

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

ANIMÁLIE

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ DESKOVÉ HRY

Kristýna Jordánová

Plzeň 2020

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Vizuální komunikace

Bakalářská práce

ANIMÁLIE

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ DESKOVÉ HRY

Kristýna Jordánová

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červen 2020

.....

podpis autora

OBSAH

1. Text bakalářské práce

- 1.1. Rešerše zvoleného tématu
- 1.2. Reflexe a dokumentace procesu tvorby
 - 1.2.1. Redesign
 - 1.2.2. Otázky
 - 1.2.3. Ilustrace
 - 1.2.4. Název hry a logo
 - 1.2.5. Design karet
 - 1.2.6. Mobilní aplikace
 - 1.2.7. Pravidla hry
 - 1.2.8. Obal
- 1.3. Závěr

2. Zdroje bakalářské práce

3. Resumé bakalářské práce

4. Přílohy bakalářské práce

1. Text bakalářské práce

1.1. Rešerše zvoleného tématu

Téma pro tvorbu méj bakalářské práce vzniklo na základě myšlenky redesignování deskové hry, kterou jsem navrhla a vytvořila v roce 2012. Hra vznikla v souvislosti s klauzurní prací na střední škole, kdy tématem bylo právě navrhování deskové hry včetně nápadu a samotného herního systému.

Vznikla tak hra didaktického charakteru, jejíž primárním tématem bylo poznávání zvířat. Myšlenka hry byla spojena s cestováním do různých částí světa, objevování zvířat a tvorba vlastní zoologické zahrady. Původní název tedy zněl „Moje ZOO“.

Součástí hry byla herní plocha rozdělená na čtyři oblasti ve čtyřech barvách, které symbolizovaly určitou kategorii otázek, například otázky směřované na domácí a farmářská zvířata. Hráči si tedy tímto způsobem mohli vybírat, kterou z oblastí chtějí zrovna poznávat. Herní plocha byla ve formě kruhu rozdělena na prázdná pole a pole s otazníky, které znamenaly tah s otázkou.

Karty byly též rozděleny do čtyř kategorií, čímž první z nich byla klasická slovní otázka s odpovědí vždy na konkrétní zvíře, dalším druhem byla otázka zvuková, kde na přiloženém CD bylo nahráno několik zvířecích zvuků. Otázky byly i obrazovou formou, obsahovaly jednotlivé ilustrace s částí zvířete a hráči museli uhodnout, komu daná část těla patří. Druhá forma obrazové otázky byly ilustrace, kde jsem spojováním dvou odlišných zvířat tvořila jedno samostatné a hráč měl za úkol rozpoznat každé z nich, vznikaly tak vtipné zvířecí anomálie.

Zrealizovaná hra se stala u nás doma velice oblíbenou a často hranou hrou, ovšem její výtvarné řešení nebylo dostačující a taktéž bylo velmi málo karet a ilustrací. Proto jsem se rozhodla přivést hru znovu k životu, vytvořit její novou podobu, mnohem více ilustrací, otázek a herní systém přizpůsobit aktuálním možnostem.

1.2. Reflexe a dokumentace procesu tvorby

1.2.1. Redesign

Na počátku procesu jsem znovu zvažovala herní systém. Mezi mé oblíbené společenské a deskové hry patří ty, které jsou efektivní, zábavné a nevyžadují příliš mnoho herních komponentů, proto jsem se rozhodla jít směrem takovým, který by hru řadil spíše k tomuto druhu her a byl vhodný i jako cestovní verze. Z toho důvodu jsem vyřadila herní desku a hru omezila pouze na karetní verzi. Promýšlela jsem nový způsob systému, kde jsem nejprve pracovala s myšlenkou dvou kostek, kdy jedna určuje barvu a druhá herní akci, později jsem přemýšlela nad fyzickou podobou rotujícího kola, které jsem se následně rozhodla přenést do digitální podoby a využít tak mobilní aplikaci, která měla být určena pouze pro přehrání zvukových otázek.

1.2.2. Otázky

Nejprve jsem se zaměřila na vypracování otázek, jak už jsem zmiňovala, otázky jsou rozděleny na čtyři oblasti, první je zaměřena na zvířata domácí a farmářská, ve druhé oblasti jsou zvířata z lesů a okolí, třetí obsahuje otázky o zvířatech žijících v tropických oblastech a poslední je svět podmořský, který zahrnuje nejen živočichy z oceánů, ale i ty, kteří žijí při pobřeží a na severním a jižním pólu. Otázky jsou zpracovány tak, aby hráči vnímali převážně vizuální souvislosti, odpovědi jsou tedy směřovány na konkrétní zvíře, to znamená, že odpověď je vždy jméno zvířete. Celkem jsem vypracovala 239 slovních otázek.

1.2.3. Ilustrace

Při procesu tvorby ilustrací jsem byla velice nejistá, jelikož se ilustrování příliš nevěnuji. Dlouho jsem nevěděla, jakým směrem jít. Moje prvotní představa byla spíše více výtvarná, například využití techniky akvarelu, ale nakonec jsem usoudila, že by bylo vhodnější jít směrem, kterému mám blíže, proto vznikly ilustrace grafického charakteru. Začala jsem jednoduchými náčrty zvířat v tužce, následoval proces vektorové tvorby, kde jsem tvary ještě více zjednodušila. Poslední fáze byla taková hra, kde jsem hledala nové možnosti propojení těl a hlav zvířat a vznikaly tak nové varianty. Celkem jsem tedy vytvořila 184 ilustrací.

1.2.4. Název hry a logo

Jelikož jsem se již v počáteční fázi redesignování rozhodla, že prvotní název určitě nezůstane, nějakou dobu jsem nevěděla, jak hru pojmenovat. Myšlenka a cíl tvorby zoologické zahrady mi nebyla sympatická a chtěla jsem mít za cíl spíše jakési objevování a pozorování zvířat. Při tvorbě ilustrací mě napadlo propojení slov „animal“ a „anomálie“ ve slovo „Animálie“ vyjadřující zvířecí svět, které je zároveň podobné latinskému slovu „animalia“, které v překladu znamená živočichové.

U tvorby loga jsem vycházela z představy o zvířecím světě a pracovala se symbolem zeměkoule, který vzešel do podoby obrysu kruhu a navázal tak na prvek u designu karet. Následovalo typografické řešení názvu a volba písma, kterým je Space Grotesk od brněnského studia Florian Karsten.

1.2.5. Design karet

Design karet vychází z původní podoby, kde jsem ponechala umístění číslování v levém horním rohu a počet bodů za získanou kartu v pravém dolním rohu, plný kruh jsem nahradila pouze tučným obrysem pro lepší vyznění ilustrací.

Finální podobě ovšem předcházely nejrůznější varianty. Rub karet měl podobu z motivů přírody, texturu, různé kombinace loga, až se mi nakonec jevila jako nejlepší varianta původní verze a to pouze čisté barevné rozlišení, kdy jsem následně jen ladila barevnost.

U volby materiálu a techniky výroby karet jsem se rozhodla jít cestou recyklovaného papíru, který bude mít větší spojitost s tématem hry. A jelikož se jedná o tmavší a strukturovaný papír, zvolila jsem tisk s bílým inkoustem, díky kterému budou mít ilustrace možnost více vyniknout.

1.2.6. Mobilní aplikace

Myšlenka zakomponovat do hry mobilní aplikaci vznikla kvůli potřebě přehrání zvukových otázek, které byly původně formou CD nosiče. Zvukové soubory jsem aktualizovala a doplnila, vznikl tak soubor celkem 57 zvukových otázek.

Při navrhování vzhledu jsem vycházela z jednoduchého designu karet. Funkce aplikace je v první řadě přehrání zvukových otázek, dále zobrazení správné odpovědi na jakoukoli jinou otázku a taktéž funkce kolotoče, který funguje jako určující nástroj průběhu hry.

Protože jsem nechtěla, aby hra byla zcela závislá na mobilním telefonu, rozhodla jsem se vytvořit i offline verzi, ve které funkci kolotoče zastává klasická hrací kostka. Možnost přehrát zvukové otázky v tomto případě odpadá.

1.2.7. Pravidla hry

Pravidla hry jsem řešila formou tří skládaných brožurek ve velikosti karet. V první z nich jsem specifikovala herní postup a možné varianty a variace hry. Druhá brožurka obsahuje vysvětlivky, kde jsou vysvětleny různé podoby karet a fungování mobilní aplikace. Ve třetí brožurce jsou sepsány všechny správné odpovědi na otázky, pro možnost offline hry.

Graficky jsem vycházela z podoby loga a jednoduchého stylu použitého u ostatních částí hry. Přehlednost jsem se snažila vyřešit rozmístěním každé textové části do samostatného prostoru a doplnit jej o barevné ikonky.

1.2.8. Obal

U řešení konstrukce obalu byl prvotním nápadem umístění karet a jednotlivých komponentů do oddělených segmentů, krabice ale byla příliš velká a nesplňovala moji představu malého balení. Rozhodla jsem se tedy pro společné umístění karet v jedné části a ve druhé zbývající komponenty. Vznikla verze podlouhlé krabičky a klasické obdélníkové, pro kterou jsem se ve finále rozhodla.

Při výběru materiálu krabice jsem zvolila opět přírodnější variantu, tedy klasická hnědá. Graficky jsem pracovala s různými kompozicemi ilustrací a ve výsledku se přiklonila k variantě čtyř vykukujících hlav zvířat, kde každá z nich zastupuje jednu z oblastí. Na spodní části krabice se nachází náhled na jednotlivé druhy karet a po stranách doplňující informace včetně obsahu balení.

Hra je doplněna o cestovní pytlík a sadu nálepek s dočasným tetováním s vybranými ilustracemi zvířat jako bonus.

1.3. Závěr

Výsledkem redesignu původní deskové hry je tedy kompletní produkt, který změnil podobu vizuální a částečně i herní systém, byl doplněn o dostačující množství nových otázek a přizpůsoben aktuálním podmínkám, reaguje na zvýšený zájem používání mobilních telefonů a mobilních aplikací, ale zároveň má podobu klasické stolní hry, tímto způsobem tedy propojuje obě možnosti.

Tato hra má za úkol provést hráče světem zvířat, zaměřit se na jeho vizuální aspekty, zapojit i sluchové smysly a zábavnou formou procvičit nejenom znalosti, ale i obecné vnímání.

2. Zdroje bakalářské práce

1. MATTHEWS, Rupert. *Zvířata: obrazová encyklopedie*. Praha: Ottovo nakladatelství, 2004. ISBN 80-7181-999-9.
2. Free Sound Clips | SoundBible.com. *Free Sound Clips | SoundBible.com* [online]. Copyright © 2006 [cit. 28.06.2020]. Dostupné z: <http://soundbible.com/>
3. Ringtones for your mobile phones Free download 2020 — FreeTone. *Ringtones for your mobile phones Free download 2020 — FreeTone* [online]. Copyright © [cit. 28.06.2020]. Dostupné z: <https://freetone.org/>
4. Free Sound Effects. *Free Sound Effects* [online]. Dostupné z: <https://www.freesoundeffects.com/>
5. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Živočichové* [online]. c2020 [citováno 27. 06. 2020]. Dostupný z WWW: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=%C5%BDivo%C4%8Dichov%C3%A9&oldid=18672193>

3. Resumé bakalářské práce

Animálie is a board game created especially for children and focuses on exploring the animal world. It is based primarily on visual perception, general overview, imagination and also engages the auditory senses.

The main component are playing cards with questions, which are divided into four types. The first of them are verbal questions that always answer a specific animal, the second are questions in the form of a sound records, the third and fourth types of questions are pictorial. For illustrations with animal parts, the players have to specify to which animal the part belongs and the second type of illustrations are the so-called "animal anomalies", where I combined two different animals to create one and the players guess each of them. For better orientation and the possibility of game variations, I divided the animals into four categories and therefore distinguished the cards by color. The game also includes a mobile application, which has three functions, the main one is the ability to play audio questions, another option is to display the correct answers to any other question and last is the inclusion of a spinning wheel, which randomly determines the player's move. In order for the game not to be completely dependent on a mobile phone, I also created an offline version, where the spinning wheel is replaced with a classic dice. The game thus combines a classic board game and uses the possibilities of mobile phones.

4. Přílohy bakalářské práce

Příloha 1

Původní podoba hry z roku 2012

Příloha 2

Návrhy ilustrací

Příloha 3

Proces tvorby loga

Příloha 4

Proces návrhu karet

Příloha 5

Konstrukce krabice: Varianta č. 2

Příloha 6

Finální náhled: Obal

Příloha 7

Finální náhled: Karty

Příloha 8

Finální náhled: Pravidla hry

Příloha 9

Finální náhled: Mobilní aplikace

Příloha 10

Doplňky ke hře: Cestovní pytlík a hrací kostka

Příloha 11

Doplňky ke hře: Sada nálepek dočasného tetování

Příloha 1

Původní podoba hry z roku 2012¹



foto vlastní¹

Příloha 2

Návrhy ilustrací²





Příloha 3

Proces tvorby loga³

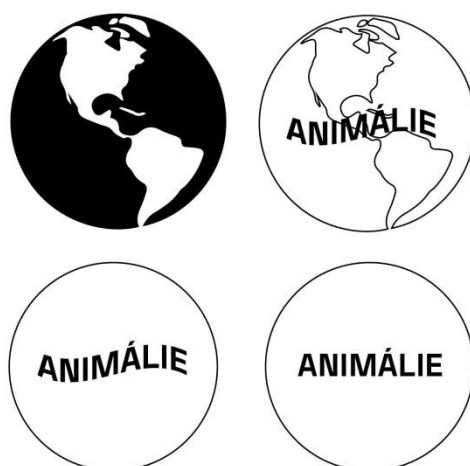
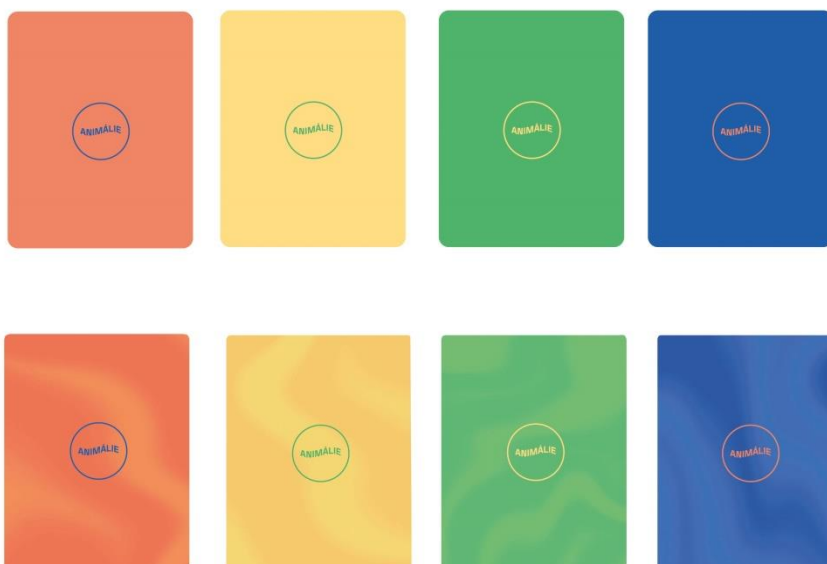








foto vlastní³

Příloha 4




Proces návrhu karet⁴



<p>63</p>  <p>20</p>	<p>12</p> <p>Mládě krávy?</p> <p>40</p>	<p>26</p>  <p>30</p>	<p>5</p>  <p>50</p>
---	---	---	--

<p>63</p>  <p>30</p>	<p>12</p> <p>Viš, který pták ve dne spí a v noci loví?</p> <p>30</p>	<p>26</p>  <p>40</p>	<p>5</p>  <p>10</p>
---	--	---	--

<p>63</p>  <p>20</p>	<p>12</p> <p>Poznáš zvíře s nejdelším krkem?</p> <p>10</p>	<p>26</p>  <p>30</p>	<p>5</p>  <p>40</p>
---	--	---	--

<p>63</p>  <p>30</p>	<p>12</p> <p>Hlavu má jako kladivo...</p> <p>30</p>	<p>26</p>  <p>40</p>	<p>5</p>  <p>10</p>
---	---	---	--

Příloha 5

Konstrukce krabice: Varianta č. 2⁵

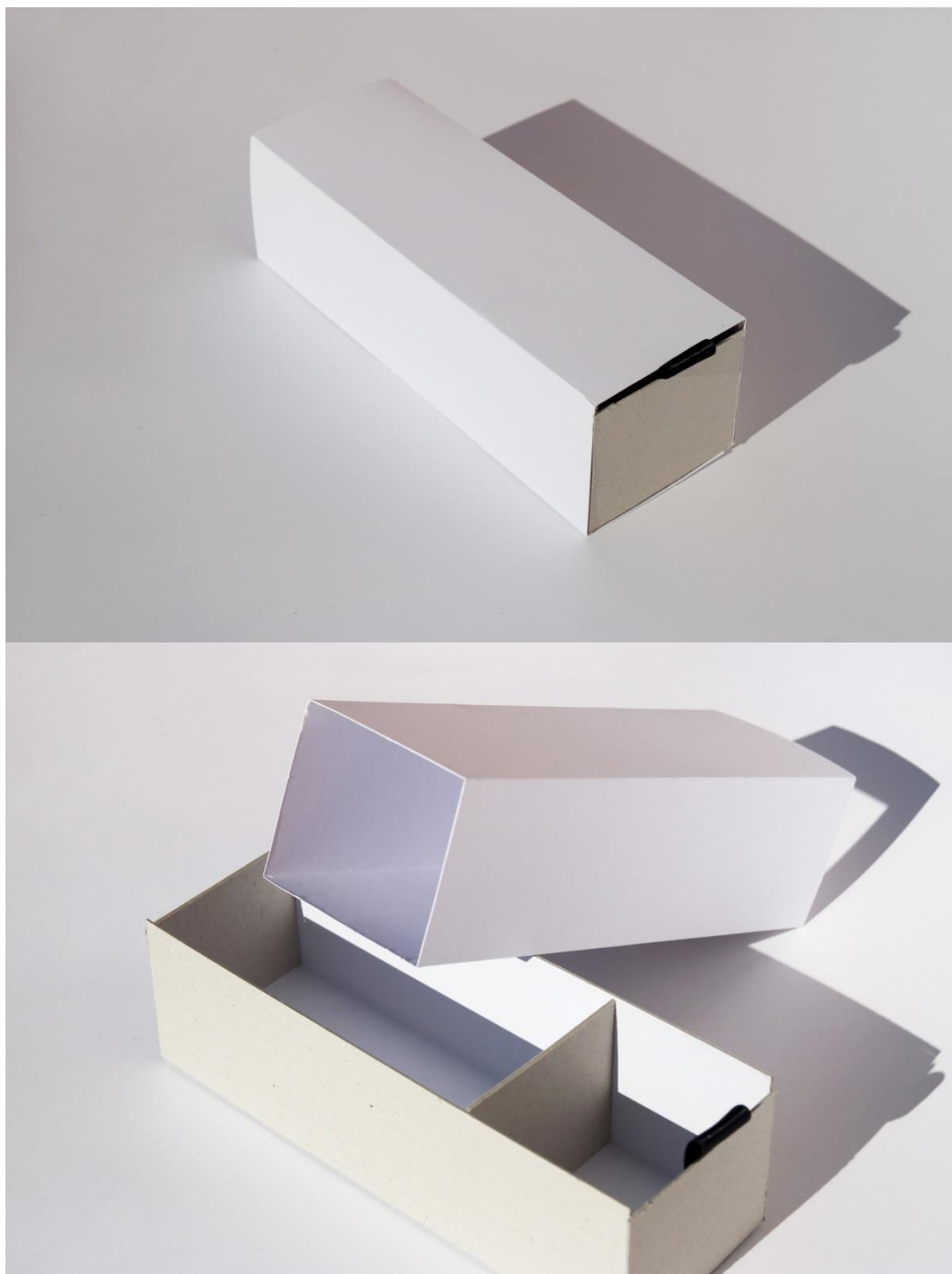


foto vlastní⁵

Příloha 6

Finální náhled: Obal⁶



Navštiv farmu, vydej se do lesů,
prozkoumej džungli nebo oceán.



foto vlastní⁶

Příloha 7

Finální náhled: Karty⁷





Příloha 8

Finální náhled: Pravidla hry⁸



foto vlastní⁸

Příloha 9

Finální náhled: Mobilní aplikace⁹





Příloha 10

Doplňky ke hře: Cestovní pytlík a hrací kostka¹⁰



foto vlastní¹⁰

Příloha 11

Doplňky ke hře: Sada nálepek dočasného tetování¹¹

