

## UNIVERZÁLNÍ HERNÍ PLÁN

### UNIVERSAL GAMING PLAN

Adam JANČA

#### **Resumé**

*V tomto článku je popsána koncepce univerzálního herního plánu, který se může využít zejména pro figurkové hry a pro hry s příběhem. Článek se zaměřuje konkrétně na tvorbu skládací podložky, která je hlavním prvkem univerzálního herního plánu. Tento výrobek byl prozatím tvořen v předmětu Školní praktika A.*

#### **Abstract**

*In this article is described the concept of universal gaming plan, which can be used especially for miniatures games and story games. The article focuses specifically on the creation of a assemble pad, which is the main element of the universal game plan. This product was being formed in the course Teaching Practice A.*

#### **ÚVOD**

Herní plán, s tímto termínem se můžeme setkat u velké řady stolních her. Je to vlastně podložka či podklad, na kterém probíhá vizuální část hry. V případě deskových her, figurkových her a her s příběhem se v dnešní době velmi často setkáváme u herního plánu i s figurkami. Především u posledních dvou typů se jedná o figurky velmi kvalitně a detailně provedené.



Obrázek 1 Herní plán spolu s figurkami



Obrázek 2 Příklad několika figurek

Běžné provedení herního plánu je dvojrozměrné a oproti figurkám méně věrné či realistické. Plochý herní plán bývá často tisknut na tvrzený papír a především u deskových her je herní plán nepřenositelný na jiné hry a jeho úprava a variace je takřka nemožná. U figurkových her anebo her s příběhem se herním plán může sice variovat, ale stále postrádá třírozměrné provedení, jako tomu je u figurek.

Napadlo mě proto, že by bylo zajímavým zlepšením vytvořit univerzální herní plán, který by byl třírozměrný a hlavně také vysoce variabilní. Takový prostorový herní plán by pak velmi dobře dokresloval atmosféru hry, kterou již takto vytvářejí detailní figurky a hra samotná.

## VÝCHODISKA

Mým cílem tedy bylo (a stále je) zhotovit univerzální herní plán, který bude složen z několika prvků, jenž bude tvořit třírozměrný herní prostor. Tyto prvky se dají roztrdit na tři hlavní kategorie.

První kategorií je podložka, která by se měla skládat z několika dílů, a mohla by být různorodě spojována, tak jak se nám v situaci hodí. Znamená to, že základní tvar herního plánu bychom vytyčili touto podložkou. Mohlo by se jednat tedy o velký čtverec, obdélník ale i nepravidelný mnohostranný útvar. Další kategorií je pak textura, která by udávala, o jaký charakter prostředí se jedná. Například, zdali se hra bude odehrávat v lese, ve městském prostředí anebo v podzemních kryptách. Tato textura by se měla přikládat na základní podložku a měnit tak její vzhled. Základní podložka by sama o sobě měla být vyrobena s nějakou základní texturou. Poslední kategorií jsou objekty, které by měli dokreslovat specifika herního plánu a doplňovat tak charakter textury. Pro představu by se mohlo jednat o různé zdi (jejich skládáním bychom mohli vytvořit např. model domu), kamenné závaly, ohrady, stromy, vysokou trávu, ale třeba i nerovnosti povrchu.

Univerzální herní plán je určen především pro hry s miniaturomi (neboli figurkami) a pro hry s příběhem. Jako příklad prvního typu her můžeme považovat hru *Warhammer Fantasy Battle* a jako příklad her s příběhem hru *Dungeons and Dragons* a nebo české *Dračí doupě*.

## TVORBA PODLOŽKY

Jak bylo výše uvedeno, první součástí univerzálního herního plánu je podložka. Aby podložka nebyla jen čistou skládací deskou, zvolil jsem jako její základní texturu staré kamenné bloky, tvořící dlažbu. Tato textura bývá používána jako základní právě u her s příběhem, kde se figurky využívají.

Je jasné, že vyrábět samotnou podložku z opravdového kamene by bylo nemoudré a proto jsem zvolil raději dřevěný materiál, přesněji překližku o tloušťce 18mm, kterou jsem dále upravoval do požadovaného vzhledu. Překližku jsem zvolil pro její dobrou odolnost a pro její hladký povrch, který se dá dobře opracovat.



Obrázek 3 Hrubě vyříznuté desky



Obrázek 4 Konečné vyhlazování hran

Na začátku bylo nutné určit, jak velký bude jeden blok skládací podložky. Tuto velikost jsem stanovil na 175x175mm. Toto číslo samozřejmě není náhodné, ale vychází z počtu polí (pro názornost je možno chápat jako počet “kamenných“ bloků), které by na

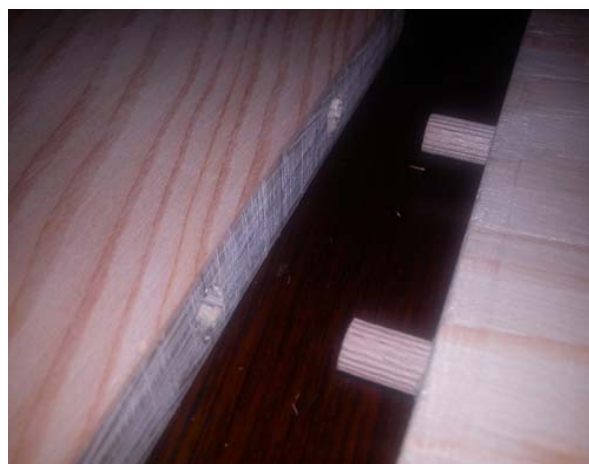
jednotlivém dílu podložky měli být. Jedno pole je velké jako čtverec o velikosti 25mm, na jednom dílu skládačky by tedy mělo být 7x7 takových polí. Velikostí jednotlivého pole jsem se inspiroval z hry *Dungeons and Dragons*.

Z velké desky překližky jsem si tedy vyřízl několik čtverců s velikostí strany přesahující 175mm. A tyto čtverce jsem dále zarovnal a obrousil jim hrany, tak abych dostal přesnou požadovanou velikost.

Dále bylo potřeba vytvořit spojovací mechanismus, jehož princip je založen na odnímatelném spojení pomocí kolíků. Do každé strany jednotlivého dílu byly tedy vyvrtány dvě díry. Jedna polovina stran každého dílu měla díry o průměru 8mm, do kterých byl dále umístěn kužel o stejném průměru. Druhá polovina stran měla díry o průměru 9mm, tak aby do nich kuželové kolíky dobře zapadly, ale daly se i dobře odejmout.



Obrázek 5 Vyvrtávání děr na spoje



Obrázek 6 Ukázka spoje desek

Po vytvoření spojů přišel na řadu úkol opracovat povrch jednotlivých desek tak, aby vypadal jako staré kamenné dláždění. To znamenalo nejdříve narýsovat rastr 7x7 čtverců o velikosti 25mm na každou desku a narýsovaný rastr následně vyfrézovat. Vzniklé rýhy bylo třeba následně ještě vybrat jemně trojúhelníkovým pilníkem, abychom docílili spáry mezi kamennými bloky. Nyní na sobě desky již měly základní tvary kamenných bloků a následně bylo potřeba vytvořit nerovnosti a praskliny v kamenech. Tohoto efektu jsem docílil otláčením šterku přes pomocné prkýnko do vyfrézovaných desek. Otláčený šterk dokázal vytvořit náhodně vzniklé pukliny v budoucích kamenných blocích.



Obrázek 7 Možnost spojení desek (polotovary)



Obrázek 8 Tvorba rastru

Jakmile byla textura hotova ze stránky tvarové, bylo potřeba ji opatřit i kamennou barevností. Té jsem docílil kombinací černé a bílé akrylové barvy. V prvním kroku jsem všechny desky natřel celistvě na černo a v druhém kroku jsem jednotlivé kamenné dlaždice přetíral bílou barvou krátkými tahy štětcem. Jakmile byly desky nabarvené a zaschlé přestříkal jsem je lakem, pro to, aby desky nepouštěly barvu. Po zaschnutí laku byly desky hotovy.



Obrázek 9 Zkouška způsobu malování



Obrázek 10 Finální díl podložky



Obrázek 11 Možnost spojení finálních desek



Obrázek 12 Příklad použití skládatelné podložky v praxi

## ZÁVĚR

V tomto článku jsem popisoval především tvorbu podložky, která je základním pilířem univerzálního herního plánu. V této chvíli mám z celkového projektu hotovou právě tuto část. Univerzální herní plán bude v budoucnosti obohacen o další dva prvky, kterými jsou variace textur pro podložku a objekty, které dané textury budou doplňovat a dohromady tak budou tvořit zajímavé herní prostředí.

## LITERATURA

- *Dungeons and Dragons: Player's Handbook*. Renton, WA: Wizards of the Coast, 2008, ISBN 978078695745383.
- How to Make 3D Dungeon Tiles. *Storm The Castle* [online]. 2012 [cit. 2013-05-07]. Dostupné z: <http://www.stormthecastle.com/how-to-make-a/how-to-make-3d-dungeon-terrain-and-tiles.htm>

## Obrázky

- <http://rpgeek.com/archives/701>
- [http://fantasyflightgames.com/edge\\_news.asp?eidn=284](http://fantasyflightgames.com/edge_news.asp?eidn=284)
- <http://dreamspiritwargaming.com/products-showcase/painted-miniatures/warhammer-miniatures/warhammer-miniatures-11/>
- Ostatní jsou vlastní zdroj.

## Kontaktní adresa

Bc. Adam Janča, KMT FPE ZČU v Plzni, [jancaj@students.zcu.cz](mailto:jancaj@students.zcu.cz)