často navazována s Concept Artisty „na volné noze“, tzv. freelance artists. To ale neznamena, že by nemohli působit jako stálí zaměstnanci. Velká filmová či vývojářská studia mají zaměstnáno spoustu Concept Artistů. Ti ale mají svou práci rozdělenou. Většinou je tým na kreslení potvor nebo pozadí do scén, atp. Pokud scénář vychází z některého reálného místa, není výjimkou, kdy je po designérech považována vysoká úroveň zachování reálných prvků. V takovém případě se k jejich týmu připojují další výzkumníci, kteří pomáhají analyzovat dostupné texty, případně konkrétní místa, aby byl efekt co nejvěrnější. Tito výzkumníci zajišťují dostatek vhodných materiálů pro přípravu. "

K samotné tvůrčí práci jsou třeba klasické pomůcky, jako tužky, markery, pomůcky pro malbu a pro digitální dopracování slouží programy jako Photoshop, Corel Painter či SketchBook. A v neposlední řadě, nejdůležitější nástroj, digitální tablet. Neustálé inovování programů vede k přesnější simulaci tradičních postupů malby a kresby. Tato technika se nesnaží nahradit tradiční tvorbu. Bohužel s touto myšlenkou jsem se častokrát potkala a většinou to bylo u lidí, kteří nepochopili přesnou úlohu a význam Concept Artu.

Jakmile jsou Concept Artisté hotovi s nákresem, čeká se na jejich schválení. Poté se předávají režisérovi, producentovi a koordinátorovi vizuálních efektů. Hlavní úlohou Concept Artistů je, aby vytvořili údernou a živou ilustraci, která nepostrádá přesnost a pozorovatel se v ní tak může vyznat. Tím ovšem jejich práce nekončí. Umělci na svých pracích pokračují i v průběhu natáčení. Může se totiž stát, že jejich původní kresbu musí předělat a přizpůsobit dle vývoje natáčení.

Při tvorbě animovaného filmu či hry, dochází k úzké spolupráci Concept Artistů s 3D designery - modelery. Umělci dělají své koncepty postav (příšer,...), aby modeleři věděli, co mají modelovat. Pro hotový model musí Concept Artisti nachystat texturovou síť, kterou modeleři potáhnou svůj hotový model, ten se následně referuje a předává se animátorům.

2.4 Styly

Když zmíníme Concept Art, nemyslímě vždy pouze „stejnou“ ilustraci. Typy kreseb, které by měli Concept Artisté znát, mají každá svůj specifický význam. Zmíním pár nejběžnějších.

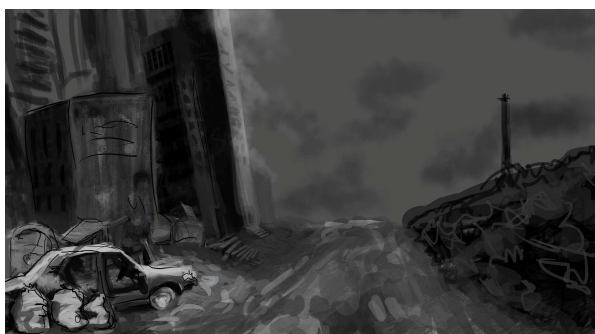
Často používaný termín je „Speed painting“. Jedná se o ilustraci, kde nerozhoduje ani tak rychlost její kresby, jako spíše její zjednodušení. Tato metoda

je mnohem rychlejší a efektivnější. Často se využívají jednoduché stopy štětců, tvary a nástroj laso. Stejně tak nasvícení scény je zjednodušeno, aby sloužilo pouze pro představu a jako náhled atmosféry. Detaily nejsou propracované, jsou pouze naznačeny. Designeři většinou začínají skicovat rovnou v kreslicím programu s hrubou myšlenkou, jak by mohla daná scéna-kresba vypadat. Vývoj této kresby kolikrát působí chaoticky, ale je dobrým pomocníkem při prvotním ucelování myšlenek anebo jako zahřívací cvičení před samotnou kresbou.



1 Obrázek č.1 : studie díla „Wrath of the Poseidon“¹

Další typ je skicování. Může se opět začínat přímo v kreslicím programu či na papíře. Oproti speed paintingu se liší tím, že umělec se nesnaží vykreslit kompletní scénu a její atmosféru. V této fázi je třeba určit lineární podobu, která bude sloužit jako podklad pro digitální malbu.



2 Obrázek č.2 : Dam.Age cover²

V poslední řadě zmíním Matte painting. Tato technika je velice náročná a taky využívaná. Zjednodušeně řečeno tato technika se zabývá pouze filmovými a herními prostředími. Často se vyžaduje vysoká míra detailu a reality. Původně se matte painting dělal tradičním způsobem. Umělci používali barvy a pastely, kterými kreslili na skleněné plochy. První známá ilustrace tohoto typu byla dílem

¹ Archiv autorky

² Archiv autorky

Normana Dawna roku 1970, konkrétně ve filmu Missions of California. Významnou úlohu sehrála například ve filmech Čaroděj ze země Oz, Citizen Kane a Star Wars Epizoda IV. Zlom přišel s filmem Mladý Sherlock Holmes, kdy byl matte painting proveden digitálně. Jednalo se o scénu vyklánějícího se rytíře z vitráže. Naposledy byla tradičně použita ve filmu Titanic, od Jamese Camerona, roku 1997. Od té doby se dělá pouze digitálně s vysokou úrovní kvality. Prakticky každý moderní film má digitálně upravené, či vytvořené, pozadí.



3 Obrázek č.3: Dam.Age cover³

2.5 Concept Artisté

Kdybych měla vypsát všechny Concept Artisty, dalo by to dlouhý seznam. Zmíním alespoň ty nejznámější, kteří si získali pevnou pozici a uznání ve světě digitální tvorby.

Jason Seiler, mnohonásobně oceněný umělec, se specializuje na digitální malbu portrétů, postav a humorných ilustrací. Mezi jeho klientelou můžeme najít jména jako Rolling Stones, magazín TIME, The New York Times, The Wall Street Journal, Penguin Group, The Weekly Standard, MAD magazín a mnoho dalších. Na stránkách www.schoolism.com učí kresbu a malbu postav.

Feng Zhu je designer s dlouholetou praxí. Prošel mnoha designérskými posty a jeho práce je hodně variabilní. Pracoval jak v herním, televizním, tak ve hračkářském průmyslu. Jeho dovednosti nepřehlédlo mnoho významných režisérů či herních studií. Jmenovitě se jedná o Microsoft, Electronic Arts, Sony, Activision, Lucasfilm, Epic Games a další. Z režisérů s ním spolupracovali George Lucas, Steven Spielberg, James Cameron, Michael Bay a Luc Besson. Roku 2009 založil školu FZD School of Design v Singapuru. Tuto školu navštěvují jak profesionálové, tak studenti, kteří touží poznat svět her a filmů z tvůrčího pohledu.

³ Archiv autorky

Další významnou postavou je Craig Mullins. Zabývá se digitální malbou, tvorbou ilustrací pro knihy, video hry a filmy. Vystudoval Art Center College of Design v Kalifornii. Svou pracovní kariéru začal v automobilovém průmyslu, konkrétně u firmy Ford. Tam zjistil, že se v něm skrývá více kreativity než je třeba v takovémto průmyslu. To ho dovedlo zpět na bakalářské studium ilustrace. Za jeho největší práce bychom mohli považovat jeho matte painting tvorbu. Je také ilustrátorem karet Magic: The Gathering.

Svůj osobitý styl má i Matt Dixon, který je freelance artist. Z tradiční tvorby přešel na digitální. Především kvůli rychlosti a větší efektivnosti. Spolupracoval s předními nezávislými vývojářskými studii v Anglii. Ze známých filmů a her spolupracoval s tvůrci filmu Harry Potter či na Pirátech z Karibiku. Převážně se věnuje tvorbě ilustrací k tisku anebo pro digitální média. Mezi jeho klienty patří Electronic Arts, Hodder Children's Books, Sony Online Entertainment, Macmillan, Future Publishing a Blizzard Entertainment.

Z českých a slovenských autorů zmíním jednoho, který mě svou tvorbou velmi zaujal. Jedná se o Michala Ivana, slovenského autora. Na jeho práce jsem narazila četbou knih od Juraje Červenáka, pro kterého digitálně maluje obálky knih. Když porovná obálku, kterou vytvořil před deseti lety, s obálkou, kterou vytvořil v dnešní době, je zde vidět neuvěřitelný skok a postupná vykreslenost. Získal bakalářský titul na Vysoké škole výtvarných umění v Bratislavě. Živí se jako freelance ilustrátor. Tématem jeho tvorby jsou často obálky sci-fi a fantasy knih, obálky komiksů nebo karetní hry pro firmy jako jsou Blizzard nebo Fantasy Flight Games. Spolupracoval jako Concept Artist na hrách Elveon, Overlord: Dark Legend nebo Might and Magic Heroes VI. Pro 10Tacle studios pracoval na projektu jako art director. Jeho práce byly také publikovány v odborných knihách jako třeba významné Exposé 5, 6, a 8, Fantasy Art Now: The Big Book of Contemporary Illustration anebo Imagine FX.

2.6 Potřebné znalosti a pravidla

V tomto odvětví tvorby nejsou nějaká zvláště striktní pravidla. Platí zde stejná pravidla jako při kresbě či malbě. Důležitým prvkem také je, aby si designeři udržovali neustále povědomí o aktuálních funkcích a vylepšeních programů pro digitální kresbu. Měli by mít alespoň základní znalosti z filmové oblasti, herního průmyslu a 3D tvorby. Znalost anatomie a tradiční kresby do tohoto seznamu nepočítám. Měli by se orientovat v moderních technologiích a umět jim

přizpůsobit kresebný styl. Neznamená to, že umělci musí potlačit svůj rukopis. Naopak. Spíše je důležité, aby byli schopni vytvořit jak rychlou skicu, tak propracovanou kresbu. Aby se uměli zkrátka přizpůsobit daným požadavkům. Styl abstraktních umělců by v tomto oboru pravděpodobně neprošel. Tato technika se nesnaží imitovat tradiční malbu anebo ji nahradit, jak jsem již dříve zmiňovala. Má stejný základ, jako je tomu u tradiční kresby a malby, ale další její vývoj a podoba závisí na typu jejího užití. Někdy je třeba, aby umělec popustil uzdu své fantazii a udělal volnější malbu, která vypadá jako od starých mistrů. Jindy je třeba, aby se udržel jistý prvek naivity a komiksového nádechu. Zkrátka Concept Art je především disciplína rozmanitosti a různých stylů. Pro laika se některé věci mohou zdát tuctové, nicméně je těžké tuto techniku pochopit bez bližších znalostí. Anebo bez zkušeností nebo tvorby na nějakém takovém projektu. Tento styl tvorby se o to hůře popisuje i kvůli nedostatku informací u nás. Concept artista by měl být většinou seznámen s příběhem, pro který tvoří ilustrace. Podle něj a podle pocitů, které v něm příběh evokuje, začíná samotná tvorba. Taková, která podle designera, svým vzhledem a typem malby zapadne do děje.

Pro tuto pozici se nemusí designeři nějak speciálně vzdělávat. Spousta vynikajících a celosvětově uznávaných Concept Artistů nemá ani školy s výtvarným zaměřením. Neznamená to, že by to měli lehčí. Sice se dříve dostali do praxe a mohli se tak učit reálnými projekty, na druhou stranu objevovali později důležité prvky a pravidla, která se učí při kresbě na uměleckých školách. Bohužel na tento obor nejsou stále specializovány studijní obory. Častokrát se designeři učí až projekty z praxe. Kde mají možnost potkat se už se zkušenějšími umělci a jinými designery, se kterými se musí naučit spolupracovat.

V kostce řečeno, kvalitní Concept Artist by měl ovládat perfektně kresebné dovednosti, měl by být komunikativní. Důležitá je i představivost objektů v prostoru a chápání perspektivy. Hodně by měl těžit ze svých znalostí designu, filmového a herního průmyslu i z architektury. Měl by zvládat představovat si myšlenky a požadavky zadavatelů, aby byl schopen je co nejdříve zachytit na papír – monitor. Bez flexibility a schopnosti přizpůsobení se změnám na přání klienta (například kresebným stylem,...) by byla možnost najít si kvalitní práci v tomto oboru značně menší. Někdy je třeba, aby designeři spolupracovali jako tým na jednom projektu a jako poslední bych zmínila alespoň základní znalosti, nejen, autorského práva, bezpečnostních a technických pracovních postupů.

3 PROCES PŘÍPRAVY

3.1 Zjišťování situace deskových her v ČR

V první fázi jsem se snažila najít nějaké informace ohledně situace deskových her u nás. Bohužel oficiální publikace na toto téma nejsou, většinou se jedná o postřehy vášnivých hráčů či o tiskové zprávy, případně oficiální recenze, specializovaných organizací v tomto oboru. Největší porci informací jsem našla na internetových stránkách České deskoherní asociace, která podporuje české tvůrce her a umožňuje jim, díky každoročním soutěžím autorů, předvést své výtvořky, kdy vítězné hry jsou realizovány a k dispozici obchodnímu průmyslu.

Dalším významným pilířem pro nadšence deskovek je nezisková organizace GOADA, která je přímo z Plzně. Ti na svém webu upozorňují na připravované akce, festivaly her a srazy hráčů.

3.2 Získávání kontaktů

Po přečtení několika článků, ohledně procesu tvorby her a celkovém vývoji, mi bylo jasné, že v jednom člověku nelze takto obsáhlý a náročný projekt zpracovat. Na stránkách organizace GOADA jsem si našla kontakt na pány Ing. Petra Vaněčka Phd. a Zdeňku Lomičku, kteří vedou obchod a půjčovnu deskových her Ka venu v Plzni.

Nejprve byla fáze rozpaků, kdy jsem nevěděla, zda mám nejprve volat a domluvit si schůzku předem či rovnou přejít na formu „jdu si pro radu, tak tady mě máte“. Rozhodla jsem se pro druhou variantu. Naštěstí si byl pan Vaněček ochoten vyslechnout si, co vlastně po nich požaduji a zda by byl ochotný poskytnout mi základní info, co se týče tvorby her. Vyšel mi vstříc a dal mi obsáhle informace, jak že se to u nás s hrami má a jak autoři většinou postupují. Zároveň mě odkázal na pana Lomičku, se kterým mohu konzultovat jaký postup by byl nejefektivnější.

3.3 Stanovení základních bodů

Po několika hodinové debatě s panem Lomičkou jsem začala pořádně přemýšlet nad herním systémem. Protože chci mít hotový herní prototyp, se kterým se dá pracovat a formovat do hratelné podoby, je třeba vymyslet i schopný systém, který hru „podrží“.

Má představa byla o začátku jasná. Vytvořit vlastní hru s fantasy tématikou pro více hráčů. Cílem hry bude získání artefaktu, kdy se hráči předhání, kdo jej dříve najde. Panu Lomičkovi jsem přiblížila příběh hry a zároveň mu řekla svou představu o herním systému. Zkonstatoval, že na to, aby vše fungovalo, včetně propočtů hodnot karet síly a obrany hrdinů, je rok málo. Doporučil mi, abych se snažila vyhnout složitým herním propočtům, aby nedocházelo k tzv. překombinovanosti a také, aby hru nerozhodoval pouze prvek náhody – hod kostkou. Zároveň jsme se domluvili, že bude ochoten konzultovat semnou herní systém a upozorňovat mě na možná úskalí či nebezpečí nehratelnosti.

Pro vyhledání odborníka na deskové hry jsem se také rozhodla z důvodu, že sice jsem fanoušek her, ať už deskových, či pc, ale nikdy jsem k nim nepřistupovala s výrazným tvůrčím zájmem a touhou zkoumat na jaké bázi fungují. S myšlenkou tvorby vlastní hry jsem začala koketovat prakticky před rokem a to je opravdu málo na to, abych byla schopná pochopit a prozkoumat systémy stovek her. Protože chci vytvořit kvalitní a hratelnou hru, je třeba stavět na pevném systému, který se dá po hodinách a hodinách testování úměrně upravovat.

Herní systém hry jsem za oba dva školní semestry obměnila snad čtyřikrát. Cílem bylo ujasnit systém a nachystat jej tak, aby mohla být hra považována za testovací prototyp.

4 PROCES TVORBY

4.1 Příprava

Jakmile jsem měla nachystaný herní systém, začala jsem pracovat na vizuální podobě. Vyhledala jsem si stovky deskových her, abych se podívala na jejich vizuální i technické řešení. Potvrdilo se mi, že jak technika, kterou jsem si pro tvorbu vybrala, tak vizuální podoba her je opravdu různorodá a víceméně zde žádná fixní pravidla nenajdeme. Dále jsem zkoumala na největším světovém serveru Boardgame geeks ohlasy hráčů i autorů na herní zpracování i funkčnost. I z těchto údajů bylo patrné, že nejdůležitější pro hráče je herní hratelnost, do jaké míry mohou sami hru ovlivnit a zda byla hra svým systémem přesvědčivá. Pokud měla hra i pěkný vizuál, byl to bonus navíc.

Ujasnila jsem si, z kolika kusů se bude herní prototyp skládat. Nakonec jsem upustila z herního plánu jako jednoduté desky a rozhodla jsem se pro skládací systém herního plánu, aby bylo dosaženo větší variability.

4.2 Herní komponenty

Nejprve jsem začala skicovat schématický model herního plánu. Jednalo se o jednoduchou slepou mapku, do které jsem tužkou vepisovala nášlapná místa, která se mohla v první fázi testování lehce přegumovat a upravit dle nových potřeb. Díky tomuto jednoduchému modelu jsem ještě v začátcích zjistila, že jsou v systému chyby, které musí být vyřešeny než přejdu k samotné digitální tvorbě, co vylučují některé namyšlené prvky.

Od herního plánu se odvíjely i herní karty, které budou hráči získávat z vyznačených míst na ploše. Celkem šest typů karet je na zadní straně označeno piktogramem, pro snazší orientaci a rychlejší spojitost.

Ke každé figurce hrdiny bude také náležet tzv. karta hráče. Na ní lze najít vyobrazenou figurku zvoleného hrdiny, jeho základní popis a seznámení s postavou. Dále tato karta slouží jako úložiště karet pro použití ve hře. Díky této kartě budou hráči vědět, kolik energie mají k dispozici.

V průběhu testování jsem se rozhodla přidat do hry další komponenty, mince. Ty budou hráči získávat za plnění úkolů a zároveň budou mít možnost nastřádat nějaké na vykoupení se z nepříjemných úkolů či nesnází.

V přípravě hry jsem narazila na další problém, který představoval omezený počet karet. Respektive jak zabránit, aby se hráči nesoustředili pouze na sbírání

a hledání výhodných karet a zároveň, aby měli motiv plnit hlavní úkol hry. Toto jsem vyřešila tzv. žetony aktivity. Každý hráč bude mít k dispozici kulaté žetony, které budou do určité doby blokovat efekt místa viz. pravidla hry.

Herní kostka v této hře nebude primárním nástrojem pro určení o kolik polí se může hráč posunout. Ve hře bude předem určeno, o kolik polí se hráči smí pohybovat. Toto může být redukováno či navýšeno pouze v případě, že hráč ve hře dostane kartu tohoto typu.

4.3 Digitální zpracování

4.3.1 Postavy hrdinů

U postav hrdinů jsem nejprve začínala prvotní skicou v tužce. Jakmile jsem si ujasnila základní postoj a tvar postavy, zvýraznila jsem její obrysy a naskenovala ji do pc. Poté jsem namalovala podklad v barevných plochách, abych mohla začít s postupnou modelací. Často se stalo, že v průběhu práce na pc jsem se v některých momentech odklonila od původní skicy a experimentovala při tvorbě. Někdy jsem i díky prvku náhody objevila vhodnější řešení.

4.3.2 Karty hráčů

V momentě, kdy byla postava hotová, začala jsem řešit vizuální podobu karty hráče. Věděla jsem, co obsahově zde musí být, nicméně potřebovala jsem si ujasnit její kompoziční rozvržení. Nejprve jsem si udělala jednoduchou skicku na papír a poté i rychlý model v pc. V základních tvarech jsem vyznačila místo pro text, obrázek a místa na karty.

Všechny karty hráčů mají stejné základní prvky a rozvržení. Jedinou změnou jsou ilustrace hrdinů, jejich popisky a barevný podklad.

4.3.3 Karty do hry

U karet bylo hlavním cílem určit jejich vizuální podobu. Proto je od každého typu balíčku karet zhotoveno pár pro ukázkou, aby mohlo dojít k porovnání.

Postup jejich tvorby byl rychlé načrtnutí v pc a postupné dokreslování. Všechny karty mají pouze stejnou překrývací texturu a motiv v pozadí za námětem. V horní části je vždy popiska a v dolní „vysvětlení“ karty.

4.3.4 Mince

Mince jsou od sebe odlišeny velikostí, barevností a hodnotou. Byly chystány dle raznicového vzoru.

4.3.5 Herní plán

Herní plán má celkem dvě podoby. První je umístění všech ostrovů na jednom listu. Na něm budou výseky označeny hexagonová pole, která tvoří samotný herní plán jež si hráči sami seskládají.

Vizuálně je řešen jednodušší formou, kdy detailnější zpracování je pouze na nášlapných polích.

4.4 Finalizace

Jakmile jsem měla, v průběhu tvorby, některý návrh schválený, začala jsem řešit jeho tisk. Z předešlých zkušeností jsem měla představu, co a jak bude potřeba zhotovit. Celkem jsem si zajistila tři tiskárny, které byly schopny vyhovět mým požadavkům v přijatelné kvalitě i cenové dostupnosti. Proto nebyly pořízeny všechny části hry pouze u jedné společnosti, ale byly rozděleny do tří tiskáren, kdy každá z nich vyniká v něčem jiném.

Na jediný větší problém jsem narazila u krabice pro hru. Původně jsem měla vymyšlené řešení (po konzultaci s tiskaři), že jim dodám rozloženou krabici, kterou potisknou a oni ji následně složí. Tento postup se zdál být nejefektivnější a cenově snáze dostupnější než drahý speciální výsek z plotru včetně potisku a následné kompletace. Bohužel firmy, které vyrábí krabice na materiály či pouze na zabalení mi nebyly schopny dodat jen 1 ks krabice. Proto krabici řešila, po domluvě, přímo tiskárna.

5 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

5.1 Rozměry

Rozložený formát nevyseklého herního plánu je A1, ve složené podobě je formát plánů A3. Formát krabice je A3+ s výškou 4 centimetry. Profilové karty hráčů mají rozměr 210x197 milimetrů. Karty do hry mají 50x50 milimetrů a figurky hráčů 50x30 milimetrů.

5.2 Materiály

Pro svou práci jsem využila různé typy tisků a potiskovaných médií. Herní karty jsou vytisklé na klasickém křídovém papíru s gramáží 120g/m². Většinou jsem se držela běžně dostupných papírů a lepenek. Změna přišla až s tiskem figurek a karet hráčů. Tady jsem volila potisk vinyl, který jsem následně nalepila na lepenku Eskamono s gramáží 1275 g/m². Průvdoce hrou je řešen vazbou V2, která nakonec vyšla jako nejlepší varianta. Pro ukázkou jedné z postav jsem vybrala potisk na plátno, které se nalepilo na kapa desku.

Žetony aktivity hráčů jsou z umělé hmoty, žetony – mince jsou potisklé na lepence a následně vyseknuty o průměrech 30 a 35 milimetrů.

6 POPIS DÍLA

6.1 Obecný popis

Jedná se o deskovou hru s fantasy tematikou. Nejnižší doporučená věková hranice je 12 let. Základní snaha byla, aby hra nepůsobila příliš vážně, ale zároveň aby neodrazovala i dospělou část hráčů. Maximální počet hráčů je 6, kdy každá figurka hrdiny má přiřazený startovní ostrov. Cílem každého hráče je objevit starobylou ruinu s artefaktem, který pomůže navrátit éru hrdinů na ostrovy. Hra končí momentem, kdy hráč nalezne svou ruinu a dostane se zpět do svého města. Vítězí ten, kdo nasbírá nejvíc bodů ve hře.

Hlavní snahou bylo docílit herní variability a vytvořit příjemné vizuální prostředí pro budoucí hráče. Dále bylo pro mě důležité, vytvořit hru, která by do jisté míry oslovila i zaryté fanoušky pc her, převážně zaměřením na RPG a fantasy strategie, a dostat je tak do společnosti reálných, nikoliv virtuálních, spoluhráčů.

6.2 Příprava hry

Hra je nachystaná v momentě, kdy si hráči rozdají karty hráčů, dle svých vybraných figurek, a rozloží herní plán, který se skládá ze 6 hexagonových mapek, do libovolného tvaru či pořadí, tak aby se mapky navzájem dotýkaly hranami.

Přiložená hexagonová políčka ruin se libovolně rozmístí po herním plánu lícem dolů. Na každý ostrov patří jedno hexagonové políčko s ruinou.

Balíčky karet se umístí vedle herního plánu a každý hráč umístí svou figurku na portál předem určeného ostrova.

6.3 Herní komponenty

Ke hře jsou k dispozici karty hráčů, které jsou důležitou součástí pro hru. Nejenže na nich naleznete vyobrazeného svého hrdinu, včetně krátkého seznamovacího popisu, ale také jsou na této ploše odkladová místa pro karty získané během hry.

Dále je potřeba nepoztrácet hexagonová pole s ostrovy, které se poskládají libovolně vedle sebe a dají nám tak herní plán. Na něm je celkem pět nášlapných míst, které hráči budou v průběhu navštěvovat.

Obdélníkové figurky hráčů se musí připevnit do plastových úchytek. Po tomto kroku jsou plně připraveny pro začátek hry.

Žetony mincí hráči dostávají po splnění konkrétních úkolů, které získají v průběhu hry.

Karty pro hru se rozdělí do skupin dle piktogramů na zadní straně. Karty z různých balíčků mají specifickou funkci na průběh hry. Pro zabránění neomezeného přístupu na políčka, kde se dají karty získat, a hlavně pro zabránění zpomalení hry tím, že někteří hráči se budou snažit nasbírat co nejvíce karet, slouží žetony aktivity hráčů.

Žetony aktivity hráčů jsou z umělé hmoty. Ve hře je hráč používá pro označení místa, ze kterého si vzal kartu. Pokud má hráč umístěný žeton na konkrétním místě, nesmí si z tohoto místa vzít další kartu. Většina žetonů se odděluje v momentě, kdy hráč „odejde“ z jednoho ostrova na druhý.

7 DÍLO V KONTEXTU DANÉHO OBORU

Svou hru řadím mezi strategické hry s fantasy tématikou.

„V teorii her je strategie kompletní sada možností, které má hráč k dispozici, aby mohl hru hrát v jakékoli situaci. Strategie tedy plně definuje možnosti hráčova rozhodování. Prostor strategií je seznam všech možných alternativ, které jsou hráči dostupné.“⁴

Hlavním nosníkem hry je variabilita a omezený počet tahů na kolo. Tím, že mají hráči určený cíl hry už na začátku, s vědomím, že herní karty mohou ovlivnit průběh i konec hry, si dopředu musí ujasnit své kroky. Musí najít nejefektivnější variantu, aby hru ukončili jako první a ještě zvládli nasbírat dostatek bodů, aby porazili ostatní hráče. Tím, že vítěz bude určen v závislosti na počtu bodů, které během hry získá, se zamezuje varianta průběhu hry, kdy by hráči hráli pouze o rychlost, stylem kdo se dostane dříve z bodu A do bodu B. Budou muset sledovat ostatní protihráče, jaké kroky volí a kolik asi bodů tímto pro ně plyne. Toto vše bude rozhodovat v dalším tahu.

Když jsem porovnávala styl (jak herní, tak vizuální) mé hry s ostatními dostupnými deskovkami dnešní doby, došla jsem k závěru, že se mi podařilo nevybočit a nachystat koncept pro hru, která je schopna svého dalšího života.

⁴ Wikipedia.cz,
[http://cs.wikipedia.org/wiki/Strategie_\(teorie_her\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Strategie_(teorie_her))

8 ZÁVĚR

Na začátku byl jasný cíl – vymyslet vlastní hru, provést její vizuální zpracování a nachystat prototyp k testování. Po náročném roce se mi tyto body přece jen podařily splnit.

Nejdůležitější byl pro mě herní systém, který mi bohužel zabral více času než jsem původně plánovala. Toto se promítlo ke konci mé práce, kdy čas na vizuální tvorbu byl do značné míry ztenčen.

K tomuto projektu jsem se snažila přistupovat vybavena co nejvíce informacemi jak z historie i současnosti deskových her, tak informacemi o digitální tvorbě. Měla jsem i to štěstí potkat, v průběhu tvorby lidi, kteří se o tato témata zajímají ať už jako laici, tak jako profesionálové. Velmi mi pomohly rozhovory s těmito lidmi a tím jsem postupně získávala určité odrazové můstky pro další kroky tvorby. Nicméně i přes všechnu prvotní připravenost mě začaly brzy dohánět nedostatečné praktické zkušenosti s tvorbou her. Věděla jsem, že pro jednotlivce se jedná o velmi náročný úkol, přesto jsem doufala, že se s ním zvládnou, jak se lidově říká, nějak popasovat. Několikrát jsem měla pocit, že herní systém nepotřebuje řešit úplně do detailu, jelikož hlavním cílem je mít na konci přichystaný herní prototyp k testování. Bohužel prvotní nedůslednost se projevila ve fázi vizuálních prací. Zjistila jsem, že si nemohu dovolit mít, za cenu většího časového úseku na vizuální tvorbu, nedořešený herní systém. Toto se projevilo nejvíce u návrhu herního plánu, kdy jsem nemohla kreslit nášlapná místa, protože jsem si stále nebyla jistá, jak se budou hráči po plánu pohybovat a co všechno budou muset navštívit za místa. Za tuto cenu se mi ale podařilo doladit systém, který je hratelný a vhodný k prvnímu testování. Do jisté míry se mi podařilo vytvořit velmi variabilní schéma hry. Toto jsem se snažila podpořit i zvolenou technikou, kterou je digitální malba. Možná bylo trochu riskantní zvolit tuto techniku, jelikož pro laickou veřejnost se může zdát, v porovnání s jinými tvůrci, tuctová. Nicméně přes to všechno tento názor nezastávám a z vlastních zkušeností si troufám říct, že každé dílo je originální a taky u této techniky se dají ilustrace rozpoznat dle rukopisu autora. Bohužel této technice se věnuji teprve druhým rokem a svůj rukopis stále hledám. Většina vynikajících designerů se pořádně vypracovala na ustálenou úroveň nejdříve po pěti letech tvrdé práce.

Jak už jsem uvedla výše, nedostatek času mi způsobil nemalé trable při dokončování práce. Původně jsem doufala, že se mi podaří nachystat návrh hry už po testování. Tudíž by hra byla více ucelenější, měla bych více jasno o počtu

herních karet i jejich obsahu. Toto bych zařadila do slabších stránek mé práce ato, že se mi podařil dokončit pouze první, netestovaný prototyp hry. Bohužel jsem si nemohla dovolit časový luxus, kdy jsem se třeba jeden měsíc mohla věnovat pouze kartám a vymýšlením textů na ně. Proto jsem zůstala u počtu určeného v zadání bakalářské práce. Co považuji za nejslabší stránku mé práce, tak jsou zvolené formáty. Původně jsem nechtěla do oficiálního zadání bakalářské práce zadávat konkrétní formáty komponentů do hry. Věděla jsem, že nemám dostatek zkušeností, abych mohla dopředu odhadnout, zda konkrétní velikosti budou vhodné a dobře zapadající do mé hry. Zadání práce s neuvedenými formáty mi bylo vráceno s požadavkem na doplnění rozměrů. Nechtěla jsem o toto téma přijít a tak jsme byly nuceny s vedoucí mé práce na rychlo určit budoucí rozměry. Jistá míra nervozity a nepozornosti mi způsobila velký problém ato při řešení krabice. Tento formát měl být A3+, bohužel jsem si nevšimla, že A1 píše k nesprávnému slovu. Sice nemám rozměr krabice přesně dle zadání, nicméně tato změna byla pro mou práci důležitá. Chtěla jsem, abych mohla předvést model krabice 1:1 a bylo tak rovnou patrné, kam se herní plán s komponenty bude skládat. V průběhu tvorby jsem došla na více nedostatků a špatně zvolených řešení, nicméně přesto toto nepovažuji za tragické selhání. Pro mě jsou to, namísto chyb, cenné zkušenosti a poznatky, které mi pomohly najít nové způsoby řešení a mohu se tak do budoucna těmto nesprávným postupům vyvarovat.

Naopak mezi silné stránky bych zařadila především herní systém a zvolenou techniku pro vizuální zpracování. Herní systém z důvodu docílené variability, která je zajištěna hexagonovými herními ostrovy a menšími hexagonovými políčky, které se libovolně, do jisté míry i náhodně, rozmisťují po ostrovech. Tímto se docílí, že hráči si mohou poskládat herní plán do libovolných tvarů, které mohou být velice lehké na přesun po okolních ostrovech nebo naopak těžší na přesun mezi ostrovy. Zároveň je plán nachystán tak, že na něm lze provést první testování, aby se zjistilo, zda hra opravdu bude hratelná a také, zda není pro dohrání příliš jednoduchá. Na plánech jsou ponechána volná políčka, na která se mohou dokreslit další nášlapná pole či přidávat nová variabilní pole, které oživí samotnou hru. Toto vše se však ukáže po několika hodinách testování. Zvolená vizuální technika se mi už také osvědčila, kdy jsem prováděla testovací ukázky u několika skupin lidí, abych viděla zda bude kladná či záporná odezva. Jelikož jsem chtěla touto hrou odlákat hráče pc her od jejich strojů a přilákat je k reálné hře s živými spoluhráči, tato technika mi přišla jako schopný pomocník.

Sama concept art, a vůbec designery zabývající se touto technikou, velmi obdivuji a fascinují mě jeho možnosti.

Nemohu říci, že tuto výslednou práci považuji za vrchol své tvorby. Neustále u svých prací vidím chyby, které pramení z nedostatku zkušeností, toto mi ale zároveň dává další a další podněty učit se tento styl zlepšovat. Určitě mi tato práce přinesla hodně zkušeností a postřehů, ale svou tvorbu hodlám neustále posouvat dál a objevovat nové a lepší možnosti této techniky. Nicméně s ohledem na dobu, kterou se této technice aktivně věnuji, jsem se svou prací spokojená. K tomuto tvrzení přispěla i vtipná momentka z prostředí tiskárny LEGIA v Brně, kdy jeden z mých výtisků byl položen na pultu předávek pro zákazníky. Seděla jsem v poklidu a čekala, až mi dotisknou zbytek práce, když v tom, odcházející zákazník, prošel kolem zmiňovaného pultu. Zastavil se, vrátil se a studoval mou práci. Najednou z něj vypadlo: „Hrubý, tak tohle je moc hrubý.“ Načež se otočil a pokračoval směrem k východu z tiskárny. Tento okamžik mě mile potěšil, protože o toto mi celou dobu šlo, aby budoucí hráče zaujal vizuál a oni si tak chtěli vyzkoušet zahrát tuto hru.

Při předběžném průzkumu zaujal zvolený vizuální styl nejvíce lidí ve věku od 15 do 35 let. Toto je orientační poznámka, jelikož se nejednalo o žádné masové průzkumy. Dalším zajímavým poznatkem je, že nejméně se líbil démon a to ženské části dotazovaných.

Osobně si nemyslím, že má hra má velký přínos pro obor deskových her. Zastávám totiž názor, že každá desková hra, která vznikne u nás v ČR má své důležité místo. Dokud lidé mají snahu tvořit své hry, je to dobré znamení. Čím více se jich dostane do výroby, tím více třeba dodají kuráž budoucím tvůrcům her u nás, kteří nevěří, že by česká hra mohla dobře vypadat anebo se dostat do obchodů i za hranicemi. Proto doufám, že i tento můj počín ukáže, že není třeba se takového projektu bát. Je důležité uvědomit si, že jeden člověk nezvládne celý projekt vymyslet a zároveň i vyrobit vizuálně – pro mě ke konci práce hodně oblíbená věta. Nicméně ráda bych dokázala, že umíme vytvořit hru, která je nejen systémově stabilní, ale že i po stránce vizuálního zpracování není pozadu.

Seznam použitých zdrojů

a) Knižní a periodická literatura

1. FABRY, G. Anatomy for Fantasy Artists. Severní Amerika: Barron's Educational Series, Inc., 2005. ISBN 0-7641-2950-3
2. CIVARDI, Giovanni. Drawing Portraits Faces and Figures. Velká Británie: Search Press Limited, 2002. ISBN 1 903975 09 3
3. LEWIS, David. Pencil Drawing Techniques. New York: Watson-Guption Publications a division of VNU Business Media, Inc., 1984. ISBN 0-8230-3991-9
4. HULTGREN, Ken. The Art of Animal Drawing: Construction, Action Analysis, Caricature. New York: Dover Publications, 1993. ISBN 978-0486274263

b) Internetové zdroje

1. Wikipedia, Board game
URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Board_game
12. 1. 2012
2. Astral Castle, A history of Board Games
URL: <http://www.astralcastle.com/games/index.htm>
23. 1. 2012
3. Astral Castle, A history of Board Games
URL: <http://www.astralcastle.com/games/index.htm>
25. 2. 2012
4. History of Board Games
URL: <http://www.techitoutuk.com/projects/boardgames/history.html>
1. 3. 2012
5. Klub přátel deskových her
URL: <http://www.deskovehry.info/historie.php>
1. 3. 2012
6. Gymnasion, Historie stolních her
URL: <http://www.gymnasion.org/archive/article/historie-stolnich-her>
1. 3. 2012

7. Hraj.cz, The World of Warcraft Board game
URL: <http://www.hraj.cz/view.php?cisloclanku=2006102002>
12. 3. 2012
8. Wikipedie, Dějiny počítačových her a videoher
URL: http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her_a_videoher
20. 3. 2012
9. Wikipedie, Strategie (teorie her)
URL: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Strategie_\(teorie_her\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Strategie_(teorie_her))
20. 4. 2012

c) Další zdroje – časopis

1. 2Dartist. Velká Británie: Zoo Publishing

Resumé

The aim of my bachelor's work was to invent and design a board game that attracts players, primarily pc games players, and is accessible to almost all age categories. I would like people to play games occasionally with live teammates and choose fun not only in virtual world.

Game system is ready for the basic (easy) game. Is being set so that it was possible to test by players of different ages and are fond of fantasy more than other genres. Testing will reveal whether the game is too simple or complicated. Based on these results, and observations from the players themselves, will be determined the final shape of the gaming system.

I tried to design the visual look of the game, so that was attractive and well able to rival visual look of pc games. As for myself I love pc games and what I've always admired for the most of them is their digital visual processing. If the game had a good story and also nicely painted illustrations, I was always able to fully immerse themselves into the action and so experience of the game was simply great. On these facts, I thought during the drafting and subsequent testing. As for my board game, I showed people the resulting illustrations with which they should play with. After that I was ready to consider and ask what is acceptable to them and what is has taken a position.

To give each player a different experience of the game, I made its plan variable, using hexagon fields. It is entirely up to players to put together a game plan and how they want to "complicate" their game. Likewise, no end game is always the same. During the game may the game cards determine the new requirements for players or to determine a different end.

Thanks to this great project, I realized that we should not overestimate our power, if we want to have excellent results. During the development I came across a lot of things that I could not let unresolved. It was then at the expense of time that I intended to focused on creating visual look of the game. During production it also showed that some of the format selected in advance were unusable and they will need to be revamp and rethink about them differently. Nevertheless I feel good about the work which I've done. I have gained a lot of valuable experiences and thanks to some wrong practises at least I know what to avoid in the future and what to improve so my results were better.

Seznam příloh

Příloha 1

Ukázka podkladových skic hlavních postav

Příloha 2

Ukázka skic rozvržení ostrovů (herního plánu)

Příloha 3

Ukázka postupu digitální malby u postavy goblina

Příloha 4

Ukázka postupu tvorby postavy démona a její finální podoba

Příloha 5

Ukázka postupu digitální malby motivu na kartu do hry

Příloha 6

Ukázka finálního výtisku karet do hry

Příloha 7

Ukázka návrhu mincí a jejich realizace

Příloha 8

Ukázka prvotního rozvržení hráčské karty, dole finální podoba

Příloha 9

Ukázka výtisku hlavních postav a realizace herních figurek

Příloha 10

Ukázka finálního výtisku herního plánu

Příloha 11

Ukázka herních komponentů, průvodce hrou, fotodokumentace z testování hry a ukázky deskových her, které se prodávají

Příloha 12

Ukázka rozložené hry (pouze 2 ostrovy pro ilustraci, pro hru musí být rozloženo všech 6 ostrovů) a krabice

Příloha 13

Ukázka výtisků a herních komponentů

Příloha 14

Schématický plán hry

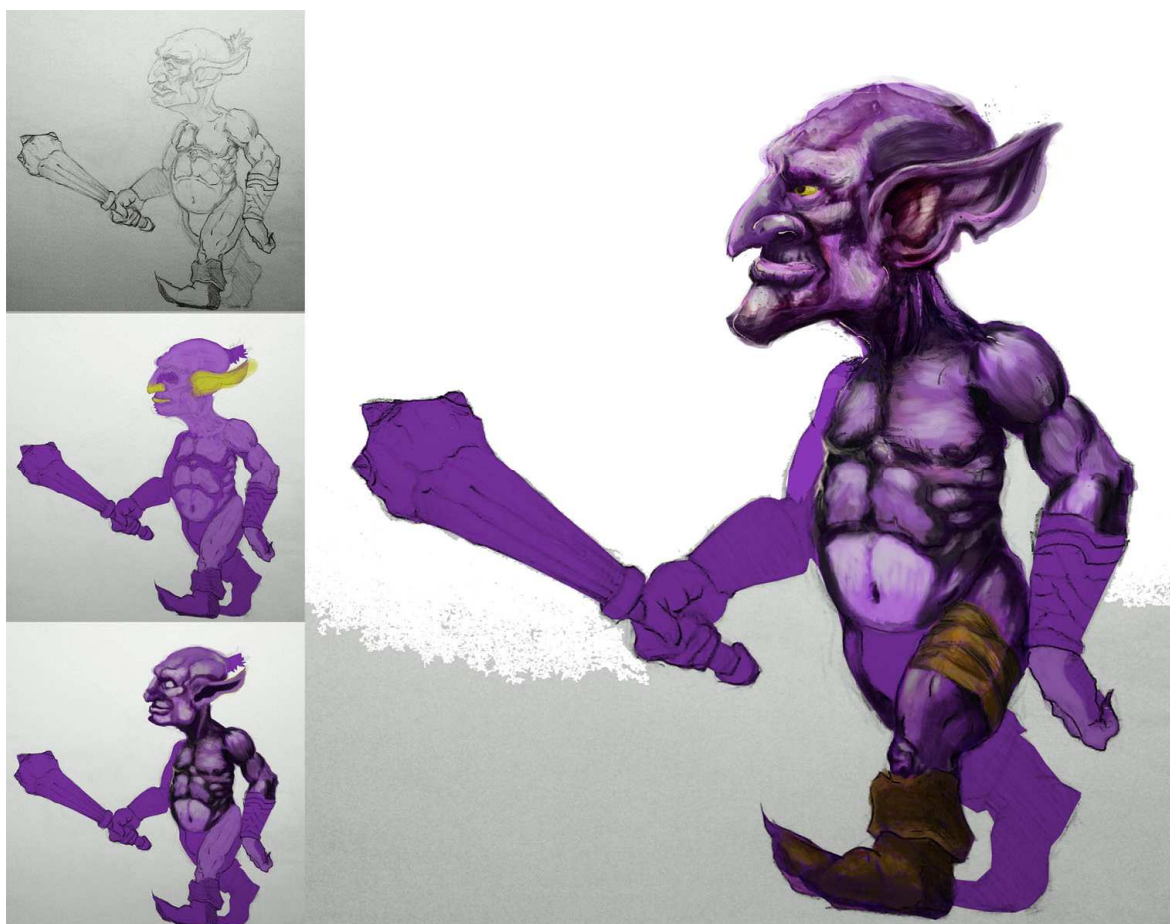
Příloha 1



1 Obrázek č. 4: Skicy postav hlavních hrdinů⁵

⁵ Archiv autorky

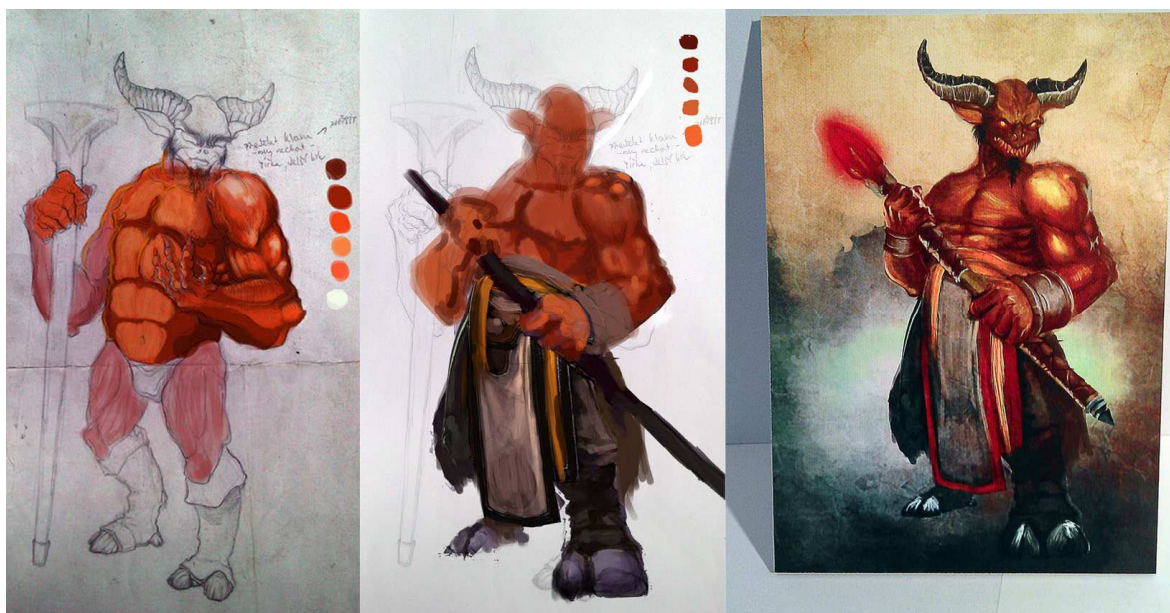
Příloha 2



2 Obrázek č. 5: Proces tvorby goblina⁶

⁶ Archiv autorky

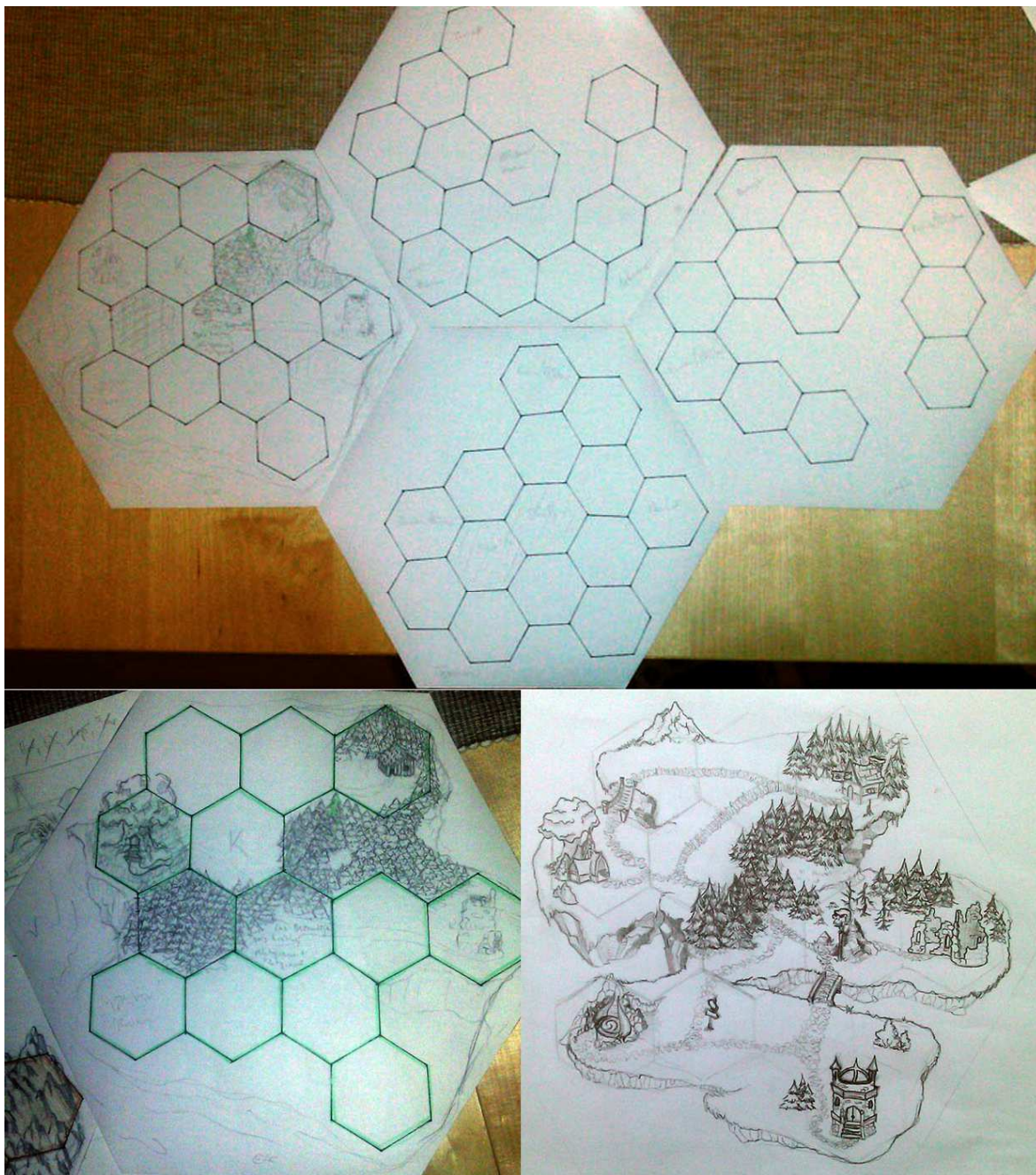
Příloha 3



3 Obrázek č. 6: Proces tvorby postavy démona⁷

⁷ Archiv autorky

Příloha 4



4 Obrázek č. 7: Schématické rozvržení ostrovů pro herní plán. Dole: 2 varianty skic ostrova⁸

⁸ Archiv autorky

Příloha 5



5 Obrázek č. 8: Proces tvorby motivu pro kartu do hry⁹

⁹ Archiv autorky

Příloha 6



6 Obrázek č. 9: Karty do hry¹⁰

¹⁰ Archiv autorky

Příloha 7



7 Obrázek č. 9: Žetony mincí¹¹

¹¹ Archiv autorky

Příloha 8



8 Obrázek č. 10: Návrh a realizace karty hráče¹²

¹² Archiv autorky

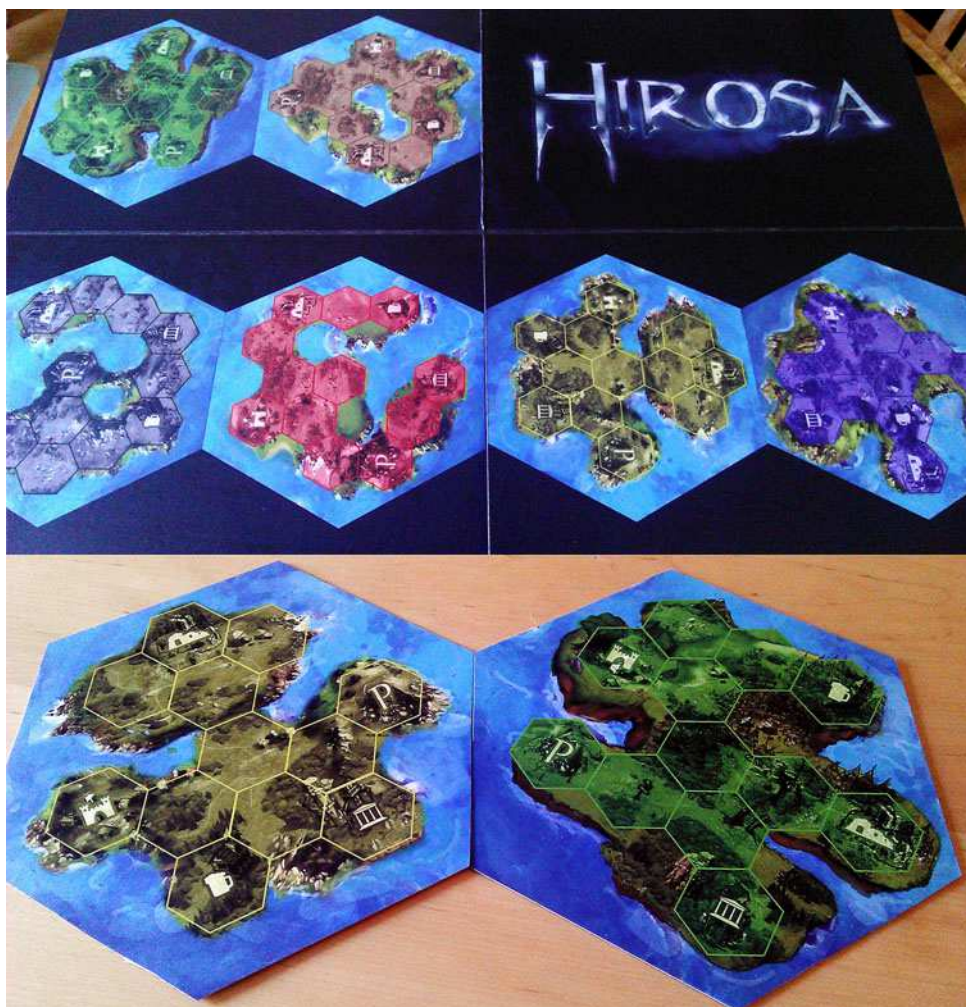
Příloha 9



9 Obrázek č. 11: Figurky hlavních postav¹³

¹³ Archiv autorky

Příloha 10



10 Obrázek č. 12: Herní plán¹⁴

¹⁴ Archiv autorky

Příloha 11



11 Obrázek č. 13: Herní komponenty a dokumentace¹⁵

¹⁵ Archiv autorky

Příloha 12



12 Obrázek č. 14: Ukázka rozložené hry (pro kompletní hru je třeba mít rozloženo všech 6 ostrovů)¹⁶

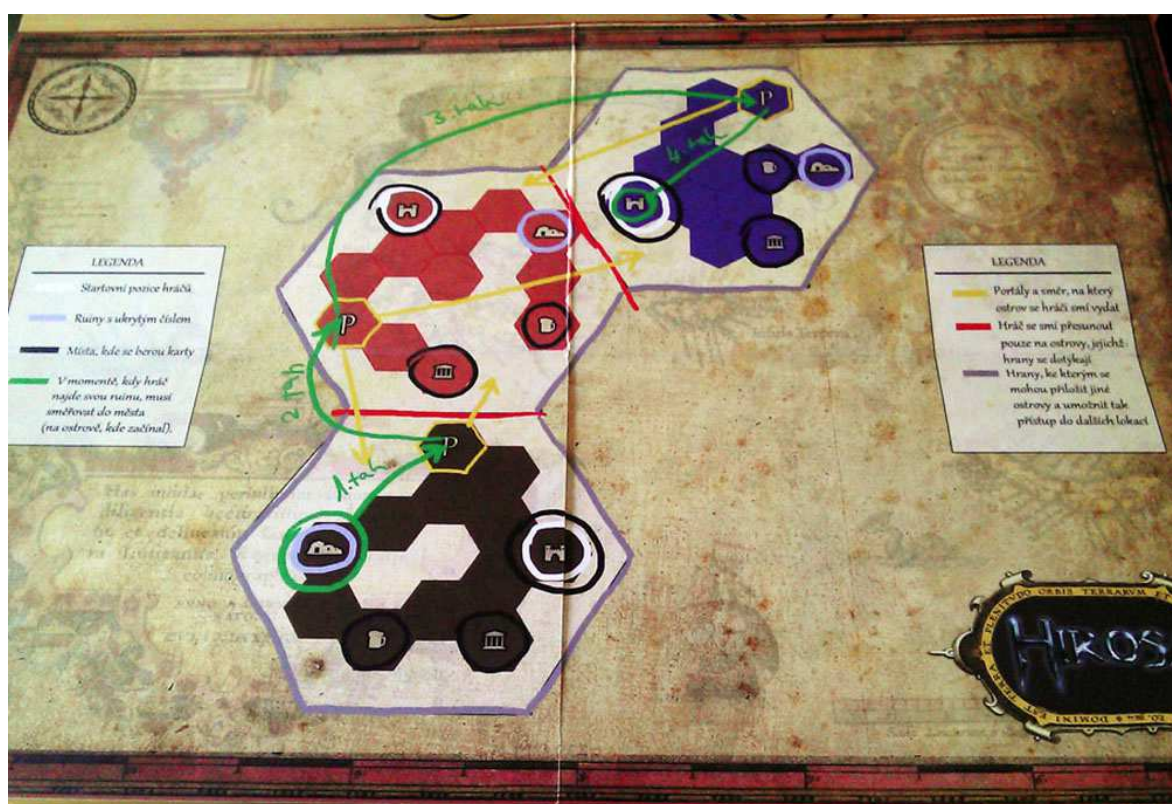
¹⁶ Archiv autorky



13 Obrázek č. 15: Herní komponenty¹⁷

¹⁷ Archiv autorky

Příloha 14



14 Obrázek č. 16: Schématická mapa hry¹⁸

¹⁸ Archiv autorky