

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ DESKOVÉ HRY / GAMEBOOKU

Julie Opletalová

Plzeň 2017

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 / GAMEBOOKU

Julie Opletalová

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2017

.....

podpis autora

OBSAH:

| | |
|---|-----------|
| 1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE | 1 |
| 2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE | 3 |
| 2.1 Téma práce | 3 |
| 2.2 Cíl práce | 4 |
| 3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY | 6 |
| 3.1 Proces přípravy | 6 |
| 3.2 Proces tvorby | 7 |
| 4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR | 10 |
| 4.1 Popis díla | 10 |
| 4.1.1 Krabice | 10 |
| 4.1.2 Herní plocha s mapou | 10 |
| 4.1.3 Bitevní pole | 10 |
| 4.1.4 Špendlíky a vlajky | 11 |
| 4.1.5 Hráčova deska | 11 |
| 4.1.6 Karty loajality | 11 |
| 4.1.7 Karty ideologie | 11 |
| 4.1.8 Karty jednotek | 12 |
| 4.1.9 Karty velitelů | 12 |
| 4.1.10 Karta opevnění | 12 |
| 4.1.11 Karta zásob | 12 |
| 4.1.12 Pravidla | 13 |
| 4.2 Technologická specifika | 13 |
| 4.2.1 Karty | 13 |
| 4.2.2 Písmo | 13 |
| 4.2.3 Stolek | 14 |

| | |
|---|----|
| 4.2.4 Podložka | 14 |
| 4.2.5 Krabice | 14 |
| 4.2.6 Špendlíky a vlajky | 15 |
| 4.3 Přínos práce pro daný obor | 15 |
| 5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ | 16 |
| A) Knižní a periodická literatura | 16 |
| B) Internetové zdroje | 16 |
| 6. RESUMÉ | 17 |
| 7. SEZNAM PŘÍLOH | 19 |

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Studium oboru Ilustrace a grafika na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara jsem začínala v ateliéru Komiks a dětská ilustrace, ale v průběhu studia jsem přestoupila do ateliéru Mediální a didaktické ilustrace, jelikož mi je takové směřování bližší. V rámci studia jsem si vyzkoušela mnoho technik i témat a díky postupnému studiu ve dvou různých specializacích jsem poznala i různé přístupy k tvorbě.

Ve své tvorbě ráda pracuji s detaily, které najde jen pozorný divák, proto si dávám záležet při výzkumu a poznávání tématu. Těší mě experimentovat se vztahy mezi barvami a nereálnou barevností. V mých dílech je téměř vždy důležitá linka, která je hlavním sdělovacím prostředkem.

V prvním ročníku jsem se věnovala především zlepšování řemeslné části tvorby a zjišťování vlastních možností. V letním semestru jsem napsala a ilustrovala dětskou knihu O ztraceném králíčkovi – jedná se o veršovanou bajku s interaktivními dvojstránkami pro děti předškolního věku. Interaktivní knihy mě vždy oslovovaly a patří mezi díla, která si z dětství pamatuji nejlépe, ráda jsem se tedy k tomuto žánru v rámci svého studia vracela. V druhém ročníku jsem ilustrovala gamebook z westernového prostředí: Ten, kdo jiným jámu kopá. Gamebook sám o sobě je interaktivním čtivem, kdy si sám čtenář vybírá, kudy se bude děj ubírat, a byl tedy přirozeným pokračováním mé práce v tomto směru. Text knihy mi napsali Jan Holan a Martin Bartůněk v podstatě na míru a odehrávající se příběh vznikl současně s mými ilustracemi,

takže vznikál prostor pro úpravy a debaty o vizuální stránce světa. Spolupráce s autorem textu byla skvělá zkušenost, nedocenitelná, co se týče hlubšího pochopení příběhu a dojmů, které se do textu nevejdou – pro které je ilustrace ideálním médiem.

Mimo školní práce se věnuji jak ilustraci, tak prostorové tvorbě – především navrhování a tvorbě kostýmů a rekvizit. Dlouhodobě spolupracuji na příběhových letních táborech pro děti, kde se věnuji jak propagačním materiálům, tak vizuální podobě táborové hry (ať už jde o rekvizity, kulisy, mapy, kostýmy či například masky) a v neposlední řadě tam vedu výtvarný programový blok, který pokračuje i v průběhu roku. Také spolupracuji na ilustracích pro plánovanou turistickou aplikaci/hru o Praze a jejích mystičtějších zákoutích.

Ve své tvorbě preferuji tradiční techniky, obzvláště akvarel a tužku. Ráda maluji akrylem, který pro mě představuje nejvolnější médium, vhodné na vyjádření emocí či například na volnou tvorbu v plenéru. Letos jsem se více začala zabývat digitální tvorbou, ve které bych se ráda nadále zlepšovala. Také bych ráda dále zkoumala možnosti pastelové kresby, tušové malby či perokresby.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

2.1 Téma práce

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila výtvarné řešení deskové hry. Už od mala jsem vychovávána nejen klasickými, ale především takzvanými moderními společenskými hrami, jako je například Carcassonne, Osadníci z Katanu či Hobit. Jedná se o hry, u kterých bezpečně známe jak autora, tak rok vydání¹. Obrovský nárůst jejich popularity přineslo vydání Osadníků z Katanu v roce 1995² a od té doby stále přetrvává. Vzniká velké množství her, které jsou hráčsky a vizuálně atraktivnější, než hry klasické a lidé je kupují a hrají.

Postupně jsem začala pozorovat, že raději sleduji, jak hry hraje někdo jiný a jen si užívám kulisy, dramatu soutěže a společenské atmosféry, než abych se sama do hry zapojila. Díky tomu mnohem více zkoumám výtvarné provedení a grafickou úpravu her.

Výtvarně zpracovat deskovou hru mě lákalo už delší dobu a bakalářská práce má podobný rozsah práce, jaký jsem odhadovala u deskové hry Gordaenské povstání, kterou vymyslel jeden můj známý a která už jen čekala na grafické ztvárnění. Hra se odehrává ve středověkém světě s fantasy prvky, na Gordaenském poloostrově. Fantasy vždy patřilo mezi mé oblíbené žánry a svět Gordaenu kombinuje temný fantasy svět mnoha ras, ze kterých žádná není očividně kladná a lehce komické atmosféry, že ne všechno je tak vážné, jak si sami oby-

1 Desková hra - https://cs.wikipedia.org/wiki/Deskov%C3%A1_hra

2 Moderní společenská hra - https://cs.wikipedia.org/wiki/Modern%C3%AD_spole%C4%8Densk%C3%A1_hra

vatelé myslí. Se světem jsem byla seznámena předem, jelikož autor hry s ním pracuje opakovaně – účastnila jsem se například několika dřevěných bitev a četla povídky s touto tematikou.

To, že hra pracuje s již popsaným světem, mi na jednu stranu dalo velké množství materiálu, o který se opřít a se kterým dál pracovat, ale na druhou stranu mě omezovalo v některých úpravách ve prospěch funkčnosti hry či vymyšlení dosud nepopsaných aspektů světa. Naštěstí jsem měla možnost doptávat se autora, který mi potřebné informace doplnil a aktivně se účastnil funkčních úprav hry.

Moderní deskové hry se dělí podle typu do dvou kategorií – Eurohry a Ameritrash. Gordaenské povstání se řadí jednoznačně do kategorie Ameritrash, jelikož splňuje v podstatě všechny podmínky. Obsahuje hrdiny a frakce s jedinečnými vlastnostmi, soupeři jsou proti sobě v přímém konfliktu a téma hry je silným prvkem.³

2.2 Cíl práce

Cílem mé práce bylo zajímavě zpracovat deskovou hru tak, aby byla zajímavá pro hráče, kteří s použitým světem nemají zkušenosti a vnímají ho tedy novými očima pouze skrz deskovou hru, ale také pro hráče, kteří svět znají a mohou poznávat postavy či místa, které se ve hře vyskytují. Ráda bych, aby hra tlumočila atmosféru světa, byla vizuálně zajímavá, ale také funkční a pro hraní přehledná.

³ Ameritrash - <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>

Hra je určena pro hráče, kteří se rádi ponoří hlouběji, než jen k pravidlům hry, které zajímá, proč proti sobě bojují a co je čeká na konci. Myslím, že u takto určené cílové skupiny nezáleží na věku, a tak mohu mezi cílové hráče zařadit kohokoli od dětí kolem deseti let, až po důchodce.

Výsledné dílo pracuje s ilustracemi, které zobrazují válku a smrt, ale které tak činí s nadhledem, přístupně a v podstatě mile. Cílem bylo zobrazit svět Gordaenu tak, aby se do něj hráči rádi vraceli nejen proto, že si chtějí zahrát strategickou hru, ale také proto, aby se opět setkali s tímto zajímavým světem plným protikladů.

3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Proces přípravy

Prvním krokem přípravy k práci na této hře bylo seznámit se se světem, ve kterém se odehrává a nasát atmosféru, abych si mohla věci představovat tak, jak je autor zamýšlel. Přečetla jsem již existující materiály, nechala jsem se inspirovat kostýmy z uskutečněných bitev a rozebírala jsem různé detaily s autorem.

Začala jsem skicovat různé postavy z příběhů a ujasňovala jsem si vlastní představy o nich. Rozhodla jsem se, že se u některých postav inspiroji lidmi, kteří je ztvárňovali na bitvách. Kreslila jsem tedy jejich portréty a na několika bitvách jsem skicovala pohybovky a zkoumala, jak se lidé například pohybují v těžkém brnění. Atmosféra českých dřevěných bitev myslím prosákla především do bitevního pole, které, ač znázorňuje dvě proti sobě nastoupené armády, nebude příliš strachu – armády nejsou příliš početné, mají pestré, nepříliš sladěné kostýmy a místo nekompromisní vojenské disciplíny zde můžeme najít hádky či známky nervozity, nadšení nebo nudy.

Dalším krokem bylo hledání nejvhodnější umělecké techniky. Původní představou byly akvarelové malby s výraznými barevnými liniemi. Zkusila jsem tak nakreslit několik karet, ale ačkoli se mi naživo líbily, nebyla jsem schopná je uspokojivě převést do digitálního prostředí (Příloha 1). Proběhlo pár krátkých náhodných pokusů s jinými tradičními technikami, ale nakonec jsem skončila u jednoduché kresby tužkou bez stínování. Aby barvy vypadaly ve výsledku co nejvíce

tak, jak si je představuji, rozhodla jsem se pro digitální vybarvování. Měla jsem s prací na tabletu, a obecně v grafických programech, velmi málo zkušeností, protože obvykle preferuji tradiční techniky, ale po pár pokusech jsem s výsledky byla celkem spokojená. Zároveň se tímto způsobem mnohem lépe zanášejí dodatečné změny.

Poslední přípravnou částí bylo experimentovat s různými velikostmi herních prvků, aby byly dost velké a příjemně se s nimi hrálo a zároveň hra zůstala dostatečně přenosná. Karty musely být jak čitelné, tak dost malé, aby nepřeplnily herní desku, když se střetnou dvě armády, a hráči je před sebou snadno organizovali. Ve výsledku bych karty ráda měla větší, ale při pokusné hře se ukázalo, že už zabírají příliš mnoho místa.

Zároveň jsem načítala teoretické materiály, které mě inspirovaly při tvorbě a pomohly mi ujasnit si vlastní nápady – například Umění ilustrace od Marka Wigana.

3.2 Proces tvorby

Samotná práce na hře začala pečlivou kresbou všech součástí tužkou. Rozhodla jsem se, že karty jednotek budou atypicky na šířku a ilustrace bude zabírat téměř celou plochu karty – hlavně proto, aby na drobných kartách byly ilustrace stále dobře čitelné a byly dominantním prvkem. Od autora hry jsem dostala seznam různě silných karet, ale bylo na mě, jaké postavy na nich znázorním. Snažila jsem se, aby sílu karty neznázorňovalo pouze číslo, ale aby z obrázku bylo čitelné, o jak tvrdé protivníky se jedná. Jednotky se pohybují od nejslabších

se sílou nula – mezi kterými jsou Sirotcí, Nádeníci vyhnaní ze svých domovů válkou a Fanatici, jejichž víra jim velí bránit silnější jednotky – po nejsilnější skupiny válečníků, které už jsou na poloostrově jen jednou – Vysloužilá královská garda, Garda Vartigola Zlatosypa, legendárního trpasličího hrdiny, a Prastaří elfové.

Náročnou částí bylo vymýšlení symbolů pro herní ideologie, protože mi obvykle dělá problém věci zjednodušovat a navíc se ještě v průběhu práce některé karty výrazně měnily. Nakonec jsem s výsledkem spokojená a myslím, že kresby zobrazují jednotlivé myšlenkové směry na Gordaenu celkem dobře.

Mapa a bitevní pole byly časově nejnáročnější částí celé práce. Na bitevním poli jsem vykreslila každého vojáka ze dvou armád, zázemí se stany, kuchyní, zásobami a ohni, přihlížející obyvatele, velitelský stan či gobliní přístroj. Mapa byla složitá především proto, že o ní měl autor nejkonkrétnější představy a tak jsem musela velmi přesně pracovat s geografíí a jednotlivými sídly. Rozhodla jsem se mapu zpracovat celkem klasicky vzhledem k žánru – zvětšené budovy, lesy a terén v kombinaci s obrysem z ptačího pohledu.

Následovalo vybarvování v programu Adobe Photoshop. Během práce jsem nacházela další techniky, které se mi líbily, takže jsem se průběžně vracela ke starším pracím a znovu je upravovala.

Když byly všechny ilustrace hotové, byl čas udělat ze sady obrázků funkční deskovou hru. V programu Adobe Illustrator jsem pracovala

zejména na mapě a bitevním poli, kam bylo nutné zanést křivky, které funkčně dělí mapu na provincie a bitevní pole na jednotlivá dějiště konfliktu – levé křídlo, střed a pravé křídlo. Také jsem v něm vytvářela například zakřivené počítadlo kol.

Finální úpravu karet jsem dělala v programu Adobe InDesign. Zde jsem k sobě poskládala obrázky a texty a vytvořila sešit pravidel.

Mimo ilustrované části deskové hry také bylo potřeba vyrobit prostorové komponenty. Jedná se především o dřevěný stoleček pro bitevní pole, krabici, podložku pod hrací plochu s mapou a různé druhy špendlíků, které znázorňují zabraná území a armády hráčů.

4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 Popis díla

4.1.1 Krabice

Původní návrh na vzhled krabice byl dramatický a velmi klasický pro tento žánr her – dvě proti sobě stojící armády v pásu v dolní části obrázku s veliteli stojícími v prvním plánu před pásem (Příloha 2). S ilustrací nejsem nespokojená, ale nakonec jsem ji na obálku zavrhlá, protože působí až příliš řadově a komerčně.

Druhá verze krabice používá ilustraci z počítačového kol na herní ploše a je mnohem klidnější a ne tak typická. Vyzkoušela jsem několik barevných variant, ale nakonec jsem se vrátila k červené. Pod pás ilustrace jsem prostě vysázela název hry písmem Wittingau, které je tak charakteristické, že loga není potřeba.

Boky krabice jsou zdobeny bojovníky různých ras světa Gordaenu a taktéž názvem hry.

4.1.2 Herní plocha s mapou

Podlouhlý pás ilustrace obsahuje počítačové kol se stupnicí věhlasu, mapu Gordaenského poloostrova rozdělenou na provincie a prostor na odkládání karet jednotek a zásob. Je umístěn na pěnové podložce, aby se do mapy daly bodat špendlíky znázorňující armády a ovládaná území.

4.1.3 Bitevní pole

Ilustrace na stolku zobrazuje dvě nepřátelské armády, jednu spíše lidskou a druhou smíšenou, jejich zázemí a velitelské pozice a mnoho dalšího ve velkém detailu. Funkčně je bojiště rozděleno na levé křídlo, střed, pravé křídlo, oblast záloh a místo pro zásoby.

4.1.4 Špendlíky a vlajky

Ve hře je šest hráčských barev a pro každého hráče je ve hře 15 hlavičkových špendlíků na zabírání území, 4 špendlíky s vlajkou pro jednotlivé armády a 1 špendlík s praporem pro základní sídlo. Dále je tu 43 špendlíků pro neutrální území a 4 špendlíky bez hlavičky pro přichycení mapy k pěnové podložce.

4.1.5 Hráčova deska

Hráčova deska slouží k organizaci karet každého hráče. Je určena k tomu, aby před hráčem ležela na stole, a je tak rozdělena na pole pro různé druhy karet.

4.1.6 Karty loajality

Karty loajality ukazují, kdo hraje s kým. Spojenci před sebou mají stejný typ karty. Karty zobrazují různé druhy korun, pro které armády bojují – Monarcha, Říše a Nezávislost. Jsou zpracovány graficky podobně, jako karty ideologií, jelikož se u obou jedná o karty, které leží celou dobu před hráčem a určují jeho herní identitu.

4.1.7 Karty ideologie

Symbyly na těchto kartách zjednodušeným způsobem ukazují, za co

hráčské armády bojují. Na kartách jsou krátké tzv. flavour texty, které pomáhají atmosféře, popis speciálních schopností jednotlivých stran a barevné ikonky vlajek určující, která barva špendlíků patří kterému hráči. Celkem je ve hře 6 ideologií.

4.1.8 Karty jednotek

Jednotky se dělí na 4 druhy, podle bojové síly, každá má jiný rub. Celkem je ve hře 15 jedinečných typů jednotek, vždy po třech se stejnou silou, kdy každá jednotka má jiný atribut (štíty, píky a luky). Na kartě je ilustrace jednotky, název, bojová síla, atribut a pořizovací cena. Ruby ukazují různé druhy erbů.

4.1.9 Karty velitelů

Jedná se o 12 jedinečných postav, které vedou armády proti sobě do boje. Každá má jinak rozložené síly a je tak třeba za každou hrát trochu jiným způsobem. Podoby jednotlivých postav jsou inspirované reálnými lidmi, kteří příslušné role ztvárnili na akcích ze světa Gordenu. Rub karty velitele se shoduje s ruby jednotek stejné síly, aby bylo možné v bitvě lépe taktizovat.

4.1.10 Karta opevnění

Drobná karta sloužící k ukázení bonusu do bitvy pro armádu, která brání některou z opevněných pevností na mapě.

4.1.11 Karta zásob

Platidlo, kterým se získávají jednotky, získávají výhody do bitvy či uplácejí protihráči. Na kartě je rozložená výbava pro vojáka. V původním

návruhu se jednalo především o jídlo či sudy s pitím, ale kvůli širší využití jsem zvolila zobrazení spíše výstroje a výzbroje. Karta je z obou stran stejná, jelikož se jedná o platidlo a všechny karty zásob mají stejnou hodnotu – nemá tedy význam, na kterou stranu karty se díváme.

4.1.12 Pravidla

Obálka pravidel je zpracována stejně jako krabice – se stejnou ilustrací, barvou pozadí i názvem hry. Na zadní straně je tiráž. Vnitřní text je vysázen opět Tahomou, barva stránek odpovídá pozadí herní mapy.

4.2 Technologická specifika

4.2.1 Karty

Při tisku karet jsem zkoušela různé gramáže papíru, ale skončila jsem u 350 g / m², protože cokoli lehčího se při používání velmi rychle ničí. Pro příjemnější používání mají karty zakulacené rohy. Je bohužel velmi složité mít přesně spasované ruby a líce a precizně ořezané rámečky kvůli drobným nepřesnostem při práci tiskárny.

4.2.2 Písmo

Názvy a jména jsem chtěla vysázet písmem gotického typu pro navození atmosféry hry, ale většina písem tohoto typu silně pokulhává v čitelnosti, popřípadě se nedají sehnat s akcentovými znaky. Nakonec jsem si koupila licenci k písmu Wittingau od Františka Štorma, které má silný charakter a myslím, že i při použití o samotě funguje velmi dobře. Na funkční texty a text pravidel jsem zvolila bezpatkové písmo Tahoma, protože je velmi čisté, jednoduché a neruší výrazný dojem z nadpisů.

4.2.3 Stolek

Stolek jsem vyrobila z překližky o síle 5 mm, protože je stále ještě lehká, ale už dost pevná, aby se neprohýbala. Dřevo jsem nařezala, všechny hrany obrousila smirkovým papírem a slepila k sobě jednotlivé části chemoprenem. Plocha lepení nebyla dostatečná, takže jsem dovnitř nohou přidala dřevěné špalíčky, které jsem provrtala tenkými šrouby. Nakonec jsem na spodní stranu stolku ještě přidala kovová elka. Přírodní povrch dřeva se mi líbil, takže jsem ho pouze nalakovala bezbarvým lakem. Nakonec jsem na desku přilepila bitevní pole.

4.2.4 Podložka

Nad podložkou pod mapu jsem dlouho přemýšlela. Bylo potřeba, aby šlo o materiál, kterému nebude vadit opakované probodávání špendlíky. V první verzi byl vyzkoušen polystyren, který se ale drolí a snadno se láme. Přemýšlela jsem o různých pěnových materiálech a nejlepší texturu pro mé použití má polyuretan. Nařezala jsem z něj tedy potřebný plát dělený napůl kvůli skládání do krabice, nasprejovala načerno – výrobní barva je silně zažloutlá bílá – a slepila poloviny k sobě kobercovou páskou.

4.2.5 Krabice

Krabice je vyrobena z lepenky o tloušťce 1 mm a potažena potištěným papírem. Bohužel se už jedná o velkoformátový tisk, který jsem sehnala pouze na inkoustové tiskárně, takže s texturou nejsem příliš spokojená, ale nepřišla jsem na žádnou lepší alternativu.

4.2.6 Špendlíky a vlajky

Špendlíky jsem podle potřeby některé nabarvila na příslušné barvy stran a na 3D tiskárně vytiskla modely vlaječek, se kterými mi velmi pomohla BcA. Barbora Hortová vymodelováním mé představy v programu Rhinoceros.

4.3 Přínos práce pro daný obor

Myslím si, že desková hra Gordaenské povstání přináší netradiční prvky především v oblasti mechanických součástí hry. Hra se odehrává na mapě a v momentě setkání dvou armád se přes hrací plochu položí stoleček s bitevním polem a na něm probíhá samotný střet. Podobně samotné využití špendlíků pro zobrazení armád není úplně typické. V neposlední řadě je netradiční pojetí hracích karet na šířku.

Doufám, že i pečlivým zpracováním tématu, vneseným nadhledem a hravostí jsem na pole deskových her přidala hru, která zaujme a lidé se k ní budou chtít vracet.

5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. WIGAN, M. Umění ilustrace: vizuální myšlení 1. vyd. Brno: Computer Press, 2010, 176 s. Základy designu. ISBN 978-80-251-2970-8.

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

2. Moderní společenská hra. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001 – [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: Moderní společenská hra - https://cs.wikipedia.org/wiki/Modern%C3%AD_spole%C4%8Densk%C3%A1_hra

3. Ameritrash. In: BoardGameGeek Glossary [online]. BoardGameGeek, LLC, 2000 – [cit. 2013-02-17]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>

6. RESUMÉ

The theoretical part of my Bachelor Thesis consists of information about how I worked on the topic I chose for my work – The board game / gamebook concept and the visual style. At the beginning I describe the process of preparation – the research of the used fantasy world, the search for the right artistic method for expressing my ideas and the testing of functionality of the game. Then I talk about the making of the game, including practical aspects of fabrication of the game pieces. Finally, I sum up how I think the game will enrich the board game sphere.

As I was working with a board game of someone else's making, it was important to get familiar with the setting and how the author imagines various aspects of the game. The world of Gordaen is full of contradictions – it is dark, pessimistic and there is no completely good character, but at the same time, we are shown that the characters take everything too seriously and that the world is more silly than they think. I tried to work with this idea in mind and I think that especially the portraits of the commanders show this quite well.

I experimented with various techniques, but in the end, I used traditional pencil drawings with digital coloring as I am not comfortable drawing completely digitally, but I was not satisfied with the shades when I scanned watercolor paintings. Digital coloring allowed me almost complete control of the final printed colors and it was simpler to edit when I made a mistake or wanted to alter it at any time. I did

not have almost any experience with digital painting before working on this game, so it took time to figure out a method I was happy with, but eventually it turned out quite nice.

The game Gordaen Uprising is a strategic board game with various fractions fighting over the domination of the Gordaen peninsula. There are up to six players, each of them has a special ideology they fight for. They can choose from 12 different commanders and they march against one another with armies made of 15 kinds of soldier unit cards. They occupy provinces of Gordaen on the map and they clash on the battlefield table when they meet an enemy army.

I think that the game has turned out quite well and I am satisfied that the effort I put in it was definitely worth it.

7. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

První verze karet – akvarel

Příloha 2

Původní návrh obalu krabice

Příloha 3

Finální obal krabice

Příloha 4

Herní plocha s mapou

Příloha 5

Bitevní pole

Příloha 6a

Rub karet ideologií

Příloha 6b

Karta ideologie Industrialismus

Příloha 7a

Karta loajality Říše

Příloha 7b

Karta loajality Monarchie

Příloha 8

Karta zásob

Příloha 9a

Rub karet obyčejných jednotek

Příloha 9b

Karta obyčejné jednotky – Skokpotočtí kopiníci

Příloha 10a

Rub karet zkušených jednotek

Příloha 10b

Karta zkušené jednotky – Planohorský kmen

Příloha 11a

Rub karet veteránských jednotek

Příloha 11b

Karta veteránské jednotky – Mecholesští odstřelovači

Příloha 12a

Rub karet legendárních jednotek

Příloha 12b

Karta legendární jednotky – Vysloužilá královská garda

Příloha 13

Karta velitele – Barudin Dutovous

Příloha 14

Obálka pravidel

Příloha 15

Návrh modelu vlajky

Příloha 1

První verze karet – akvarel¹



1 kresba vlastní

Příloha 2

Původní návrh obalu krabice²



2 kresba vlastní

Příloha 3

Finální obal krabice³



3 kresba vlastní

Příloha 4

Herní plocha s mapou⁴



4 kresba vlastní

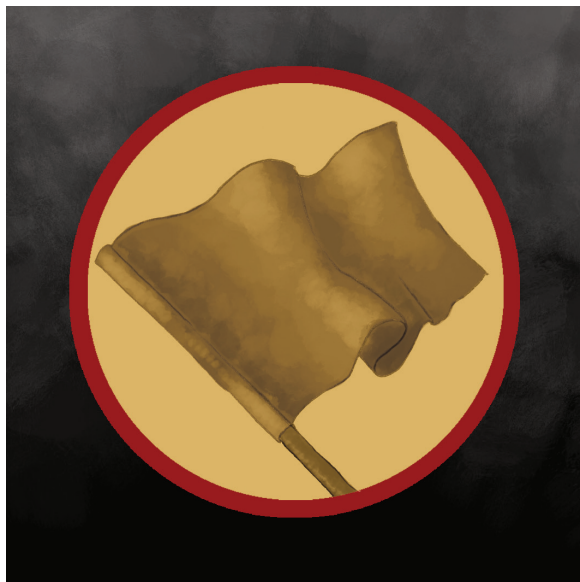
Příloha 5

Bitevní pole⁵



Příloha 6a

Rub karet ideologií⁶



Příloha 6b

Karta ideologie Industrialismus⁷



6 kresba vlastní
7 kresba vlastní

Příloha 7a

Karta loajality Říše⁸



Příloha 7b

Karta loajality Monarchie⁹



8 kresba vlastní
9 kresba vlastní

Příloha 8

Karta zásob¹⁰



10 kresba vlastní

Příloha 9a

Rub karet obyčejných jednotek¹¹



Příloha 9b

Karta obyčejné jednotky – Skokpotočtí kopiníci¹²



11 kresba vlastní
12 kresba vlastní

Příloha 10a

Rub karet zkušených jednotek¹³



Příloha 10b

Karta zkušené jednotky – Planohorský kmen¹⁴



13 kresba vlastní
14 kresba vlastní

Příloha 11a

Rub karet veteránských jednotek¹⁵



Příloha 11b

Karta veteránské jednotky – Mecholesští odstřelovači¹⁶



15 kresba vlastní
16 kresba vlastní

Příloha 12a

Rub karet legendárních jednotek¹⁷



Příloha 12b

Karta legendární jednotky – Vysloužilá královská garda¹⁸



17 kresba vlastní
18 kresba vlastní

Příloha 13

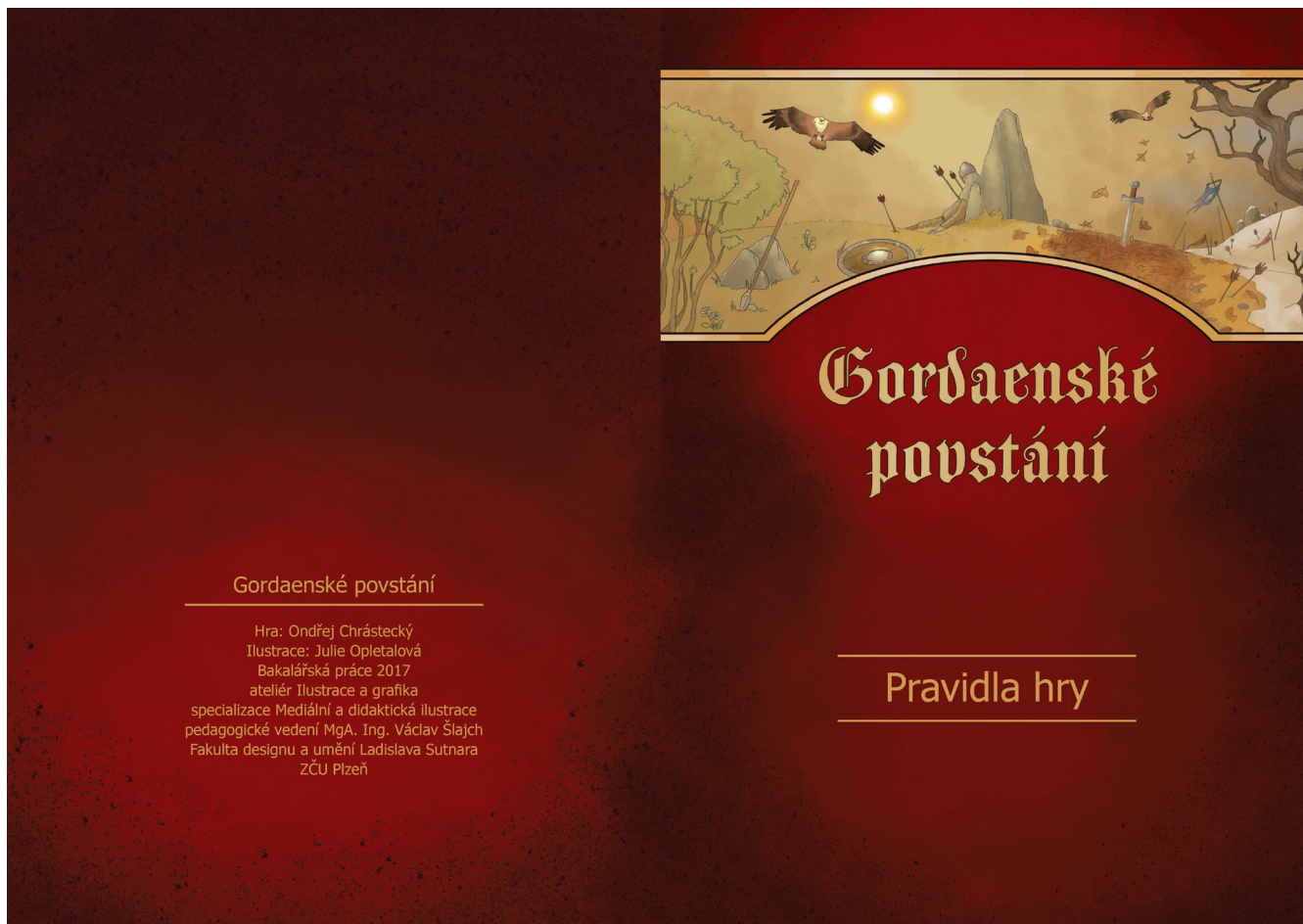
Karta velitele – Barudin Dutovous¹⁹



19 kresba vlastní

Příloha 14

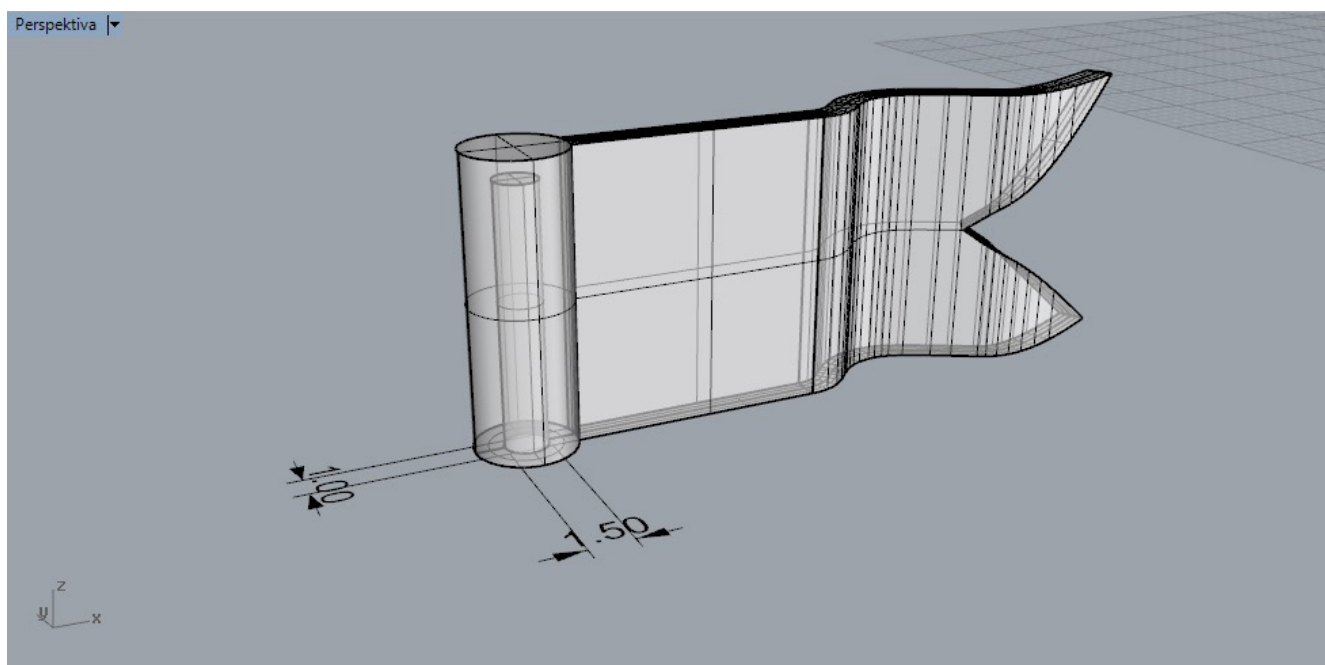
Obálka pravidel²⁰



²⁰ kresba vlastní

Příloha 15

Návrh modelu vlajky²¹



²¹ HORTOVÁ, Barbora, 2017