

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ DESKOVÉ HRY**

**ŘEŠENÍ CELKOVÉHO KONCEPTU A VIZUÁLNÍHO STYLU**

**Tereza Lukešová**

**Plzeň 2015**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální a didaktická ilustrace

**Bakalářská práce**

# **VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ DESKOVÉ HRY**

**ŘEŠENÍ CELKOVÉHO KONCEPTU A VIZUÁLNÍHO STYLU**

**Tereza Lukešová**

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2015**

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

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

## OBSAH:

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	2
2.1 MODERNÍ DESKOVÉ HRY.....	2
3. CÍL PRÁCE.....	3
4. PROCES PŘÍPRAVY.....	3
4.1 VÝBĚR TÉMATU HRY.....	3
4.2 KONEČNÉ TÉMA A NÁZEV HRY.....	4
4.3 VZIK HERNÍHO MECHANISMU.....	4
4.4. STRUČNÝ POPIS HERNÍHO MECHANISMU.....	5
4.5 ZAŘAZENÍ HRY DLE DRUHU A TYPU.....	5
4.6. ZDROJE INSPIRACE.....	5
5. PROCES TVORBY.....	6
5.1 STANOVENÍ JEDNOTLIVÝCH HERNÍCH KOMPONENTŮ.....	6
5. ROZLOŽENÍ A POSTUP PRÁCE.....	6
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	7
6.1 VYUŽITÉ TECHNIKY A SOFTWARE.....	7
6.2 BAREVNOST.....	7
6.3 PÍSMO.....	7
6.4 SAZBA TEXTŮ.....	7
6.5 TISK A VELKONÁKLADOVÁ VÝROBA.....	8
6.6 TISK A VÝROBA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE V MALONÁKLADU.....	8
7. POPIS DÍLA.....	9
7.1 KRABICE A LOGO.....	9
7.2 HRACÍ PLÁN A HERNÍ MODULY.....	9
7.3 HRÁČSKÉ DESKY.....	9
7.4 KARTY PŘEDMĚTŮ.....	9
7.5 KARTY ÚKOLŮ.....	9
7.6. ŽETONY.....	9
7.7 FIGURKY, KOSTKY A PLÁTĚNÉ PYTLÍČKY.....	10
7.8 RAVIDLA.....	10
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	10
9. SILNÉ STRÁNKY.....	10
10. SLABÉ STRÁNKY.....	11
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	12
A) Knižní a periodická literatura.....	12
B) Internetové zdroje.....	12
12. RESUMÉ.....	13
13. SEZNAM PŘÍLOH.....	14

## 1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

V průběhu studia oboru Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace jsem pracovala na různých zajímavých, nejen školních projektech. Studium na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara mi ukázalo mnohé možnosti i v oblasti mimoškolní tvorby.

Velmi mi záleží na precizní kresbě a barevnosti, avšak barva se pro mě postupem času stávala doplňujícím prvkem díla a ustoupila lince jako nositelce informace. Ve druhém ročníku jsem díky spolužákům objevila kouzlo digitální malby a té se také teď nejčastěji věnuji. Jsem perfekcionistka a právě proto se mi na digitální malbě a posléze tisku takto zhotovených prací líbí jejich přesnost a barevná vyváženost.

Z klasických technik se věnuji olejomalbě, kresbě tužkou, gioccondami a suchým pastelem, lineární kresbě a akvarelu.

V průběhu studia jsem vytvořila několik prací, jejichž realizace mě nesmírně bavila. Téměř každá klauzurní práce mi zadaným tématem vyhovovala. Ať to byla knížka Plzeň a řeky, ilustrovaná povídka E.E.Kische Tonka Šibenice nebo rozměrný objekt netradičního *tunnel booku* povídky Roalda Dahla Prase.

K mimoškolním projektům patří tvorba výpravy (scény, kostýmů) a propagačních materiálů pro divadelní hry v rámci projektu Karavana deseti slov v divadle Alfa, výroba vlastních ilustrovaných broží nebo ilustrování učebnic nakladatelství FRAUS či mobilní aplikace Plzně 2015 Skryté město.

Bakalářská práce je pro mě vyústěním všeho, co jsem se za poslední tři roky naučila a její téma pramení z mého velkého koníčku - hraní deskových her.

## 2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma své bakalářské práce jsem si vybrala "Výtvarné řešení deskové hry".

Pro toto téma jsem se rozhodla okamžitě, jelikož mám k deskovým hrám velmi blízký vztah. Na gymnáziu jsem se díky společenským hrám seznámila se svými nejlepšími přáteli. I po skončení střední školy se každý týden scházíme a hrajeme hry. Každý z nás vlastní nějakou společenskou hru, nové hry si půjčujeme nebo kupujeme a díky tomu mám v deskových hrách docela přehled. V dnešní době je na trhu obrovská spousta her a vymyslet svou vlastní originální hru pro mě byla velká výzva. Hra Krys cross, kterou jsme vytvořila, spadá v soudobé terminologii do kategorie moderních her, věnujme se tedy stručně na úvod právě jim.

### 2.1 MODERNÍ DESKOVÉ HRY

Pojmem *moderní deskové hry* často označujeme hry, u nichž známe jméno autora i rok vzniku. Převážně můžeme takto označit hry 20. a 21. století, přičemž většina z nich vznikla od 90. let do současnosti. Jako předchůdci soudobých her jsou uváděny Monopoly či Scrabble, avšak přelomovou hrou se stali Osadníci z Katanu vydaní roku 1995<sup>1</sup>.

Moderní deskové hry jsou často zasazeny do nějakého prostředí. Můžeme najít hry inspirované historií (Civilizace), exotickými zeměmi (Five tribes), tajemnou mystikou (Arkham horror) nebo fantasy světem (Smallworld). Tato témata ovšem nejsou ani zlomkem z témat užitých v nepřeberném množství her - najít dnes můžeme opravdu cokoliv.

Současné hry už často nevyužívají jen jednoduchou desku jako herní plochu. Hrací plán může být variabilní a hráči s ním mohou libovolně manipulovat. V souvislosti se stále novými herními mechanismy vzniká velké množství nových komponentů, které mají ve hrách nové funkce. Příkladem dnes již ustálených herních prvků jsou nejrůznější žetony, hráčské desky, nebo i karty.

Hry se dále dělí podle druhu na strategické, závodivé, poziční, pátrací a párty hry nebo podle typu na hry evropského stylu (Eurohry) a hry amerického stylu (Ameritrashe).<sup>2</sup>

Nejsnáze by se dal rozdíl mezi oběma skupinami popsat v několika bodech:

- Hry evropského stylu jsou více zaměřeny na herní mechanismus a téma hry je zaměnitelné, zatímco hry amerického stylu jsou charakterizovány silným tématem či příběhem.
- Ve hrách evropského stylu se tolik neobjevuje faktor náhody, jsou více strategické a hráči proti sobě bojují nepřímou. Výhra je často podmíněna získáním bodů. (neklade se důraz na náhodu je divný).
- Ve hrách amerického stylu můžeme často najít prvek náhody (házání kostkou), herní prvky se speciálními vlastnostmi, pro něž je často vyhrazeno několik stránek pravidel, nebo přímý střet mezi hráči.

---

<sup>1</sup> Desková hra. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Desková\\_hra](http://cs.wikipedia.org/wiki/Desková_hra)

<sup>2</sup> tamtéž

### **3. CÍL PRÁCE**

Mým cílem bylo vytvořit úplně novou, kompletní a hratelnou deskovou hru na pomezí výše uvedených herních typů. Chtěla jsem, aby výstupem mé práce byl výtvarně zcela dokonalý prototyp moderní deskové hry. Snažila jsem se vytvořit hru se silným tématem a intuitivními základními pravidly, ale vzhledem k tématu bakalářské práce - Výtvarné řešení deskové hry - vznikala hra Krys Cross hlavně na základě vizuální stránky, kdy se výtvarné složce a zvolenému tématu přizpůsoboval herní mechanismus. Výsledná hra tedy nakonec spadá spíše do skupiny her amerického typu.

Mým hlavním záměrem bylo, aby si hráč hru co nejvíce užil. Aby ho bavilo zkoumat herní plán a hledat na první pohled nepostřehnutelné detaily. Chtěla jsem, aby se hráč skrze výtvarnou stránku ponořil do příběhu a nechal ho pomocí herního mechanismu plynout.

Chtěla jsem vytvořit zábavnou, optimistickou hru a nabídnout lidem možnost podívat se na náš svět zase z jiné perspektivy (viz. kapitolu Popis díla).

### **4. PROCES PŘÍPRAVY**

#### **4.1. VÝBĚR TÉMATU HRY**

Na své hře jsem začala pracovat poměrně brzo, neboť jsem věděla, že vytvoření opravdu kvalitní hry zabere mnoho času. Celá příprava probíhala hlavně na teoretické úrovni. Stěžejním pro mě bylo vymyslet silné téma hry. Mám ráda netradiční pojetí, a proto jsem zvažovala několik možností. Horkým adeptem se stalo téma Celosvětového boje se zákeřnou chorobou, kde by se však role otočily a hráč by tento boj sváděl na straně nenasytného viru. Jeho hlavním cílem by bylo rozmnožit se, nakazit co nejvíce lidí a odolávat výzkumu léčby Světové zdravotnické organizace. Tento nápad jsem však zavrhla. Dalo by se zde najít jistě spoustu kvalitních námětů k ilustraci, ale nakonec se mi toto téma zdálo až moc morbidní. Navíc, již existuje počítačová hra Plague Inc. založená na tom samém principu a převádět počítačovou hru do deskové hry (i když se jedna o poměrně běžnou záležitost) se mi nechtělo.

V úvahu dále připadaly různé "3D hry", v nichž se hra neomezuje jen na 2D hrací plán, ale stavbou z komponentů se hráč dostává nad úroveň hrací desky. Příkladem takového typu hry je například Terror in Meeple city, nebo-li Rampage od Antoina Bauzy. Tyto hry nejsou dosud tak rozšířené, tudíž zde vzniká prostor pro další tvorbu. Mě ovšem nenapadlo žádné smysluplné téma, které bych chtěla s takovýmto herním mechanismem spojit. Další nápad byl zavržen.

Nakonec jsem se rozhodla zpracovat jako deskovou hru téma, jež jsem měla do budoucna připravené pro dětskou ilustrovanou knížku. Trápila mě totiž myšlenka, že existují obrázkové knížky se zvířátky, které může typické městské dítě většinou jen těžko spatřit. Jak si takové dítě ověří, jak vlastně ve skutečnosti vypadá kráva, koza, kůň či slepice? Nemáme-li příbuzenstvo s chalupou na venkově, jsou naše představy v tomto směru poněkud zkrácené. Chtěla jsem proto napsat a ilustrovat knížku o zvířátkách, s nimiž se městské dítě naopak

docela dobře setkat může - veselé příběhy holubů, vrabců, potkanů, toulavých koček, rybenek, molů, domácích mazlíčků či urbanizovaných lišek a zajíců na sídlištích.

Přetransformováním knižního námětu do příběhu deskové hry tak vzniklo samotné téma: skupiny domácích škůdců (krys, potkanů, myší, rybenek, švábů a molů) se snaží proniknout do lidského příbytku a něco tam provést. Toto téma však muselo být kvůli využití herního principu upraveno.

## 4.2 KONEČNÉ TÉMA A NÁZEV HRY

Konečným tématem deskové hry Krys Cross je příběh jednoho domu a čtyř myších gangů:

*Šéfové myšího podsvětí zadali čtyřem nejschopnějším a nejodvážnějším myším gangům úkol proniknout do lidského příbytku, zmapovat ho, ukrást vzácné i úplně obyčejné předměty, které by se myším mohly hodit, a splnit pár pěkně náročných úkolů. Ten gang, který zvládne nejlépe naplnit vůli šéfů podsvětí, získá respekt všech obyvatel kanálů.*

Název hry "Krys Cross" vznikl jako slovní hříčka a narážka na foneticky stejně znějící název křížovkářské hry KRIS KROS, jež je obdobou Scrabblu. V této hře skládáte z písmenek slova do čtvercového rastru. Vtipné je, že v mé deskové hře se krysy pohybují taktéž po čtvercovém rastru. Anglické slovo *cross* znamená *přejít (co, např. ulici), překročit (hranici)* nebo *mihnout se (ve významu emoce se mihla ve tváři)*, což odpovídá i námětu hry, kde myši přechází jednotlivé místnosti v bytě, či se jimi, v přeneseném významu jen tak mihnou. Tento název je ale bohužel, díky dvojjazyčné slovní hříčce, do cizích jazyků nepřeložitelný.

## 4.3 VZNIK HERNÍHO MECHANISMU

Vymyslet herní mechanismus je velmi složitá záležitost. Můžete si celou hru celou připravit, ale jestli je funkční poznáte až ve chvíli, kdy si ji zkusíte zahrát. Tato fáze se však dá předejít - způsoby, jimiž se dá zjistit, za jakých podmínek a s jakým vyvážením herních prvků vaše hra funguje, jsou dva. Můžete hru naprogramovat na počítači (Z českých autorů využívajících tuto metodu je nejznámější Vláďa Chvátil, který je původním povoláním programátor.) nebo vyrobit její papírovou maketu. Teprve až poté, co hru dostatečně vyvážíte a ozkoušíte, může vzniknout samotný herní prototyp. Herní prototyp pak prochází fází testování, která může trvat i několik let. Již se stalo, že hra, která vznikla víceletým testováním byla úplně jiná, než její první verze na počátku. Testování by měla provádět co největší skupina lidí, aby se odhalily a odstranily veškeré herní nedokonalosti.

Tvorba mé bakalářské práce byla z hlediska vzniku herního mechanismu netradiční a dalo by se říci, že splňovala kritéria vzniku her amerického stylu, kde se herní mechanismus podřizuje tématu hry.

S mojí deskovou hrou mi pomáhali dva lidé. Jedním byl můj kamarád Petr, který deskové hry sbírá (jeho sbírka činí asi 200 kusů), recenzuje, překládá pravidla do češtiny a na portálu Stream.cz má vlastní recenzní pořad s názvem Deskohera. Druhým byl můj přítel Tonda, který deskové hry také sbírá, v předstihu se učí pravidla her, jež ještě nevlastní, a má skvělé analytické a kritické myšlení. Bylo zajímavé pracovat v kolektivu, kde má každý člen jiný



způsob práce a vyhovují mu jiné společenské hry. Petr má rád eurohry a párty hry, Tonda zase hry kooperativní a já jsem byla rozpolcený zástupce za prvé ne příliš složitých a za druhé atmosférických her. Celý herní mechanismus je tedy díle tří různých lidí.

Hrubý návrh pravidel vznikl na úplném začátku, ale podrobnější a ucelenější verze vznikaly až v průběhu tvorby samotné hry. Nyní existuje něco, co by se dalo nazvat první oficiální verzí, ale po několika testováních je jasné, že herní mechanismus bude potřebovat ještě mnoho úprav.

Díky početné Petrově sbírce jsem měla možnost nahlédnout do všech her a udělat si přehled toho, jak jednotlivé hry vypadají a na čem jsou založené. On je všechny samozřejmě zná, což bylo při tvorbě herního principu nedocenitelné. Velmi snadno se kontrolovala originalita vznikajících myšlenek a hledala se další inspirace. Ani jeden z nás nikdy žádnou hru nevymýšlel, a proto zpočátku naše návrhy možných herních mechanismů vycházely z již existujících her a byly dále upravovány. Při tvorbě herního principu jsme tedy vycházeli z obecných herních principů v některých hrách již využívaných, které jsme upravili pro naše potřeby nebo je dále rozpracovali.

#### **4.4 STRUČNÝ POPIS HERNÍHO MECHANISMU**

Hra Krys Cross je určena pro 2-4 hráče. Funguje na principu průběžného získávání bodů. Zvítězí ten hráč, který jako první dosáhne maximálního množství bodů, které lze ve hře získat. Hra není omezena počtem kol. Hráči si mohou sami poskládat hrací plán. Ten se skládá z osmnácti herních modulů a každá hra tedy může vypadat jinak. Hráči si na začátku hry zvolí jeden z myších gangů. S myšmi ve svém gangu se potom snaží získávat předměty v domě schované a plnit nejrůznější úkoly.

#### **4.5 ZAŘAZENÍ HRY DLE DRUHU A TYPU**

Hry Krys Cross je částečně strategická a částečně závodivá. Díky příběhu, který je ústředním motivem hry, ji lze zařadit do skupiny her Ameritrash.

#### **4.6 ZDROJE INSPIRACE**

Zdrojem výtvarné inspirace mi byl umělec a režisér animovaných filmů Jan Pinkava, který získal Oscara za krátký animovaný film *Gerihů hra* a je taktéž autorem celovečerního filmu *Ratatouille* studia Pixar, který získal roku 2007 Oscara za nejlepší celovečerní animovaný film.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Jan Pinkava. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Jan\\_Pinkava\\_režisér](http://cs.wikipedia.org/wiki/Jan_Pinkava_režisér)

## 5. PROCES TVORBY

### 5.1 STANOVENÍ JEDNOTLIVÝCH HERNÍCH KOMPONENTŮ

Herní komponenty se vytvářely zároveň s a v souladu s pravidly. Hra Krys Cross obsahuje:

- hrací plán variabilně složitelný z různých modulů bytu, půdy a sklepa
- hráčské desky jednotlivých myších gangů
- karty předmětů
- karty úkolů
- nejrůznější kartonové žetony
- figurky, kostky a akční body

### 5.2 ROZLOŽENÍ A POSTUP PRÁCE

Celou práci jsme si rozložila na několik částí. Jako první jsem hledala výtvarnou stylizaci krys tak, aby co nejvíc odpovídala mé představě. Byl to jeden z nejtěžších úkolů. Prošla jsem postupně spoustu způsobů a snažila se dostat do figur a výrazů jednotlivých krys jejich charakter a emoce. Vedoucí bakalářské práce MgA. Ing. Václav Šlajch mi radil, abych se nesnažila o přílišnou cartoonovou stylizaci, a držela se spíš vzhledu opravdových zvířat, ale to jsem tak úplně nechtěla. Potřebovala jsem jasně vyjádřit, jaké jednotlivé krysí gangy ve skutečnosti jsou a na základě vnějších znaků (tvar těla, typ a barva srsti, tvar nosu a výraz očí) docílit jejich přesné identifikace. Dle mého názoru se mi to nakonec podařilo přesně tak, jak jsem chtěla. Myši nejsou zjednodušenými karikaturami živých tvorů - esence myšství, to, co dělá z nějakého zvířete myš nebo kysu bylo zachováno, a zároveň se mi povedlo docílit přesného vyjádření charakteru jednotlivých postaviček.

Myší anatomii, výrazy a pozice těla jsem studovala na fotografiích v encyklopediích a na internetu. Měla jsem v plánu půjčit si alespoň vycpanou kysu v Zoologickém oddělení Západočeského Muzea v Plzni, ale bohužel to nebylo možné.

Když jsem zvládla tu nejpodstatnější část, následovala tvorba hracího plánu. Hrací plán je na hře to nejdůležitější, proto jsem se práce ujala hned na začátku. V této části moje práce prošla obrovskou proměnou. Protože je dnes vzhled většiny moderních deskových her vytvářen na počítači, snažila jsem se i já takto zpracovat herní plán. V mém případě nešlo o digitální malbu, ale o tvorbu jednotlivých prvků na základě vektorových plošných tvarů. Výsledek dopadl špatně - bylo to strohé, nudné, bez života a bez výrazu. Můj hlavní záměr naučit se konečně tvořit na počítači bez využití oskenované kreslené předlohy ztroskotal a já se raději vrátila k technice, jíž vládnu lépe.

Nakonec jsem v přímém sledu nakreslila všechny předměty, které lze ve hře nalézt a ilustrace ke kartám úkolů. Dále jsem vytvořila layout karet předmětů a úkolů, hráčské desky, jednotlivé žetony a figurky.

## 6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

### 6.1 VYUŽITÉ TECHNIKY A SOFTWARE

Celá hra je postavena na výtvarné technice klasické kresby posléze přenesené do digitálního prostředí a dokončené pomocí digitální malby a v malém množství i digitální koláže. Veškeré práce byly prováděny v programech Adobe, konkrétně v Adobe Photoshop CS6, kde jsem malovala pomocí tabletu, Adobe Illustrator CS6 a Adobe Indesign CS6.

Tyto techniky byly použity při tvorbě všech herních komponentů a krabice.

Kromě toho jsem se zabývala i celkovým grafickým zpracováním - vizuálním stylem. Vytvářela jsem grafický design např. jednotlivých karet, piktoqramů či žetonů a ke své práci jsem samozřejmě využívala typografii a to při sazbě textů karet a pravidel.

### 6.2 BAREVNOST

Barevnost hry jsem volila podle reálných zobrazených věcí, nijak jsem jednotlivé prvky netónovala. Barvy figurek hráčských týmu jsou ale podřízené tématu. Nenajdete zde standardní rozdělení barev na modrou, červenou, zelenou a žlutou, jde přece jen o krysy! Jednotlivé týmy mají tedy tlumené barvy, kterými jsou bordová, zelenohnědá, špinavě bílá a středně šedá. Hra je zpracována v tiskovém profilu CMYK, ale bohužel se finální tisk nevyvedl tak, jak bych si představovala. Tisk krabice a herních modulů vyšel kvůli použitým materiálům příliš tmavý. Karty a pravidla, které byly tištěny na papír a ne na fólii mají správnou barevnost.

### 6.3 PÍSMO

Název hry, je ilustrativního charakteru a vychází z mnou ručně kresleného písma, které bylo do podoby loga upraveno v programu Adobe Photoshop. Písmo použité pro sazbu jsem hledala takové, aby splňovalo kritérium jednoduchosti, snadné vnímatelnosti a dobré čitelnosti. Rodina písma, které jsme si nakonec vybrala, se nazývá Oswald a jeho autorem je Vernona Adams. Toto bezserifové písmo má čtrnáct řezů, českou verzi a na serveru [fontsquirrel.com](http://fontsquirrel.com) je ke stažení pod licencí volného, osobního i komerčního využití.

### 6.4 SAZBA TEXTŮ

Tahle část celé práce byla myslím nejnáročnější. Bylo důležité nejen správně vysázet texty podle pravidel typografie a uvést všechny informace v souladu s herními pravidly, ale také vymyslet vlastní tzv. *flavour texty*, které jsou pro atmosférické hry nesmírně důležité. Tyto texty se nachází na každé jednotlivé kartě předmětů a na hráčských deskách. Jejich úkolem je vtáhnout hráče do děje a co nejvíc mu přiblížit svět deskové hry, do něhož se ponořil.

U většiny karet bylo kvůli nedostatku místa nutné upravovat řádkový proklad či velikost a šířku samostatných liter.

## 6.5 TISK A VELKONÁKLADOVÁ VÝROBA

Společenské hry se dnes vyrábí velkonákladem ve velkých tiskárnách. Pro tisk potahové fólie nebo papírové samolepky se používá speciální odolný inkoust. Komponenty se už potažené vyrážejí do strojní lepenky obvyklé tloušťky 1-1,5 mm pomocí výsekových matric. U většiny komponentů a obzvláště u kulatých žetonů se musí počítat se spadávkou alespoň 2 - 2,5 mm.

## 6.6 TISK A VÝROBA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE V MALONÁKLADU

Svoji hru jsem si vyráběla sama. Díky nedocenitelné pomoci mého známého, který má reklamní dílnu, jsem mohla všechny herní komponenty a krabici nechat vytisknout digitálním tiskem na bílou fólii, která je kvůli odolnosti ještě zalaminována. Fólii jsem pak potáhla připravenou strojní lepenku výše uvedené tloušťky a komponenty ručně vyřezala. Tento postup se takřka neliší od průmyslově užívaného. Jediný rozdíl je v použitých materiálech a způsobu výřezu, tedy nikoliv výseku.

Na tvorbu kulatých žetonů jsem si pořídila tzv. ozdobnou raznici (jde ale v podstatě o velkou děrovačku s průměrem 22 mm) a vysekávala je ručně. Protože je tato raznice určena pouze na papíry do gramáže 220 g/m<sup>3</sup>, což lisovaná lepenka takovéto tloušťky nespĺňuje, musela jsem slepit dohromady vždy několik vysekaných koleček a teprve ty potom potáhnout samolepkou. Možností samozřejmě bylo obrátit se na nějakou z firem sídlící v Plzni, která se věnuje výrobě výseků, nebo celých deskových her. Téměř všude mi ale řekli, buď že nemají čas, že hry v tak malém množství nedělají nebo že by to stálo moc peněz. Jediná mi vyšla vstříc právě firma Bonaparte, kde mi vysekali menší žetony, které sem využila na výrobu žetonů reputace.

Krabice jsem si vyrobila sama podle vzoru průmyslově vyráběných krabic. Její rozměry jsou 29x29x7 cm, což odpovídá standardním rozměrům krabic podobného typu her. Krabice je vyrobena z jednoho kusu, kde hrany jsou naříznuté pro pohodlnější ohyb a potah je vytištěn vcelku. Sama jsem si také vyrobila tzv. insert - tedy vnitřek krabice sloužící k uspořádání jednotlivých herních komponentů.

Figurky jsou vyřezané laserem do plexiskla a polepené potištěnou fólií. Každá figurka odpovídá jedné konkrétní myši z hráčských týmů.

Pravidla jsou vytištěná na křídový papír do brožury s měkkou vazbou V1. Rozměr brožury je 22x22 cm a použitá gramáž papíru je 160 g/m<sup>3</sup>.

Ke hře jsem ušila i plátěné pytlíky v barvách jednotlivých týmů, které obsahují komponenty týmu příslušící.

## **7. POPIS DÍLA**

### **7.1. KRABICE A LOGO**

Ústřední motiv krabice je ilustrace vypovídající o tématu - hry logo hry Krys Cross. Součástí loga tvoří knoflík, který zastupuje písmeno O v nápisu Cross. Knoflík je totiž velmi důležitý herní prvek, představuje akční bod. Písmeno C a S jsou protažené a tvoří svými prodlouženými dolními tahy křížující se myši ocasy. Použití tohoto prvku je vzhledem k názvu hry víc než patrné.

Boky krabice jsou osazeny opět logy a ilustracemi jednotlivých krys. Navíc jsou tam umístěny i piktogramy přizpůsobené tématu hry znázorňující údaje o délce hry, doporučeném věku a počtu hráčů.

### **7.2 HRACÍ PLÁN - HERNÍ MODULY**

Herních modulů je celkem 18 a dělí se na lokace bytu, půdy a sklepa. Každý modul je překryt čtvercovou sítí velikosti 3x3 cm, která slouží jako herní políčka. Herní moduly představují jednotlivé místnosti nebo části půdy a sklepa a jsou zachyceny z ptáčích perspektiv, jako plán domu. Ve čtvercovém rastru se na některých políčkách nachází čísla v kroužku - tzv. modifikátory, které plní ve hře svůj účel.

### **7.3 HRÁČSKÉ DESKY**

Čtyři hráčské desky informují hráče o týmu myši, který si vybral. Obsahují krátké flavour texty, informace o speciálních schopnostech jednotlivých krys a popisují členy týmu. Slouží také jako inventáře pro nalezené předměty.

### **7.4 KARTY PŘEDMĚTŮ**

160 karet předmětů je rozděleno do tří skupiny. Jsou tu karty bytu, půdy a sklepa a liší se svými ruby. Každá karta představuje jeden předmět, který se s výjimkou drobků neopakuje. Karty bytu jsou barevně rozdělené podle lokací (koupelna, kuchyně, obývací apod.). Předměty se liší bodovým ohodnocením, lokací, ve které je hráči mohou nalézt a herním efektem.

### **7.5 KARTY ÚKOLŮ**

62 karet úkolů je rozděleno do tří obtížností. Míru obtížnosti udává počet pastiček na rubu karet. Líc karet je zaplněn textem (název úkolu, popis úkolu), ilustrací a herními ikonami.

### **7.6 ŽETONY**

Žetonů je ve hře několik druhů. Jsou zde žetony myších děr a žetony skrýšů v barvě týmu, k němuž patří. Dále jsou zde žetony neutrální myši díry, které mohou využít všichni hráči a neutrální žetony zdržení.

Dále jsou zde žetony dveří, které se ve fázi přípravy hry umísťují na hrací plán, stejně jako žetony schodů a komína.

3 typy žetonů reputace - bronzová, stříbrná a zlatá, plní funkci herních bodů.

Je zde i otočný žeton začínajícího hráče, vyrobený ze dvou koleček lepenky spojených nýtem.

## **7.7. FIGURKY, KOSTKY A PLÁTĚNÉ PYTLÍČKY**

Každý tým má k dispozici čtyři figurky myši. Jeden ze čtyř týmů má dvě figurky myši navíc. Ve hře jsou dvě klasické šestkové kostky a čtyři plátěné pytlíčky v barvách jednotlivých týmů.

## **7.8. PRAVIDLA**

Hra obsahuje pravidla sešitá do brožury.

## **8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**

Jako největší přínos pro svůj obor chápu svoji schopnost detailního zpracování úkolu a vnesení poetiky, hravosti a nápaditosti do daného projektu. K zadáním se snažím přistupovat netradičně, práci zkoumám z různých úhlů a hledám v dané situaci to nejlepší řešení.

Velmi mě rozčiluje do očí bijící komerční, přeplácáný a často až neumětelský design některých her. Při tvorbě Krys Crossu jsem se snažila dosáhnout absolutní možné dokonalosti, protože sama na druhých oceňuji kvalitně odvedenou práci.

Doufám, že jsem svým nápadem přinesla něco nového na pole deskových her, a i když by někteří mohli mé výtvarné zpracování označit stylově za komerční, já si myslím, že zvolenou kombinací technik patří spíše k těm netradičním.

## **9. SILNÉ STRÁNKY**

Se svojí prací jsem spokojena. Hra Krys Cross má podle mě výrazné nápadité a promyšlené ilustrace, dostatečně nosný příběh a vtipné a svěží texty. Hra je velice obsáhlá co do množství motivů a skvěle ilustruje příběh. Myslím, že se mi povedlo vytvořit hru, kterou by sběratelé her, co si vybírají na základě výtvarného zpracování jistě ocenili. Co mi přijde skvělé je, že jsme za tak krátkou dobu zvládli vymyslet, prodiskutovat a mnohokrát změnit pravidla hry. Doufám, že jdeme po správné cestě. Jsem velmi vděčná svým dvěma spolupracovníkům, protože bez nich by tato práce nebyla herně ani z poloviny taková, jako je teď. A velký dík patří i všem dosavadním testérům.

## **10. SLABÉ STRÁNKY**

Naprosto přesně vím o dvou věcech, které mohly dopadnout lépe. Myslím, že na některých kartách je moc úzké prostrkání liter, což zhoršuje čitelnost.

Druhou nedokonalostí je v některých případech příliš tmavá barevnost výsledného tisku. I když jsem se snažila obrázky zesvětlit tak, aby tištěná verze odpovídala digitální předloze, ne vždy se mi to v závislosti na použitých barvách a materiálech podařilo.

## **11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**

### **A) KNIŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA**

žádná

### **B) INTERNETOVÉ ZDROJE**

1) Desková hra. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Desková\\_hra](http://cs.wikipedia.org/wiki/Desková_hra)

2) Jan Pinkava. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Jan\\_Pinkava\\_režisér](http://cs.wikipedia.org/wiki/Jan_Pinkava_režisér)



## 12. RESUMÉ

Meine Bachelorstudiumabschlussarbeitthema heißt Brettspieldesign. Dieses Thema finde ich sehr interessant, weil Brettspielespielen gehört zu meinen Lieblinghobbys. Meine Freunde und ich treffen uns jeden Freitag und spielen verschiedene Spiele im Café. Mein fester Freund sammelt sogar die Brettspiele!

Als ich mir dieses Thema auswählte, entschiede ich mich es tüchtig verarbeiten. Ich wollte nicht nur das Aussehen schaffen, ich wollte das ganze Spiel erfinden. Meine zwei Freunde halfen mir damit. Wir trafen fast jede Woche und dachten über die Spielregeln von unserem neuen Spiel nach. Es war so kompliziert! Wir alle spielen zwar Brett-, Gesellschaft- und Kartenspiele aber wir dachten noch nie ein eigenes Spiel aus. Man muss so viele Sachen im Kauf nehmen. Für wen soll das Spiel sein? Ist die Geschichte oder das Spielprinzip wichtig? Wird dann eigentlich unser Spiel funktionsfähig sein?

Gewöhnlich werden zuerst die Spielregeln erfunden und dann muss man überlegen, wie das Spiel ausschauen soll. In diesem Fall war es umgekehrt. Wir hatten nur wenig Zeit und die Aufgabe war klar - das wichtigste war das Brettspieldesign. Wir mussten die Spielregeln entweder nach dem Design oder parallel mit dem Design ausdenken.

Ich mag Spiele mit Idee und Geschichte, sodass ich etwas spezielles schaffen wollte. Ich entschiede mich meine alte Idee ausnützen. Ich hatte vor, ein Kinderbuch mit Tiermärchen illustrieren. Es fiel mich ein - wie so lesen in der Stadt lebende Kinder Bücher über Kühe, Pferde, Ziegen oder Hühner, wenn sie sie nur so selten oder nie sehen können? Ich wollte für sie ein Buch mit ein bisschen bekannteren Tierhelden schreiben - Märchen von den in der Stadt lebenden Tieren für die in der Stadt lebende Kinder. Die Ratten, Schaben, Silberfischen, Fuchse, Taube, Katzen oder Hamster spielten die große Rolle. Leider hatte ich wenig Zeit und es klappte noch nicht. Darum benutzte ich dieses Thema für mein Brettspiel. Ich musste es aber bloß vereinfachen. Zu unseren Spielregeln passten leider nur die Ratten.

Mein Brettspiel erzählt von vier Rattenhorden die eine ganz wichtige Aufgabe vor sich haben. Sie bekam von ihren Chefs aus dem Kanal den Befehl ein Menschenhaus durchzusuchen, alle nützlichen Gegenstände stehlen und zurückbringen. Dafür gewinnen sie den guten Ruf in der Mausunterwelt.

Der Grund vom Spielprinzip ist ziemlich einfach. Die Spieler bekommen jeder ein Mausteam und müssen so viel Punkte bekommen, um zu gewinnen. Ein Spieler gewinnt das ganze Spiel, falls er drei goldene Reputationsmünzen gewinnt. Es gibt drei Sorten von den Münzen - Bronze, Silber und Gold.

Die Ratten bewegen sich im Haus, das drei Stockwerke hat. Es gibt den Keller, den Dachboden und die Wohnung. Jedes Stockwerk besteht aus mehr Moduls, sodass das Spiel variabel ist, und die Spieler können sich immer ihren eigenen Spielplann bauen.

Die Ratten können im Haus mehr als 160 verschiedene Gegenstände finden und Punkte gewinnen.

Mit dem Ergebnis meiner Arbeit bin ich sehr zufrieden. Ich wende sehr viel Energie darauf und ich denke, es hat gut geklappt.

### **13. SEZNAM PŘÍLOH**

1. design krabice
2. jednotlivé krycí gangy
3. ukázka jednoho herního modulu
4. modelové rozložení hracího plánu
5. karty předmětů: rub a líc
6. karty úkolů: rub a líc
7. žetony reputace, myších děr, skrýší, začínajícího hráče
8. pravidla hry

## 1. design krabice



## 2. jednotlivé krysí gangy

### A) KRYŠÍ KLAN



**B) GMO GANG**



**C) POTKANÍ PLUK**





## D) MYŠÍ MANČAFT



### 3. ukázka jednoho herního modulu

#### A) KUCHYŇĚ



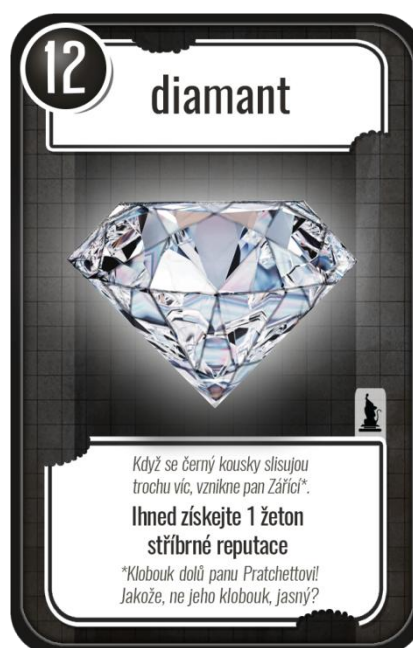




## B) KOUPELNA



## C) PŮDA A SKLEP



## 6. karty úkolů - rub a líc



## 7. žetony

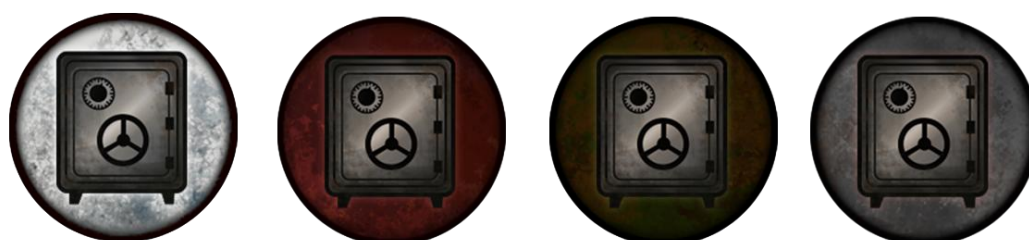
### A) REPUTACE



### B) MYŠÍ DÍRY

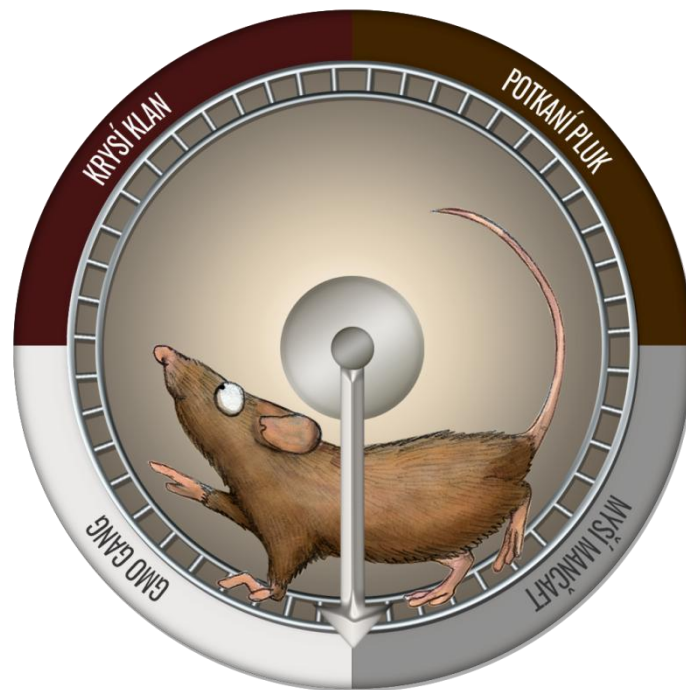


### C) SKRÝŠE





D) ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE



8. pravidla

