

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Bakalářská práce

VIZUÁLNÍ STYL SPOLEČENSKÉ DESKOVÉ HRY

Řešení vzhledu obalu a vizuálního konceptu

Veronika Balyklova

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Plzeň 2012

Oddělení designu
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Grafika ilustrace, specializace Grafický design

Bakalářská práce
VIZUÁLNÍ STYL SPOLEČENSKÉ DESKOVÉ HRY
Řešení vzhledu obalu a vizuálního konceptu
Veronika Balyklova

Vedoucí práce: doc. akad. mal. František Steker
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

1. ÚVOD

1.1 Téma a důvod jeho volby

1.2 Cíle mé práce

2. PROCES PŘÍPRAVY PRÁCE

2.1 Historický vyvoj stolních her

2.2 Seznámení s moderním herním světem

2.3 Představa stylu, obsahové náležitosti, výtvarný jazyk

2.4 Jednotlivé prvky vizuálního stylu, věci a materiály pro jejich tvorbu

2.5 Shromáždění literárních podkladů a podkladů k tvorbě

2.6 Zdroje inspirace

3. PROCES TVORBY PRÁCE

3.1 Kresebné návrhy a jejich redukce do digitálního rozhraní

3.2 Název hry, využití písma

3.3 Kompozice a barevnost jednotného vizuálního stylu

3.4 Doprovodné prvky jednotného vizuálního stylu

3.4.1 Využití rastru

3.4.2 Kresby a malby spojené s novinařinou

3.5 Základní tiskoviny

3.5.1 Pravidla hry

3.5.2 Plakáty

3.5.3 Letaček

3.6 Reklamní a prezentační materiál

4. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA
 - 4.1 Digitální přístroje a software použitý k práci
 - 4.2 Název hry, typografie
 - 4.3 Barevnost jednotného vizuálního stylu
 - 4.4 Výroba jednotlivých součástí hry
 - 4.5 Reklamní a prezentační materiály
5. POPIS DÍLA
 - 5.1 Části díla – jednotlivé prvky vizuálního stylu
 - 5.2 Barevnost vizuálního stylu
 - 5.3 Doprovodné prvky vizuálního stylu
 - 5.4 Reklamní a prezentační materiály
6. DÍLO V KONTEXTU DANÉHO OBORU
7. ZÁVĚR
 - 7.1 Zhodnocení vlastního díla
 - 7.2 Přínos práce pro daný obor
8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ
 - 8.1 Knižní a periodická literatura
 - 8.2 Internetové zdroje
9. RESUMÉ
10. SEZNAM PŘÍLOH

1. ÚVOD

1.1 *Téma a důvod jeho volby*

Téma mé bakalařské práce zní „Grafický návrh na deskovou hru jménem „Journalist“.

Výběr tématu nebyl složitý, stolní hry mne vždy bavily od mala a hrávala jsem je často s rodiči. Po přestěhování do České republiky jsem dlouhou dobu neměla s kým hrát, než jsem poznala skupinu lidí, která světem deskových her doslova žije. Tato skupina se věnuje vymyšlením nových pravidel a principů u her, které přicházejí na trh. Upravují pravidla a testují každou hru před tím, než ji předají grafikům a ilustrátorům. Znovu mne to vrátilo do dětství, kdy byly počítače teprve novinkou, a jediná počítačová hra byl „Princ z Persie“.

Ve světě existuje spousta druhů her a každá má jedinečnou atmosféru a příběh. Jsou hry společenské, nebo-li „Party hry“, hry pro děti různého věku nebo hry logické. Každá hra najde svého fanouška, jelikož každá má své vlastní osobité kouzlo. Záleží už pouze na náladě a chuti, jakou z herních krabic otevřete...

Abych blíže poznala svět deskových her, začala jsem chodit častěji do půjčoven a obchodů zabývajících se prodejem her. Snažila jsem se vyzorovat, kteří lidé jaké hry kupují, na čem jim při koupi záleží a o jaký styl se zajímají nejvíce.

Kupující mohou podle základních rozdílů rozdělit do tří skupin, které se dají dále rozdělit na řadu podskupin.

První jsou lidé, kteří se zajímají hlavně o hratelnost hry, její pravidla a její myšlenku.

Další skupina lidí se zabývá pouze vizuálním vzhledem. Jde jim o to, aby byla barevná, viditelná a měla co nejvíce obrázků.

Poslední skupina představuje kompromis dvou předešlých. Nejsou to hráči, kteří hrou žijí a nejsou to ani lidé co si občas nějakou hru koupí kvůli hezkému obrázku na přebalu. Zajímají se o hru komplexně – jak po vizuální stránce, tak po stránce hratelné.

1.2 Cíle mé práce

Cílem mé práce bylo dosáhnout kompromisu pro všechny tři skupiny. Chtěla jsem najít střední cestu, aby moje hra nebyla příliš barevná a zároveň nebyla nevýrazná. Musí být jednoduchá na pochopení a hraní. Obal zároveň nesmí ihned prozradit veškeré kouzlo hry dříve, než hráči krabici otevřou. Snažila jsem se vytvořit hru, která bude unikátní. Chtěla jsem vytvořit čistou a zřetelnou hru, která je pochopitelná a přesto láká svou vizuální stránkou.

2. PROCES PŘÍPRAVY PRÁCE

2.1 *Historický vývoj stolních her*

Stolním hrám, které známe dnes, předchází tisíciletý vývoj. U některých her se už bohužel nikdy nedozvíme pravidla, protože se mezi archeologickými nálezy nedochovaly. Avšak jiné hry jsou staré tisíce let a pořád se hrají s oblibou po celém světě. Některé hry se předávaly z generace na generaci a byly znovu objeveny, aby si u nich mohli lidé odpočinout.

1. *Stolní hry ve starověku*

První nálezy stolních her jsou staré několik tisíciletí. Mezi nejstarší hrací plány patří nález v hrobce El-Mahasna v Horním Egyptě. Pochází z roku 4 000 – 3 500 před n. l.. Jde o starobylou hliněnou tabulku s políčky 3x6. Tento nález jasně potvrzuje, že lidé před tisíci lety vymýšleli a hráli dekové hry. Propracovanost herních plánů a figur dále dokazuje, že pravý původ stolních her je mnohem starší. Další nálezy pochází z Palestiny, Asýrie, Kypru, Kréty, Řecka, Indie, Číny, Japonska a z různých míst Afriky.¹

Předpokládá se, že původně byly deskové hry kreslené do písku nebo do hlíny, pak do dřevěných destiček a později je vyrývali do kamene a hliněných tabulek. Jako hrací figurky byly používány kamínky.²

Další významný nález z období okolo roku 2600 př. n. l. je dřevěná tabulka vykládaná světle modrým lazuritem a mušličkami. Byla nalezena v hrobce vládců starověkého města Ur v jižní Mezopotámii.

¹ NOWAK, Zdislav. Mu-torere, tablut, go: alebo 50 neznámych i známych stolních her . 1. vyd. Bratislava : Mladé letá, 1979. 107 s. ISBN 66-170-79 .

² ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, ISBN 80-204-0188-1.

O deskových hrách se zmiňovali ve svých dílech i Homér a Platón. Na schodech Akropole v Athénách je nakreslen plán hry Mlýnek, což svědčí o popularitě této hry.

První písemné záznamy o stolních hrách jsou v Brahma-jala Suttě, v knize z 5. stol. př. n. l.. Odborníci tvrdí, že i v Bhagavadgítě je popsán souboj, který se odehrává na herní desce.³

Další herní desky můžeme najít na zdech v Pompejích nebo v Indii.

2. Stolní hry ve středověku

Ze 7. století pochází nejstarší známá zmínka o původně indické hře Čaturanga (předchůdce hry šachy) v sanskrtské básnické sbírce Vasavadatta.

První karetní hry vznikly v Číně z roku 1120. V Evropě se karetní hry objevují až na přelomu 13. a 14. století díky křižáckým výpravám. K největšímu rozvoji však dochází, až po roce 1447, kdy byl vynalezen knihtisk.

Karty byly velice populární a staly se součástí společenského života. Samotný pojem karty je pravděpodobně odvozen od CARTAE, což byl pojem pro psací papír vyrobený z papyru.⁴

Nejčastější hrou středověku byly kostky. Byla to nejjednodušší forma hry ve které o úspěchu rozhodovalo pouze štěstí, není k ní potřeba žádného strategického myšlení. Díky své jednoduchosti a nepochybně malé ceně pronikly i do nejnižších vrstev, kde byly velmi oblíbené.

³ HUIZINGA, J. Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. [1938]. Rowohlt Verlag, 1994. ISBN 3-499-55435-6.

⁴ OMASTA, Vojtěch, RAVIK, Slavomír. Karty, hráči, karetní hry. Praha :69 Levné knihy KMa, 2005. 582 s. ISBN 8073092069

Vedle kostek byly mezi lidmi značně rozšířené i Vrhcáby. Je to stará desková hra pro dva hráče. Slovo „vrhcáb“ vzniklo přeložením německého slova „Wurf“ (vrh) a počeštěním slova „Zabel“ („poněmčené“ latinské slovo „tabula“ – deska). Původ hry sahá až ke starým Sumerům 5 000 let před naším letopočtem. Vrhcáby se hrály v Řecku a Římě a do celé Evropy se rozšířily ve středověku. Ve hře nezáleželo pouze na štěstí při hodů kostek, ale i na taktické dovednosti hráče. Hrál se na desce zvané "vrhcábnice", každý z hráčů měl dvě kostky a patnáct kamenů, které posunoval po hrací desce.

Hazardní hry s kostkami přitahovaly pochopitelně falešné hráče, kteří se snažili ošidit co nejvíce důvěřivců. Hlavně díky nim se kostky staly nejen nejoblíbenější, ale také neodsuzovanější hrou. Pokřivená kostka byla známá už v prehistorických dobách. Nejčastější formou úpravy bylo vybroušení části okraje, takže kostka se kutálela s určitou odchylkou. Druhým způsobem bylo zatížení jedné strany kostky.

2.2 Seznamení s moderním herním světem

Než jsem se pustila do své práce, chtěla jsem si seznámit se současnou herní nabídkou.

V současnosti se setkáváme u stolních her s označením „Moderní stolní hra“. Jsou to hry, u kterých známe autora. Takové hry se mimo jiné liší především svou motivací, kterou se odlišují od klasických, spíše abstraktních, her. Většina moderních her se odehrává v konkrétním prostředí. Hráč se tak může přenést na divoký západ, kde v roli šerifa chytá bandity a v další hře může budovat město nebo novou civilizaci.

Moderní hry mají konkrétní cíl. Nejde jen o to vyhrát, ale hráč je motivován samotným průběhem hry. Ve hře má konkrétní cíle, kterých hráč dosahuje v průběhu hry. Pokud dosáhne těchto cílů, může dosáhnout i výhry. Zároveň při těchto hrách není většinou primárním cílem hráčů škodit druhému, ale získat více bodů než druhý. Rozvíjí tak soutěživost.⁵

Podle různorodosti her a jejich tématu se měnily i krabice:

1. Logické hry měly většinou jednoduchou krabici jenom s fotografií obsahu hry nebo pouze s názvem.
2. „Party hry“ měly nakomponované fotografie s digitální malbou. Krabice jsou často přepřelávané z důvodu velkého množství vizuálních medií nashromážděných na malé ploše. Tento typ her je nejvíce prodáváný.
3. Historické hry se drží námětu podle období, do kterého spadá. Obal bývá spíše jednoduchý.
4. Dětské hry jsou výrazné. Většinou je na obalu použita jednoduchá malba s výraznými barvami. Hrací plocha je většinou digitálně zpracovaná a nezáleží, jestli je na krabici fotka upravená nebo totožná s originálem.
5. Jsou hry, které nemají hrací plán. Jde o karetní hry. Karetní hry mají svůj vzhled více propojeny s obalem než ostatní hry. Když se podíváme na karty a jejich obal, tak na obalu je většinou znázorněna samotná karta nebo jenom nějaká její část nebo je zde malba, která však blíže souvisí s touto hrou. Například hra „Dixit“ má na všech kartách kresby. Jedna z kreseb se objevuje i na samotném obalu, jenom je více detailní.

⁵ ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, ISBN 80-204-0188-1.

2.3 Představa stylu, obsahové náležitosti, výtvarný jazyk

První krok přípravy pro tvorbu hry byly pravidla, herní výbava a především samotné pojetí hry. Následně navazovalo vizuální prostředí hry. Relativně dlouhou dobu jsem bojovala s celkem, jako takovým, než jsem přišla na ideální a harmonické spojení všech složek dohromady.

Pracovala jsem se základem pravidel, který jsem získala od přátel, zabývajících se deskovými hrami. Pravidla jsem upravila, aby byla jednodušší, nepřiliš náročná a lehce zapamatovatelná, jelikož jde o hru s písmeny. Hráč na hracím plánu skládá slova s písmenek, které vytáhne z pytlíku. Přestože jsem pravidla vytvořila na začátku, v průběhu tvorby a testování jsem je ještě dále upravovala.

Po upravení pravidel jsem měla vyjasněné základní herní prvky, které mi tvoří hru. Pak už jsem se mohla zaměřit na samotný vizuální styl celku. Zkoušela jsem celou řadu návrhů a námětů, které by se mohly hodit přímo k tématu písmen a současně k posouvání z bodu A do bodu B. Nebo k hernímu stylu, aby se hra dala zařadit třeba do středověku nebo jiného historického období. Ano, takovéto hry taktéž najdeme a hrajeme, aniž bychom si uvědomovali, proč vlastně herní systém absolutně nesouvisí s obalem a celým vizuálním pojetím. Já jsem hledala souvislost pravidel, pojetí a systému hry spolu s vizuálním vzhledem krabice a obsahu. Po dlouhém zkoumání jsem nakonec zvolila tematiku novináře. Toto téma se v deskových hrách neobjevuje často. Dnes se většina her soustřeďuje na tematiku středověku a fantasy. Líbilo se mi spojení systému hry, kdy hráč skládá slova, s novinářem, který se živí skládáním písmen a slov do vět a píše články do novin a časopisů.

Měla jsem pravidla a měla jsem nápad. Jak zařadit, jak propojit a dát všemu logiku, která by byla jasná po prvním přečtení pravidel. Pod novinářem si můžeme představit spoustu věcí. Každý vnímá žurnalistu jinak. Někdo v něm vidí otravného chlápka, co šlape na paty celebritám a hrabe se v jejich životě, někdo si je představuje jako hrdiny, kteří přinášejí senzační články do novin. Někdo je může vnímat jako obyčejné osobnosti s velkou kamerou v ruce. V běžném životě nedokážeme novináře na ulici rozeznat od obyčejného člověka, dokud se k vám nehrne se zápisníčkem a otázkami.

Moje představa o novináři je veskrze složenina několika starých americkým filmů jako „Prázdniny v Římě“ nebo další geniální filmy jako „Noviny“ (The Paper, 1994), „Všichni prezidentovi muži“ (All The President's Men, 1976), „Muž, který věděl příliš mnoho“ (The Insider, 1999). Vždy když se řeklo „novinář“, představila jsem si noblesního pána v klobouku s liščím úsměvem, s cigaretou v puse, písíciho na stroji, do bločku nebo na kus papíru. Nebo muže, který sleduje co se kde děje jako detektiv.

Ale jak ho vnímají ostatní? Je to pouze moje představa anebo by i jiní z tohoto popisu poznali novináře? Optala jsem se několika známých, jak si představují typického novináře a zjistila jsem, že většina představ není daleko od té mojí.

Po tomto malém průzkumu jsem se rozhodla děj hry začlenit do velkoměsta v období třicátých let minulého století. Za „velkoměsto“ jsem si vybrala New York. Inspirovala jsem se filmem „Novinář“, který popisuje jeden den šéfa zpravodajství newyorského bulvárního deníku. Musí se rozhodnout, jak psát o kontroverzním případu, kdy byli - zřejmě neprávem

- obvinění dva mladí černoši z vraždy. Zároveň se musí rozhodnout, jestli nastoupí do deníku The New York Sentinel (zjevně New York Times) a začne kariéru "seriózního" novináře. Dalším důvodem, proč jsem si vybrala New York, je seriál „Sex ve městě“, kde jedna ze čtyř hlavních hrdinek je novinářka, píšící svůj článek do novin New Yorku.

2.4 Jednotlivé prvky vizuálního stylu, věci a materiály pro jejich tvorbu

Hra se skládá z několika základních prvků:

krabice, herní plán, žetony s písmenky, žetony s akciemi, žetony s bonusy, žetony s překážkami, pravidla hry, pytlík na písmenka, přesýpací hodiny na dvě minuty

Doprovodnými prvky jsou:

tužka, bloček na počítání bodů

2.5 Shromáždění literárních podkladů a věcí k tvorbě

Pro svou tvorbu jsem sbírala informace a literaturu, která by se konkrétně vztahovala k mojí práci, ale našla jsem většinou jen literaturu o tvorbě obalu a loga.

Bohužel se mnoho písemných památek o stolních hrách nedochovalo. V roce 1283 byla dokončena první kniha, která pojednává o deskových hrách. Kniha byla vytvořena na zakázku kastilského krále Alfonsa X. Moudrého, který k ní zřejmě napsal předmluvu. Plný název manuskriptu je „Juegos diversos de Axedrex, dados y tablas con sus explicaciones, ordenados por mandado del rey don Alonso el sabio“ (Kniha o šachové hře, hře v kostky a deskové hře) a jeho obsah je věnován také

hře v kostky a dalším deskovým hrám jako jsou např. vrhcáby. První část se zabývá výlučně šachovou hrou, ale v dalších částech jsou uvedeny další hry, které se ve 13. století těšily oblibě. Např. mlýnek, velký mlýn, vrhcáby, ovčinec a také Alquerque, který je pravděpodobně předchůdcem dnešní dámy.

Moderní svět her jsem zkoumala prostřednictvím českého i zahraničního trhu. Konzultovala jsem jejich výhody a nevýhody se samotnými hráči a výrobci. Sbírala jsem rady od zkušených tvůrců, jak mám postupovat k samotné tvorbě stolní hry, co je důležité při výrobě obalu, hracího plánu a dalších součástí.

Pro lepší vžití se do role novináře jsem se hlouběji zaobírala žurnalistikou v podobě manuálů, hotových článků, filmů či přímo komunikací s žurnalisty.

2.6 Zdroje inspirace

Zdrojem mé inspirace k vytvoření hry bylo setkání s lidmi, kteří hry vymýšlejí a hrají. Narazila jsem díky nim na hru německého výrobce. Zaujal mne její vizuální vzhled. Krabice byla do zelena se zajímavou malbou muže schovávajícího se za sloupem a příšerkou, kterou si hráči před začátkem hry poskládají vždy sami. Hra se nazývá „Fearsome Floors“ nebo česky také Dvorana děsu. Okamžitě jsem si ji chtěla zahrát. Hra měla zajímavě zpracovaný nejen obal, ale také každou jednotlivou herní součástku. Hrací pole bylo jednoduché a zřetelné, ale přitom pěkně výtvarně zpracované, barevně sladěné do zelené a hnědé. Jedná se o závodní hru o přežití, ve které musíte dostat svůj tým z bludiště dříve než vaši soupeři. Ale nic není tak jednoduché, jak se může na první pohled zdát. Bludištěm totiž prochází krvelačná příšera lačnící po krvi všech, kteří se jí připlou do cesty! Byla

jsem nadšena a rozhodla jsem se vyhledat další hry od stejné firmy. Zjistila jsem, že firma „2F-Spiele“ se zabývá hrami již několik let a zajímavost, kterou mají všechny hry společnou, je sladění do zelených odstínů.

Další hra která mne popostrčila byla karetní hra jmenem Dixit. Hra se skládá z karet, na kterých naleznete pouze obrázky a to dokonce na každé z osmdesátičtyř karet jiný. Na obrázcích najdete indicie všemožného charakteru. Je nádherně výtvarně zpracovaná.

Inspiraci pro svého žurnalistu jsem sbírala nejen přes deskové a karetní hry. Německý výtvarník Michael Kutsche, který dělá digitální malbu, mi posloužil jako další inspirace. Spolupracoval na novém filmu „Alenka v říši divů“. Líbí se mi jeho práce, jeho hra se štětcem, jak dokáže zachytit moment jediným pohybem ruky.

Samozřejmě jsem se nevyhnula ani novinářině ve filmu, ve kterých jsem převážně zkoumala charakter samotných novinářů.

3. PROCES TVORBY PRÁCE

3.1 Kresebné návrhy a jejich redukce do digitálního rozhraní

Základy byly položeny. Pustila jsem se do zpracování vizuálního konceptu celé hry pomocí skic a malých modelů pro lepší orientaci v průběhu práce. Zabývala jsem se nejen vymyšlením a zpracováním obrazové a grafické stránky, ale též technickou a funkční otázkou hry. Začala jsem bohužel u krabice a až poté jsem přemýšlela nad hracím plánem, což byla chyba. Tím jsem zjistila, že při vizualizaci deskových her je nejdůležitější a nejtěžší prvek, i když se to nezdá, hrací plán. Musí být jasný, vizuálně zajímavý a hratelný. Celá hra se odvíjí od něj.

Kresebné návrhy jsem přenášela do digitální podoby, zpracovávala je a snažila se najít ideální cestu.

3.2 Název hry, využití písma

Písmo jsem chtěla vybrat jednoduché, ale propojitelné s celým duchem hry a namětem.

Pro inspiraci jsem se obrátila na staré tiskoviny a reklamy. Nakonec mé rozhodnutí padlo na písmo, které vypadá opotřebovaně a poškrábaně, a propojila jsem ho se zbytkem krabice. Barvu, vzhledem k tmavšímu pozadí krabice, jsem nechala bílou, protože vytváří krásný kontrast a dá se dobře přečíst. Název je umístěn do horního levého rohu, jelikož je tam na něj dostatek prostoru, co se týče zaplnění plochy, a také pro rovnováhu pravé části krabice, kde mám posazeného hlavního hrdinu hry.

To samé písmo jsem využila na základní nadpisy v pravidlech a na herních žetonech a pytlících.

3.3 Kompozice a barevnost jednotného vizuálního stylu

Ke konečné barevnosti jsem se dopracovala přes nápad týkající se retro stylu a barevnosti třicátých let. Pracovala jsem se starou fotografií, s odstíny sépie přecházející v odstín červené a s dopadajícím světlem na novináře. Volba barev není náhodná. Musí odpovídat všemu, co najdete uvnitř krabice. Obal by však měl být vizuálně výraznější, o odstín zajímavější, i když se jedná o hru, kde se skládají slova.

Po uvědomění si těchto skutečností jsem se dopracovala ke kompozici obrázku, pojetí novináře a propojení s textem a názvem hry. Dále jsem pro jednotnou barevnost hry vybrala převážně šedé, modré a oranžové odstíny, tak abych se držela myšlenky New Yorku a vize typického žurnalisty. Odstíny jsem později použila i u dalších hracích prvků. Pracovala jsem ale ještě pořád s i fotografií. Po prvním zhotovení celé krabice mi fotografie v barevné verzi neseseděla, proto jsem jí digitálně přepracovala, aby lépe zapadala do celku.

3.4 Doprovodné prvky jednotného vizuálního stylu

3.4.1 Využití rastru

Důležitou roli ve vizuálním stylu hraje rastr, který spolu s barevností provází celý koncept hry. Rastr jsem použila pro jeho časté užívání v třicátých letech. Spojila jsem ho také se starou fotografií, se kterou jsem pracovala od začátku. K propojení stylu jsem se dostala nejen díky fotografií, ale i díky starým výtiskům novin. Když se podíváme na dobové noviny, zjistíme, že rastr byl jejich součástí.

3.4.2 Kresby a malby spojené s novinařinou

Celý vizuální koncept jsem propojila jednoduchou kresbou, jež jsem umístila na krabici a na pravidla hry. Na krabici jsem použila digitální malbu, která spojuje jednotlivé části dohromady. V pravidlech se tyto motivy opakují, ale nikterak nepotlačují text. Text je v pravidlech nejdůležitější. Kresba podporuje názornost a vzhledovou zajímavost pro hráče.

Motiv je spojen s novinařinou, což koresponduje s celkovým konceptem hry.

3.5 Základní tiskoviny

3.5.1 Pravidla hry

Jedna z nejdůležitějších částí hry jsou pravidla. Bez nich u většiny her začneme hrát jen velmi těžko. Při výrobě klasických her se samotná hra po vytvoření zkoumá a zkouší mezi lidmi, kteří jí nikdy dříve neviděli. Většinou zkouška trvá několik týdnů i měsíců, aby si hru odzkoušeli různé typy hráčů a různé věkové kategorie. Během tohoto času se pravidla upravují, aby byla pochopitelná co největšímu množství hráčů. Moje pravidla bohužel takovou zkouškou projít nemohla. Proto jsem si vytvořila vlastní zkoušecí tým z lidí, kteří často hry hrají, i z těch, kteří hrají jen občas. Předpokladem bylo, aby ani jedna skupina o mé práci nic nevěděla. Jedině tak jsem mohla dojít k objektivním závěrům. Ani jedna skupina neměla žádný problém s pochopením hry. Avšak nutno dodat, že se stále jednalo o malou skupinu osob stejné věkové kategorie.

Typografickou úpravu pravidel jsem propojila s kresbami a rastrem.

3.5.2 Plakát

Plakát ke hře jsem vytvořila se stejným motivem, jako je na krabici. Doprovodila jsem ho pouze poznámkami rozšiřujícími popis hry. Nechala jsem stejné písmo i motiv jako na krabici. Vizuální styl hry Journalist si lidé musí s hrou okamžitě spojit, aby se při případné koupi dobře orientovali i v obchodě plném různých dalších her. Malé plakátky jsem zpracovala kresebně, následně jsem je propojila s letáčky.

3.5.3 Letaček

Letačky jsem se rozhodla zpracovat s využitím kreseb, které jsou již v pravidlech, doprovázené jen jednoduchými poloprůhlednými stíny.

Pro barevnost samotného letačku jsem si vybrala odstín hnědé barvy spolu s rastrem, který se mi objevuje v pravidlech na zadní straně krabice a některých žetonech.

Na druhé straně letáčku je psán krátký obsah a cíl hry.

3.6 Reklamní a prezentační materiály

Dalšími reklamními materiály jsou odznáčky a nálepky. Odznáčky se liší formou i velikostí, jsou kulaté nebo čtvercové.

Na kulatých odznáčcích je využitý motiv z krabice v několika barevných odstínech. Jeden je ve stejných modro-žlutých, tak jak můžeme vidět na přední straně krabice. Druhý barevně ladí spíše k zadní části krabice, využívá však stejný motiv jako víko krabice a další materiály ve hře.

Na čtvercových odznáčcích je motivem silueta novináře, který píše na město, stejný motiv potkáme na bločku pro zapisování bodů. Použila jsem také motiv taxíku, což je jeden z bonusových žetonů ve hře.

4. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

4.1 *Digitální přístroje a software použitý k práci*

Pracovala jsem v programech Adobe Photoshop, Adobe Illustrator a Corel Draw.

Ve Photoshopu jsem digitalně malovala s pomocí tabletu. Takto jsem vytvořila krabici, boční strany i zadní část. Pro práci jsem použila několik druhů tahů štětce. Pracovala jsem i s rastrem.

Název hry jsem zpracovala takéž ve Photoshopu, protože se mi v Illustratoru bohužel nešlo vytvořit styl písma, který by připomínal opotřebenosti časem. Zpracovala jsem ho ve větší velikosti a pak zmenšovala do požadovaného formátu, aby neztrácelo ostrosti.

Dále jsem pracovala v Illustratoru. V Illustratoru jsem pracovala s formátem *.tiff a sázela text do ostatních tiskovin.

Každý soubor ve Photoshopu i Illustratoru je zpracovaný ve CMYK, což je zásadní pro tisk. Barvy se poté vytisknou opravdu podle barvy, která je v originále.

4.2 *Název hry, písmo*

Název hry je vytvořen fontem Tipewriter_Condensed.

Při práci jsem upravila mezery, aby mi písmo dobře sedělo. Provedla jsem úpravy samotného písma přidáním dojmu otrhanosti a zastaralosti, ale pouze pro samotný název na krabici. V dalších případech není písmo upravované.

4.3 Barevnost jednotného vizuálního stylu

Barevnost hry je jednotně spojena 5 hlavními odstíny: šedá, žlutá, modrofialová, hnědá a bílá (písmo, kresby). Od začátku jsem věděla, že barevnost na obrazovce bude vypadat trochu jinak, než vytisknutá na papíře nebo na samolepce. Pracovala jsem ve CMYK, což by mělo aspoň z větší části odpovídat barevnosti a odstínům celé práce. Přesto jsem měla problémy s tiskem. Na začátku jsem měla problémy vzniklé špatným formátem, přesněji ukládáním souborů z ilustrátoru do *.pdf. Barvy byly nepřesné. Záleželo tedy na tiskárně jak který odstín vytiskne, protože ne každá offsetová tiskárna tiskne stejně.

Hlavní technický problém tisku bohužel nastal až při konečném tisku, když se práce tiskla a lepila rovnou na karton, jak to mají běžné deskové hry prodávané v obchodě. Přestože byla barevnost v souboru harmonická, výsledný tisk se projevil v úplně jiných odstínech. Ladil spíš s německými výrobci 2F, protože měl zelený odstín.

4.4 Výroba jednotlivých součástí hry

Výroba her v profesionálním studiu je naprosto jiná. Jelikož hry jsou výrobky, které se vyrábí velkonákladově, tisknou se na offsetových tiskárnách. Díky tomu je barevnost naprosto odlišná od klasické malonákladové tiskárny. Krabice jsou připravené a polepované speciální samolepkou s krásnou strukturou. Hrací plán a kartičky jsou též lepené samolepkou na tvrdší lepenku, vyřezané na speciálních strojích, které oříznou hrany naprosto přesně a rovně. Většina hry se vyrábí na lepence o šířce 1-1,5 millimetru.

Při mé ruční výrobě hry jsem dodržela standarty výroby deskových her.

1. *Krabice*

Velikost krabice: Víko - 19x28cm., Dno – 18,5x27cm., Výška boční strany – 6cm.

Víko i dno krabice jsou zpracované z pevné lepenky, kde na je místech ohýbání lepenka nařízlá, aby se krabice dala pohodlně slepit.

Samotný potah krabice je vytisknutý na oddělené samolepky jako jeden obrázek a pak je krabice polepovaná.

2. *Hrací plán.*

Deska s plánem má velikost 18x26cm. Je menší z důvodu pohodlnějšího vytahování z krabice.

Hrací plán používá stejný princip polepení jako krabice. Samolepka není na zadní stráně doříznutá, aby plán při ohýbání držel pohromadě.

3. *Žetony (písmenka, bonusy, sankce)*

Žetony se tiskly na samolepky do předpracované mřížky v Illustratoru, pak se lepily na lepenku a teprve potom se vyřezávaly malé čtverečky velikosti 1,8cm podlé předpřipravené mřížky.

4. *Pravidla hry*

Pravidla hry jsou 18x13cm a představují velikostí půlkou hracího plánu.

Pravidla hry mají oboustranný tisk na papír s gramáží 200. Poté je skládám a sešívám do brožurky.

5. *Pytlíky*

Na pytlíky jsem připravila předlohu s motivem hnědé barvy a rastru, na kterém je nadpis „Journalist“ upravený ve Photoshopu a Illustratoru. Tento motiv jsem vytiskla na bavlněnou bílou látku. Pak se látka nastříhala a ušily se z ní malé pytlíčky. Pytlíčky jsou velikosti 18x13cm. Mají poloviční velikost plánu a stejnou velikost jako pravidla hry. Velikost pytlíků jsem přizpůsobila tak, aby nebyly zbytečně velké a aby se do nich pohodlně vešla ruka. Z každé strany je od písma rezerva 0,5cm.

6. *Bločky*

Bločky na počítání bodů 8x12cm. Jsou o něco menší než polovina formátu pravidel. V krabici leží spolu s písmenky v přihrádce, a proto kdyby byly o něco větší, špatně by se vyndávaly ven. Na bločcích je potisk siluety novináře s městem, tak jak ho vidíte na krabici, s nádechem barvy zežloutlého papíru. Bločky jsou vázány lepenou vazbou, aby se listy daly trhat. Bloček tvarem připomíná zápisník, do kterého si novináři píší poznámky.

7. *Přesýpací hodiny*

Přesýpací hodiny jsou standartní standartního charakteru jako u jiných her. Na výšku měří 9cm. Přesýpací hodiny mají modrý odstín, což je jeden ze základních odstínů stylu celého projektu.

8. *Tužky*

Tužky jsou také modré a stejně velké jako přesýpací hodiny, což znamená 9cm. Potisk na tužce s názvem hry jsem vyřešila samolepkou v horní části.

4.5 Reklamní a prezentační materiály

Reklamními a prezentačními materiály jsou plakáty, letáky, samolepky a placky.

Plakáty se předpřipravily a tiskly v tiskárně na velikost B1 a menší plakátky na velikost B3.

Reklamní letáčky jsou velké jako pravidla hry, 18x13cm. Vepředu je motiv vztahující se ke hře a na zadní straně je popsán obsah a děj hry.

Placky jsem si nechala vyrobit. Připravila jsem předlohu a podle ní se odznáčky realizovaly.

5. POPIS DÍLA

5.1 Části díla – jednotlivé prvky vizuálního stylu

Moje hra se skládá z několika součástí:

1. *Obal hry (krabice; víko a dno)*

Víko obsahuje název hry a jeho malované znázornění. Součástí je popis, že se jedná o deskovou hru. Obsahuje také povinné značky, jako je značka recyklace nebo zákaz používání dětmi do tří let. Na krabici jsem také umístila jednoduché popisky - jak dlouho se hra hraje, pro kolik hráčů je a pro jakou je věkovou kategorii.

Dno obvykle slouží k popisu samotné hry a krátkému přehledu herního materiálu (aby kupující mohli tušit a aspoň trochu vědět, co je čeká zabalené v krabici). Celek je doplněn grafikou.

Vizuální vzhled mojí krabice je spojený názvu s dějem hry. Znázorňuje žurnalistu, který píše na město jakoby na stroji. Chtěla jsem podtrhnout to, že nejen samotné město tvoří žurnalistu, tím že nabízí spousta materiálu ke psaní, ale v podstatě i žurnalista tvoří samotné město. Díky senzacím, které novináři sepíší do krátkých článků, se může i ta nejobyčejnější vesnička stát nejvíce navštěvovaným místem ve státě.

Propojila jsem město a novináře v jeden celek. Jsou různí a přitom stejní. Jeden je součástí druhého. Obraz je doprovázen strojovým písmem bílé barvy, aby byl ihned vidět. Žurnalistu jsem zpracovala digitální malbou. Předlohou mi byla dobová fotografie.

Na dně krabice popisuji krátce příběh hry doprovázeny obrázkem a hracím plánem. Hrací plán ubíhá do perspektivy. Nad ním můžeme vidět novináře,

který zrovna ulovil materiál na senzační článek. Perspektivou jsem chtěla naznačit, že každý hráč běhá městem a skládá slova stejně, jako novinář na obrázku.

Další doprovodný text obsahuje krátký obsah herního materiálu a popisky, jak dlouho se hra hraje a pro kolik je hráčů. Obrázky na bocích po otevření víka slouží pouze jako doprovod.

2. *Pravidla hry*

Důležitým bodem každé deskové a společenské her jsou pravidla. Hráči si mohou najít bod po bodu, jak mají připravit hru a jak ji hrát. Titulní strana pravidel je většinou vizuálně stejná jak krabice. Pouze pravidla, která jsou překládána z jiné řeči nejsou vizuálně totožná s originálem, jsou jen přiložené ke zbytku. V pravidlech se hned na začátku dočteme co je cílem hry. Dále můžeme podle obsahu najít, co zrovna potřebujeme.

Moje pravidla jsou rozdělena na: Obsah, Úvod, Přípravu hry před začátkem, Pravidla hry, Počítání bodů, a Herní materiál.

V každé z částí popisují postup celého systému hry doprovázený rastrem, kresbami a herními součástkami.

3. *Hrací plán*

Hrací plán je, na rozdíl od krabice, převážně digitálně namalovaný. Plán by měl být jednoduše znázorněný, aby v něm byla jednoduchá orientace.

Políčka (cesta) je propojená s krabicí, je vizuálně zajímavá, ale současně se v ní hráč neztratí. Je však i řada her, kde je plán přepřacovaný a horko těžko se na něm hráč orientuje. Tomu jsem se chtěla vyhnout.

Snažila jsem se hrací plán udělat jednoduchý, aby hráč hned věděl, kam má pokládat žetony. Udělala jsem i verzi plánu, který nebyl tak jasný, a jak se ukázalo při testování hry, při jeho zaplnění písmeny a žetony by došlo k úplné dezorientaci hráče. Po těchto pokusech jsem se rozhodla pro čistý a jasný plán. Jako pozadí jsem použila námět z krabice (námět města), protože novinář již městem běží.

4. *Hrací žetony: písmenka*

Písmenka jsou jednou z hlavních herních položek. Každý z hráčů má několik písmenkových sad se kterými hraje po dobu celé hry.

Písmenka jsou psané stejným fontem jako název hry. Pozadí jsem vytvořila tmavé, aby písmenka vizuálně vystoupila z hrací plochy a byla čitelná.

5. *Hrací žetony: bonusy*

Bonusy hráči sbírají cestou. Ve hře jsou 2 druhy bonusů.

První je fotoaparát, který je za +1 bod. Novinář po cestě zachytil dobrý okamžik. Druhý je taxík, což znamená, že si novinář chytil taxíka za +2 body po cestě do redakce a chvíli se s ním svezl kupředu, než zas narazil na dopravní zácpu.

Bonusy mají obrázek podle funkce, kterou ve hře plní. Pozadí je světlé, jelikož na rozdíl od písmenek, je to jakoby počáteční příprava hry, na kterou natrefíte po cestě.

6. *Hrací žetony: sankce*

Sankce taktéž potkáte v průběhu hraní.

První sankcí je zastavení policisty, za -1 bod. Zastavili vás kvůli nějakému malému přestupku, ale bohužel s nimi ztrácíte čas. Druhý je za -2, protože jste se nedívali pod nohy a spadli do kanálu.

7. Hrací žetony: překážky

Překážky slouží pro ztížení hry. Hráči si je dají na hrací plán a nemohou na ně položit žádná písmenka. Překážky jsou červené značky Stop, které jasně říkají „Sem ne!“.

8. Pytlíky na písmenka

Pytlíky na písmenka mají potisk již použitého rastru v celé hře s nadpisem Journalist z jedné strany, aby zapadaly do celku hry.

9. Bločky na počítání bodů

Bločky na počítání bodů barevně ladí k pravidlům a pytlíkům a zadní části krabice. Je na nich saturovaný obrázek z krabice v jednom barevném tónu.

10. Tužky

Tužky jsou barevně sladěny k celku, jsou modré a mají na vrchu potisk názvu hry.

11. Přesýpací hodiny

Přesýpací hodiny jsou průhledné, avšak nožičky a písek jsou laděné též do modré barvy.

5.2 Barevnost vizuálního stylu

Barevnost celého vizuálního stylu je sladěna jak do retri třicátých let, tak i do moderního pojetí malby. Hlavní odstíny celé mojí práce jsou

odstíny modré, žluté, šedé a hnědé. Na texty na krabici byla použita bílá barva a v pravidlech je propojena s tmavě hnědou.

5.3 *Doprovodné prvky vizuálního stylu*

Doprovodný prvek mého vizuálního stylu je rastr, který zároveň spojuje všechny části. Rastr používám k navození atmosféry třicátých let. Objevuje se na krabici (víku i dnu), v pravidlech (rámeček), na bonusech (v pozadí obrázku), na potisku pytlíku, na bločkách v propojení siluety. Neobjevuje se v písmenkách v přesýpacích hodinách a na tužkách.

Dalšími doprovodnými prvky jsou malby a kresby, které se objevují v pravidlech a ve vnitřku dna a víku krabice.

5.4 *Reklamní a propagační materiál*

Jako reklamní materiál jsem vyrobila letáky, plakát, nálepky a placky s tematikou hry.

6. DÍLO V KONTEXTU DANÉHO OBORU

V průběhu studia na oboru Grafika a ilustrace, obor Grafický design jsem se zabývala prací s různými tiskovinami, řešení vizuálního vzhledu obrazu nebo písmem (plakáty, brožury, pohlednici, letáčky). Zajímala mě spolupráce písma a obrazu v grafice. Obdivovala jsem Warholové sítotisky, jeho plakáty či jeho rukopis. Líbí se mi jeho přímočarost, jak bral všechno doslova. Když vytvářel plakát na boty z hadí kuži tak pracoval přímo s hadem. Začala jsem se zajímat také o tvorbu Michaela Kutsche a digitalní malbu. Později jsem objevila kouzlo tabletu. Bohužel víc času jsem mu začala věnovat až spolu s bakalařskou prací.

7. ZÁVĚR

7.1 *Zhodnocení vlastního díla*

V průběhu práce se mi zdaleka ne všechno podařilo hned napoprvé. Dlouho jsem nemohla přijít na celkový koncept a se kterou částí při výrobě začít. Postupem času jsem ale vytvořila jednotlivé části a dokázala je poskládat do jednoho celku.

Myslím si, že víko krabice působí silně emotivně a nutí lidi se zamyslet myšlenkou novináře tvořícího město New York. Odpověď na otázku, do jaké míry je to pravda, nechávám na hráčích.

Propojila jsem moderní přístup digitalní malby s konceptem hry, který se zaměřuje na třicátá leta spolu s textem.

Ano, s některými částmi nejsem úplně spokojena. Některé momenty jsem úplně předělala, na některých však pořad vidím, že by chtěly dotáhnout detaily. Přesto si myslím, že jsem zachytila celek jako takový a dodržela počáteční cíl vymyslet hru srozumitelnou na první pohled a zároveň přenést hráče do velkoměsta.

7.2 *Přínos práce pro daný obor*

Jako největší přínos pro svůj obor chápu svůj tvůrčí přístup k tvorbě deskové hry. Ačkoliv prvotní účel deskové hry je komerční, nemusí nutně využívat komerční vyjadřovací prostředky. Využívám tmavší tón barev, ale se zajímavým obrazem. Přistupuji k práci s hrou spíš z hlediska výtvarného než komerčního, což je v dnešní době praví opak a mohlo by to hru jasně odlišit od her na polici.

8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

8.1 Seznam knižní a periodické literatury:

1. ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, ISBN 80-204-0188-1.
2. OMASTA, Vojtěch, RAVIK, Slavomír. Karty, hráči, karetní hry. Praha :69 Levné knihy KMa, 2005. 582 s. ISBN 8073092069
3. NOWAK, Zdislav. Mu-torere, tablut, go: alebo 50 neznámych i známych stolních her . 1. vyd. Bratislava : Mladé letá, 1979. 107 s. ISBN 66-170-79
4. 5. HUIZINGA, J. Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. [1938]. Rowohlt Verlag, 1994. ISBN 3-499-55435-6.
5. HELLER, J. Obalový design. Bratislava: Slovrat, 2009. ISBN 978-807391-191-1.
6. URBAN, Vladimír., GLIVICKÝ, Vladimír. Informační a bezpečnostní barvy, symboly a značky. Praha, 1983. ISBN neni.
7. AICHER, Otl., KRAMPEN, Martin. Zeichensysteme der visuellen Kommunikation. Stuttgart: 1977. ISBN neni.
8. CHERMAZEFF, I. Trademarks designed by Chermazeff and Geismar. Lars Muller Publisher, 2000. ISBN neni

8.2 Internetové zdroje:

1. http://cs.wikipedia.org/wiki/Libro_de_los_juegos#cite_note-1
2. <http://www.svet-her.cz/>

3. <http://www.deskovehry.info/historie.php>
4. <http://stolni-hry.heureka.cz/>
5. <http://www.alterion.cz/>
6. <http://michaelkutsche.com/>

9. RESUMÉ

РЕЗЮМЕ

Я, учусь на факультете иллюстрация и графика Западочешского Университета в г. Пльзень.

Моя специализация графический дизайн, а бакалаврская работа посвящена настольным играм. Настольные игры были уже известны людям в четвертом и третьем тысячелетии до н.э., а для игровой доски тогда использовали камень и глину. Уже тогда люди понимали, что они развивают мышление. Настольные игры прижились и в наше время. Сегодня существует огромное количество игр и тематика их безгранична.

Еще маленькой девочкой, я играла в настольные игры с родителями и с друзьями. А несколько лет назад снова увлеклась современными настольными играми, познакомилась с людьми, которые придумывают игры и у меня возникло желание придумать свою.

Игре я дала название ЖУРНАЛИСТ. Каждый игрок превращается в журналиста в большом городе, каждый мечтает быть первым у сенсационного события. Но в городе он не один, и все хотят быть первыми. Наткнувшись на такую сенсацию они спешат в редакцию, чтобы первыми успеть выпустить свою статью в тираж. А по дороге в редакцию начинают сочинять о чём напишут. Город превращается в журналистическую гонку. Только вот сам город задерживает их в виде перекрытых дорог, открытых канализационных люков, полицейских..... Игра на придумывание слов. А что бы быстрее

попасть в редакцию журналист , вытащив семь букв в каждом раунде должен за две минуты сложить слова.

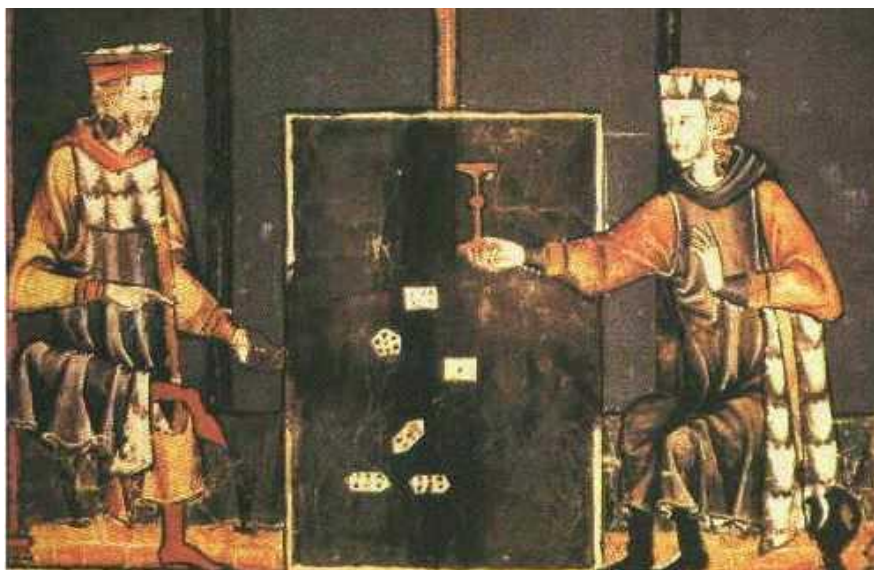
На игровой доске изображен Нью-Йорк 30- годов и журналист в шляпе с сигаретой строчит на городе как на пишущей машинке. Игра для двух или четырех человек. Главные цвета : синий, желтый ,белый, серый.

В игровой комплект входят : коробка, игральные планы, жетоны с буквами, жетоны с препятствиями и бонусами, правила игры, мешочки для букв, песочные часы, блокноты, карандаши. Также подготовлен материал для пропаганды: плакат, несколько маленьких плакатов, наклейки, значки.

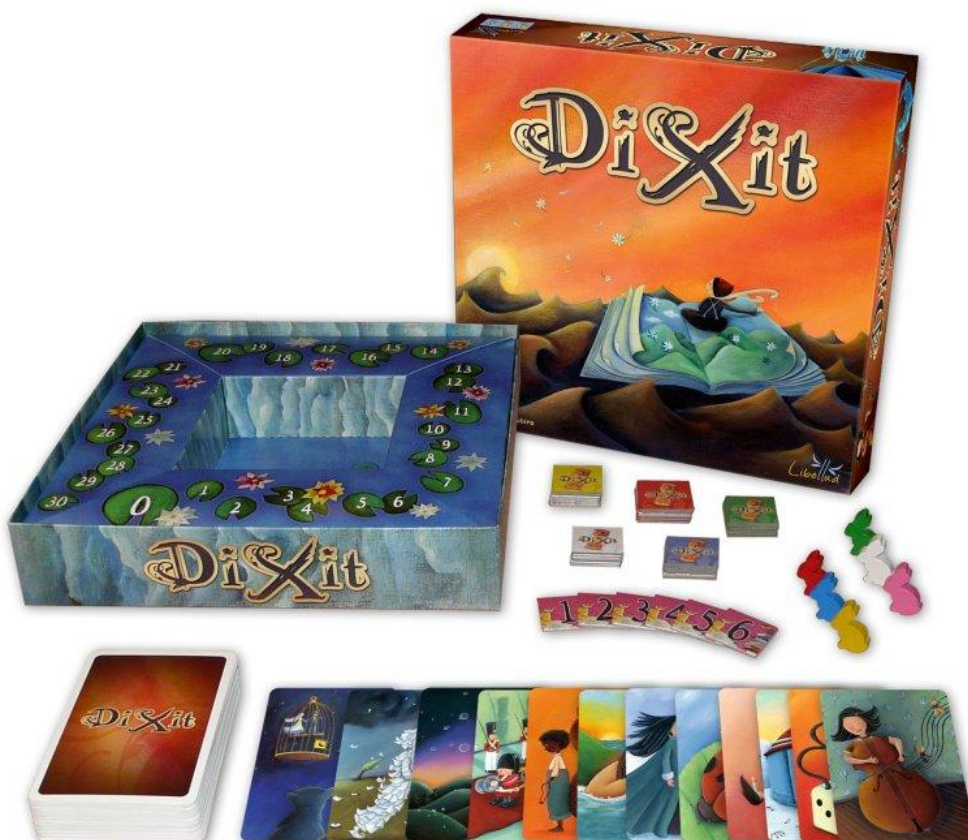
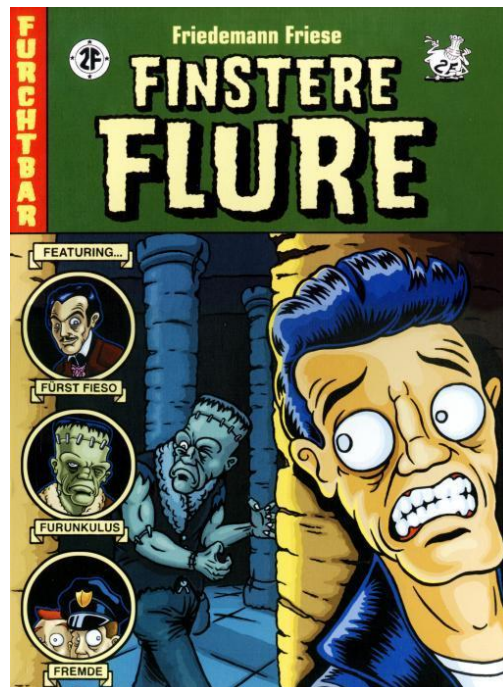
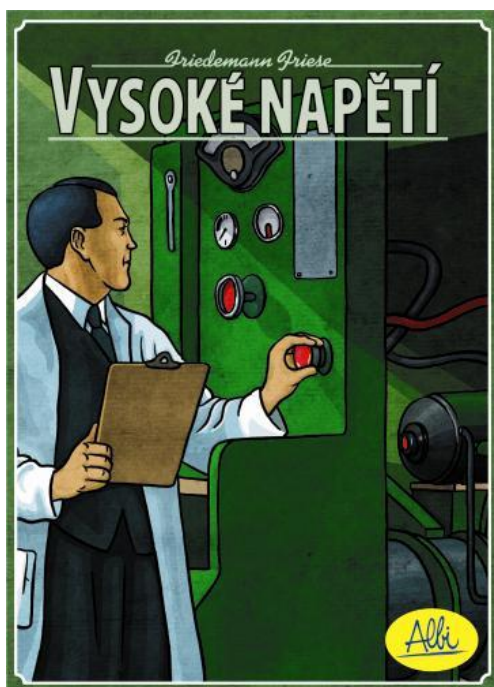
10. SEZNAM PŘÍLOH

1. Náměty z historie
2. Inspirace deskovými hrami firem „2F Spiele“ a „ADC Blackfire“
3. Inspirace městem New York
4. Pracovní návrhy krabice a hracího plánu
5. Konečná verze krabice a hracího plánu
6. Žetony pro hru (písmena, bonusy a sankce)
7. Zpracovaná pravidla hry
8. Materiály vztahující ke hře
9. Propagační materiál (pláky, letáčky)

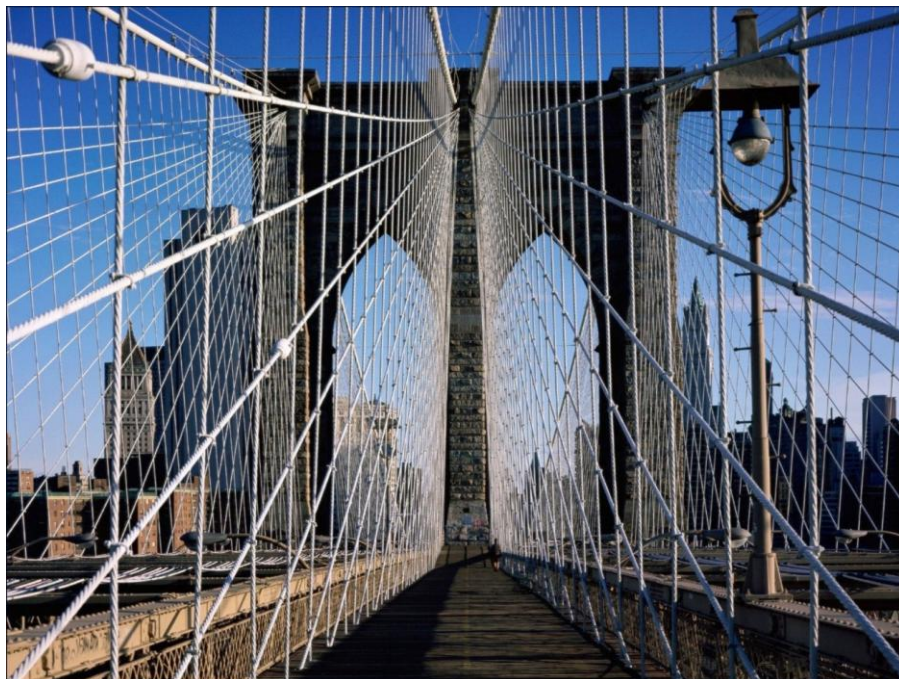
1. Náměty z historie



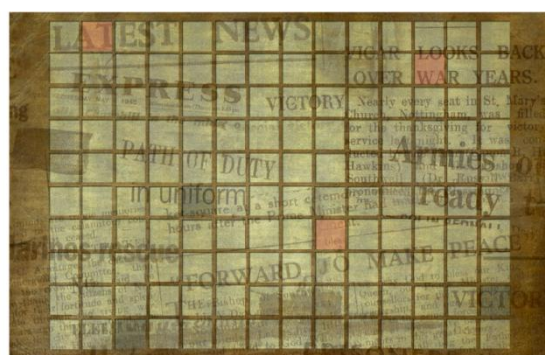
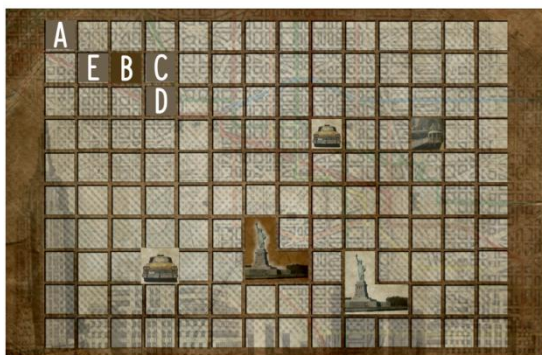
2. Inspirace deskovými hrami firem „2F Spiele“ a „ADC Blackfire“



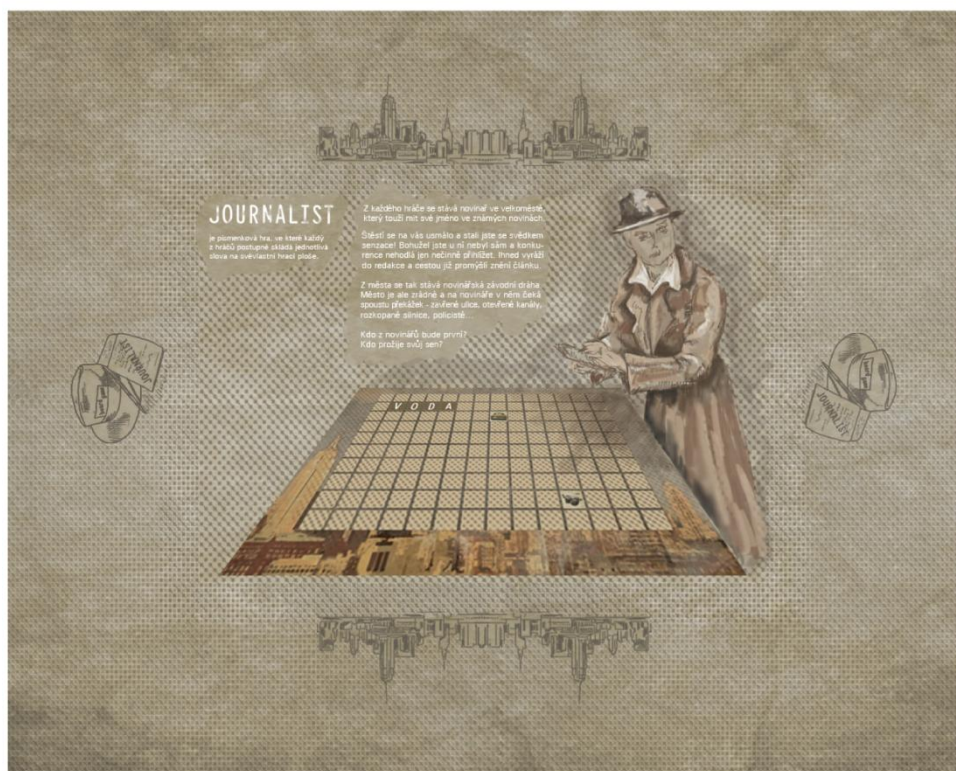
3. Inspirace městem New York

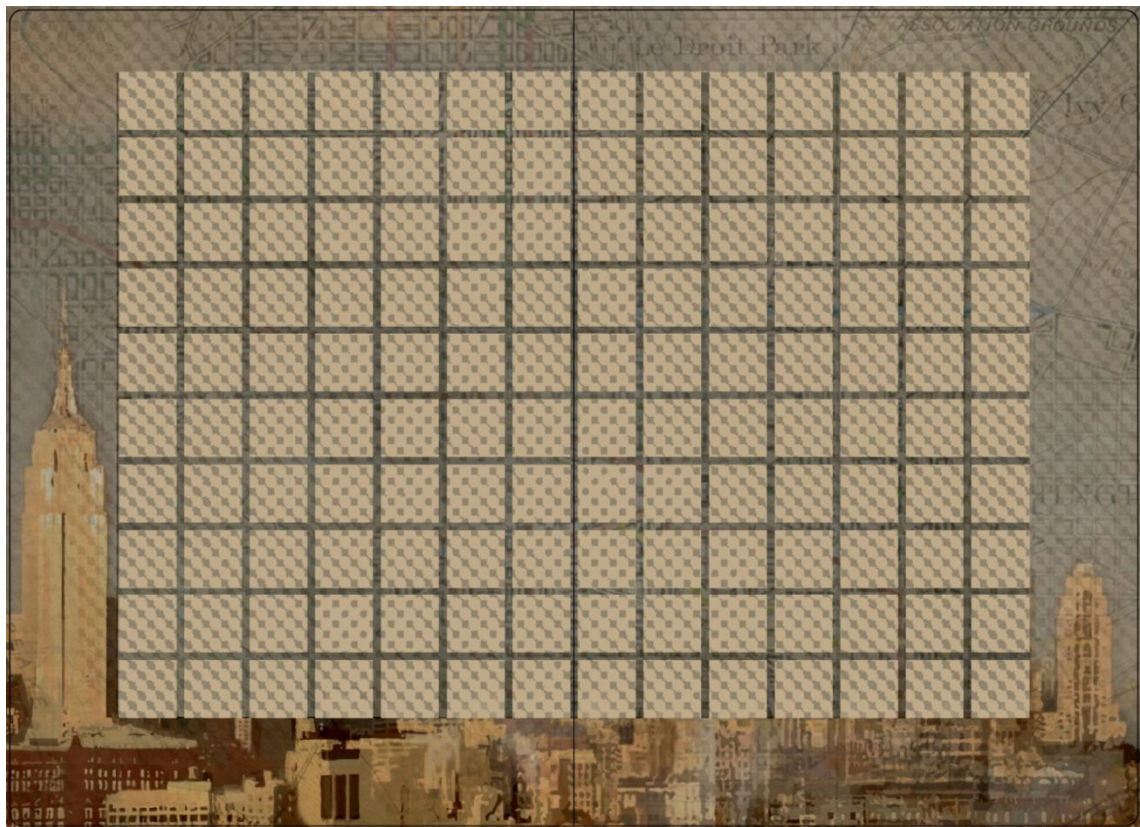


4. Pracovní návrhy krabice a hracího plánu

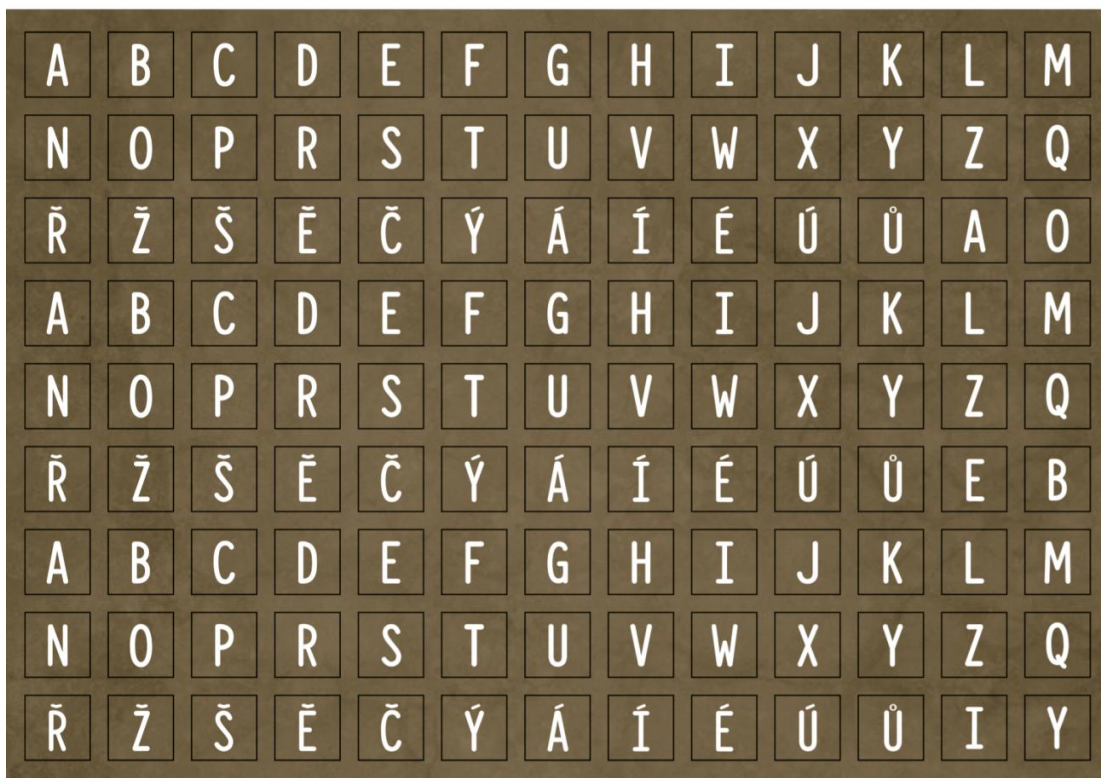


5. Konečná verze krabice a hracího plánu

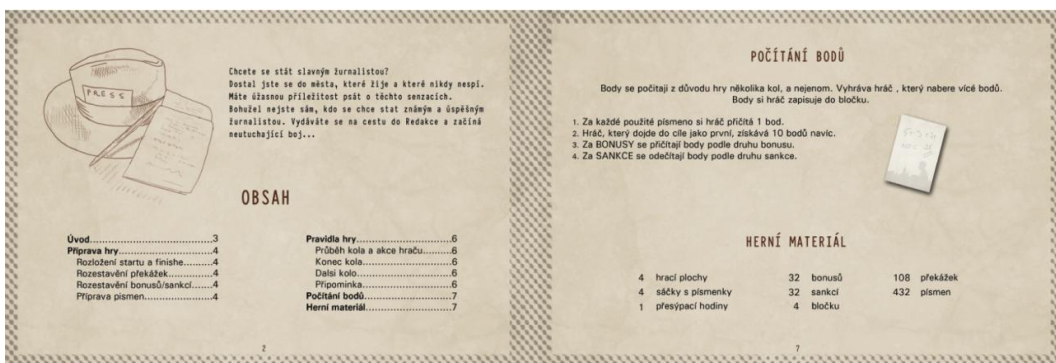




6. Žetony pro hru (písmena, bonusy a sankce)



7. Zpracovaná pravidla hry



8. Materiály vztahující ke hře



9. Propagační materiál (plakáty, letáčky)

