

STOLNÍ HRA A JEJÍ NÁVODY

ANASTASIIA FILIN

ABSTRAKT

Pro svou bakalářskou práci jsem se rozhodla zvolit téma stolních her zábavného charakteru. V teoretické části chci prozkoumat historii stolních her, jejich druhy, mechaniky a charakteristiky, porovnat různé materiály používané k vytvoření deskových her, doprovodných materiálů a obalů, roztrdit různé typy deskových her a pochopit, které materiály jsou nejvhodnější pro můj vlastní projekt. V praktické části představím autorskou stolní hru INKO na téma tetování.

Klíčová slova: stolní hra, tetování, karty, průhledná folie, stojánky, ilustrace

ABSTRACT

For my bachelor's thesis, I have decided to choose the topic of entertaining board games. In the theoretical part, I want to explore the history of board games, their types, mechanics, and characteristics, compare different materials used in creating board games, accompanying materials, and packaging, categorize various types of board games, and understand which materials are most suitable for my own project. In the practical part, I will present an original board game called INKO on the theme of tattooing.

Keywords: board game, tattoo, cards, transparent foil, stands, illustration

PODĚKOVÁNÍ

Chtěla bych poděkovat MgA. Janě Dosoudilové za její podporu, trpělivost a rady během vedení mé bakalářské práce. Taky chci poděkovat Ivanu Gorjakinovi, Yauheni Bisiukovi a všem svým blízkým za pomoc, podporu a inspiraci po celou dobu studia.

ÚVOD	9
1. HISTORIE VZNIKU.....	11
1.1 Stručný popis.....	11
1.2 Šíření stolních her.....	12
1.3 Druhy stolních her.....	14
1.4 Herní mechaniky a typy.....	17
2. HERNÍ KONCEPTY.....	22
2.1 Stav hry a zorné pole.....	23
2.2 Hráči, avataři a herní částice.....	24
2.3 Úkoly.....	25
2.4 Téma.....	25
2.5 Co je první.....	26
2.6 Porovnání výsledků.....	27
3 STOLNÍ HRY JAKO MARKETINGOVÝ NÁSTROJ.....	28
3.1 Jak hra ovlivňuje prodeje?.....	28
3.2 Příklady použití deskových a stolních her jako marketingových nástrojů v Rusku.....	28
3.3 Využití pro podniky v různých odvětvích.....	30
 PRAKTICKÁ ČÁST	
1 PROCES VYTVÁŘENÍ VLASTNÍ HRY.....	32
1.1 Název.....	32
1.2 Složení hry.....	33
1.3 Použití průhledné fólie.....	40
1.4 Pravidla hry.....	42
1.5 Fonty a papír.....	43
1.6 Vlastní požadavky ke hře.....	44
ZÁVĚR.....	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	46
SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ.....	47

ÚVOD

V dnešní době stolní hry získávají popularitu a budí zájem nejen u dětí, ale i u starší generace. Stolní hry umožňují rozvíjet mentální schopnosti, jemnou motoriku, logiku, rychlost reakce, usnadnit pochopení složitých vědeckých materiálů a také docela jednoduše a příjemně trávit čas s rodinou nebo přáteli. O dnešní poptávce po takovém druhu zábavy a vzdělávání svědčí také velké množství firem a zařízení, které se zabývají vytvářením a popularizací stolních her.

Stojí za zmínku, že sortiment je již dostatečně velký a různorodý, ale vývojáři her vytvářejí nové a zdokonalují stávající projekty a nabízejí zákazníkům vylepšené verze her. Prostor pro tvůrčí činnost je obrovský. V současnosti stále vznikají nové herní mechanismy, používají se různé materiály, zapojuje se virtuální prostor a rozšířená realita.

Toto téma mě zaujalo, protože obsahuje směry grafického designu, které mě zajímají nejvíce. Konkrétně: design obalů, branding, ilustrace, použití různých materiálů pro tisk. Vzhledem k tomu, že tetování je jedním z mých oblíbených druhů vizuálního umění, rozhodla jsem se použít ho jako základ pro tvorbu mé stolní hry. Tato myšlenka mě napadla, když jsem sama vytvářela návrhy tetování a experimentovala s různými prvky kompozice a jejich vrstvením.

V tetovací průmyslu, stejně jako v designu, klienti často nemají jasnou představu o tom, jaké tetování si přejí. Proto tetovací umělci pomáhají klientům udělat konečné rozhodnutí. Tato běžná část procesu může být jak složitá, tak zábavná, protože zahrnuje diskusi o nápadu, vytváření návrhů a úpravy podle přání klienta a jeho anatomie. Je také důležité pamatovat na to, že ne vše, co vypadá dobře na papíře, bude vypadat stejně dobře i na kůži.

TEORETICKÁ ČÁST

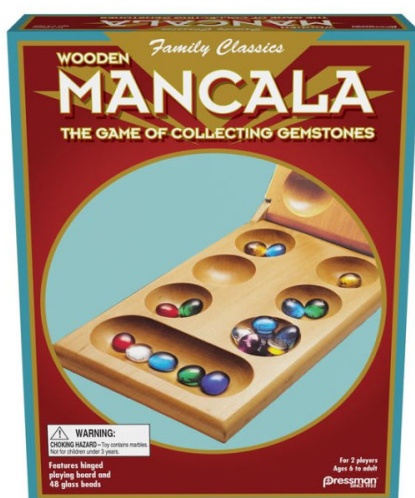
1. HISTORIE VZNIKU

1.1 Stručný popis

V současné době si deskové hry získávají na popularitě a jsou aktivně zastoupeny na trhu. Deskové hry vám umožní bavit se, zlepšit logické a komunikační dovednosti hravou formou, rozvíjet erudici, odvádět pozornost od gadgetů a počítačových her. Desková hra je hra, založená na manipulaci s malou sadou předmětů, které se zcela vejdou na stůl nebo do rukou hráčů. (Pustobajev, Kirill 2023) [8]

Deskové hry obvykle hrají dva a více hráčů. Při hře se používá speciální deska, hrací pole nebo obyčejný stůl. Na tabuli jsou obvykle označení a místa, která jsou konkrétně určeny a stanoveny v pravidlech. Další atributy stolní hry mohou být různé druhy žetonů, karet, postaviček a podobných prvků, které během hry plní speciálně určenou specifickou funkci.

Deskové hry jsou poměrně starý vynález. Nejstarší desková hra byla nalezená během archeologických vykopávek poblíž Jordánska jsou staré nejméně 7000 let. Nejstarší hry mezi nimi které se archeologům podařilo najít připomínají hru Mancala, která získává na popularitě v moderním světě. Starodávná hra tzv. Senet s použitím speciálních herních žetonů vzdáleně připomíná známé šachy a dámu. Desky na hraní Senet byly nalezeny v hrobkách, které byly postaveny v roce 3500 před naším letopočtem. např. v nich bylo také nalezeno velké množství obrázků z průběhu hry Egyptané v Senetu. (Antoninov, Dmitrij, 2015) [2]



Obr. 1: Mancala



Obr. 2: Senet

1.2 Šíření stolních her

Hodně faktů naznačuje, že většina raných deskových her zahrnovala pouze dva hráče. Šachy nejsou příliš starou hrou. První zmínka se datuje asi 600 let před naším letopočtem.

Mnoho deskových her se vyvinulo spoustu druhů v průběhu času a získalo velkou popularitu. Za vlády královny Viktorie se karetní hry staly velmi rozšířenými. Dospělí hráli zpravidla hazardní karetní hry a klasické deskové hry byly naopak většinou běžné u dětí. (Seville, Adrian, 2020) [4]

Karetní hry zůstaly populární až do 20. století, ale spolu s nimi se začaly šířit i další deskové hry různého druhu. Zajímala se o ně jak starší, tak i mladší generace. Tento fenomén se stal zvláště patrným po skončení druhé světové války a vysvětluje se tím, že výrazně vzrostl počet lidí ve střední třídě. Rodina, která spolu hraje deskovou hrou, je docela běžný obrázek, která během 50. let vykazovala plnohodnotnou buňku středostavovské společnosti. Hry Monopoly, Risk, Erudite byly v té době široce známé. Dětská hra Pachisi byla stále žádaná a rozrostla se do několika variant. (Antoninov, Dmitrij, 2015) [2]



Obr. 3: Pachisi

Mnoho deskových her zahrnuje použití speciálních kostek. Některé jsou poměrně složité hry a vyžadují vyšší úroveň strategického myšlení. V moderní hře je potřeba i alespoň trocha štěstí, neboť nepovedený tah může i dobře připraveného a erudovaného hráče značně zbrzdit.

U některých deskových her byli cílovou skupinou mladí lidé a nejoblíbenějšími hrami v 80. letech byly Sweet Land a Hadi a žebříky. Hra Candy Land pomáhá i nejmenším dětem seznámit se s podstatou deskových her. V této hře vyhrává ten, kdo jako první projde od začátku do konce ve všech sektorech hracího pole. Hra Hadi a žebříky se objevila v 19. století a seznamuje děti s počítáním čísel a nestálostí štěstí.

S přibývajícím věkem si děti mohly hrát nejen mezi sebou, ale i s rodiči složitější deskové hry jako Monopoly, což je velmi účinný nástroj pro výuku dětí strategického myšlení. Hry pro dva hráče, jako je dáma, šachy a backgammon, jsou také nadále oblíbené, ale společným znakem většiny deskových her je, že se většinou jedná o rodinné hry.

S příchodem hry Lucky Chance, která se datuje od 80. let minulého století, se deskové hry rozšířily. Hra Lucky Chance získala pozornost a souhlas velkého počtu lidí díky nárůstu popularity televizních zábavných programů. Poté se začaly objevovat pořady, které doplňovaly a rozšiřovaly nabídku deskových her.

Když už mluvíme o moderních deskových hrách, je třeba poznamenat, že často využívají digitální technologie. Mnoho deskových her dokonce našlo počítačové verze a jsou velmi populární. Různé komerční společnosti vynaložily velké úsilí, aby implementovaly jednoduchý koncept rodinného herního večera, ve kterém každá rodina věnuje alespoň jeden den v týdnu hraním deskových her. (Antoninov, Dmitrij, 2015) [2]

Myšlenka v tomto duchu je vhodná, protože přispívá nejen ke zvýšení času, který blízcí lidé tráví mezi sebou, ale také je učí, jak spolu komunikovat v atypických situacích vytvořených herním procesem. Stává se tak způsobem procvičování různých komunikačních dovedností a možností situačního rozhodování a ve výsledku zvyšuje růst prodeje deskových her. Ačkoli svět deskových her se neustále vyvíjí a hry jako Sweet Land a Hadi a žebříky jsou stále jedny z nejlepších her pro děti. (Pustobajev, Kirill 2023) [8]



Obr. 4: Hadi a žebříky



Obr. 5: Candy Land

1.3 Druhy stolních her

Klasické deskové hry nebo rodinné hry

Tyto hry vyžadují, aby se hráči pohybovali po hřišti nebo sledovali navrženou cestu k dosažení cíle. Někdy existuje bodový systém. Tyto hry mají hodně společného se štěstím a jsou méně strategické než moderní deskové hry. Hry tohoto druhu se nejlépe hodí do společností, kde samotná hra není tak důležitá jako možnost hrát společně. Ve většině případů tyto hry mají jednoduché nebo absurdní téma, které má malý nebo žádný vliv na mechaniku hry.

Hry v euro stylu

Této hry jsou často založeny na získávání bodů, což je podmíněný zdroj, který vám umožňuje vyhrát. Obvykle trvají určitý počet kol, nebo dokud hráč nezíská určitý počet vítězných bodů. Tyto hry mají témata, která úzce souvisejí s designem. Obvykle také existuje systém účtování zdrojů a určitý typ politické hry mezi hráči, když obchodují a prodávají zdroje. A konečně, tyto hry nepotřebují tolik štěstí a náhody, stačí dobrá a silná strategie.

Sběr balíčků

Hry na sbírání balíčků jsou podobné karetním hrám, kde má každý hráč balíček karet, který může během hry použít. Rozdíl je v tom, že při sbírání balíčků všichni hráči používají stejný původní balíček a vytvoření vlastního balíčku je součástí hry. Tyto hry obvykle obsahují 15-20 druhů karet, ale v jedné hře se jich používá pouze deset. To dává hře velký potenciál pro opětovné hraní. V takových hrách účastníci sestavují svůj balíček postupně a vytahují dostupné karty ze sady. Hry tohoto typu obvykle končí, když je vyčerpán určitý počet typů karet, nebo nastane-li určitá situace.

Abstraktní strategické hry

Abstraktní strategické hry zahrnují šachy a dámu. Smyslem těchto her je, že dva hráči bojují v rozsáhlé strategické bitvě, ve které musí přelstít a vymanévrovat svého protivníka. Tyto hry je těžké popsat bez konkrétního příkladu a herní prvky a cíle se v rámci žánru liší. Na rozdíl od kombinací kostek nebo karet je cílem obvykle přesunout figurky do správných pozic. (Jake bývají deskové hry – nejlepší klasifikace 2021) [9]

Strategické hry

Strategické hry jsou rozsáhlejší, než hry euro stylu. Tyto hry obvykle zahrnují důležité pole a legendu, která hru řídí. Velkou roli hraje týmová hra a rivalita, což hráče nutí uzavírat a rozbíjet aliance.

Hráči se obvykle účastní jak samotné hry, tak složité bitvy důvtipu: snaží se získat převahu v aliancích a předvídat motivy nepřítele. Tyto hry jsou obecně dlouhé (typicky šest hodin nebo více) a někdy jsou láskyplně označovány jako „hry ukončující přátelství“, protože v hráčích vyvolávají emoce. Risk je snad nejznámější hrou tohoto žánru.

Strategické karetní hry

V tomto žánru her jsou karty hlavním prvkem. Tyto typy her se velmi liší, ale vždy existuje konstrukční mechanismus nebo prvek stavby postavy nebo základny, kde se hráči pomocí karet snaží získat příležitosti nebo bonusy. Tyto hry obvykle hrají významnou roli štěstí nebo náhody.

Cíl těchto druhů her může být založen na vítězných bodech, snaze sesbírat určitou sadu karet nebo odstranit cíleně hráče a tak dále. Hry jako Poker, Split, Egyptian Retsru do této kategorie nespádají, protože postrádají ústřední téma a nevyžadují nic jiného než standardní balíček karet. Hry na sbírání balíčků by se do této kategorie mohly hodit, ale staly se tak populárními, že je lze klasifikovat jako svůj vlastní žánr.

Papírové hry

Tyto hry vyžadují pouze papír a psací nástroj (například tužku), jedné nebo různých barev. Ve skutečnosti je lze nahradit jakýmkoli povrchem a zařízením, které vám umožní zanechat na něm viditelnou stopu, která se obvykle nesmaže až do konce hry. V některých hrách, obvykle označovaných jako deskové, včetně těch logických, předměty umístěné na herním plánu během hry na něm zůstávají až do konce hry. Takové hry (například piškvorky) lze hrát také jako papírové hry. Ale ne všechny hry na papíře lze hrát bez psacích potřeb. Výjimkou jsou počítačové implementace.

Kvíz

Hra, která spočívá v odpovídání na ústní nebo písemné otázky z různých oblastí znalostí, je známá jako kvíz. Každý kvíz se může odlišovat v pravidlech, která určují pořadí tahů, typy otázek a jejich složitost, pořadí určení vítězů a odměnu za správnou odpověď. Kvízy mohou být prezentovány ve formě karetních her, které obsahují předem připravené otázky na kartách. Velmi často na trhu s deskovými hrami najdete několik verzí stej-

né hry, přičemž se liší sadou otázek, často rozdílnými úrovněmi obtížnosti. Existují také další sady otázek, které se prodávají odděleně od hry a mohou být použity pro rozšíření varianty otázek ve hře.

Hra založená na dlaždicích

Hra, která používá dlaždice jako jeden ze základních prvků hry. Tradiční hry založené na dlaždicích používají malé dlaždice jako figurky pro hazardní hry nebo zábavné hry. Některé deskové hry používají k vytvoření desky dlaždice, které poskytují více možností pro rozložení desky nebo umožňují změny v geometrii desky během hry. Každá dlaždice má zadní (nerozlišenou) stranu a lícni stranu. Domino dlaždice jsou obvykle obdélníkové, dvakrát tak dlouhé, než jsou široké a nejméně dvakrát tak široké, než jsou tlusté, ačkoli existují hry se čtvercovými dlaždicemi, trojúhelníkovými dlaždicemi a dokonce i šestihrannými dlaždicemi. (Silverman, David, 2013) [11]

Role-playing game

Hraní rolí je simulace událostí probíhajících v určitém světě v určitém čase. Její účastníci hrají své vlastní postavy, řídí se povahou své role a vnitřním přesvědčením postavy v rámci herních realit. Individuální a kolektivní akce hráčů tvoří děj hry. Zpravidla existují pravidla pro vedení hry na hrdiny, která popisuje rámec pro jednání hráčů, jejich chování, modelování herních situací. Akce hráčů jsou volnou improvizací v rámci zvolených pravidel a určují také podstatu hry a její výsledek.

Mistr nebo skupina mistrů rozvíjí zápletku hry a sleduje její průběh. Herní svět může být historický, autorský nebo vycházet z již existujícího fiktivního světa z literárního díla, filmu či hry. Hry na hraní rolí (RPG) je simulace událostí probíhajících v určitém světě v určitém čase. Zpravidla existují pravidla pro vedení hry, která popisuje rámec pro jednání hráčů, jejich chování, modelování herních situací. Akce hráčů jsou volnou improvizací v rámci zvolených pravidel a určují také podstatu hry a její výsledek. S RPG komunitou neodmyslitelně spojeny historické rekonstrukce, historický šerm, lukostřelba, kultura bardů a minstrelů, historický tanec, kultura společenských sálů, cosplay, airsoft. Role-playingová komunita distribuuje nekomerční publikace věnované hrám a problematice historické rekonstrukce, autorské sbírky včetně hudebních.

Hlavní rozdíl mezi historickou rekonstrukcí a RPG je v tom, že událost historické rekonstrukce vyžaduje úplnou historickou autenticitu (často až po ručně vyrobené švy na oblečení), zatímco v RPG je tato autenticita podmíněna. To znamená, že v průměru, historická rekonstrukce odráží vnější stránku a RPG odráží vnitřní. (Role-playing game. In: Wikipedia) [12]

1.4 Herní mechaniky a typy

Hlavní složkou každé deskové hry je její mechanismus, který je třeba promyslet hned na začátku tvorby hry. Herní mechanika – sada minimálního počtu propojených herních prvků, které mohou být samostatnou hrou. Jedním z hlavních faktorů herních mechanismů je definice tzv. „bodu potěšení“. Tyto „body“ jsou ty akce, které způsobují tak, že hráč má v těle chemickou reakci, to znamená, že hráč bude s potěšením opakovat určité dějství znovu a znovu (protože hráče musí hra bavit).

Pokud vezmeme v úvahu dětské hry, některé z nich mohou být pro dospělé nepochopitelné a nudné. To je způsobeno tím, že malé děti si mohou užít jednoduché procesy hledání správné karty v hromadě dalších karet, pohybování předmětů atd. To znamená, že jejich potěšení může být i v motorice: dítě rádo dělá něco, co není příliš velké, což okamžitě změní stav hry, takže pochopí, že může ovlivnit svět kolem sebe. (Bychenkov Alexey, 2018) [3]

Herní mechanismus je obyčejná interakce herních prvků se vstupem a výstupem: na vstupu musí být akce a na výstupu výsledek. Samotný herní mechanismus se nemůže stát hrou. Pokud si hráč například vezme kartu z balíčku – to je herní prvek, a pokud si hráč vezme kartu, vyhovuje mu a položí ji na stůl, čímž zareaguje na soupeřův tah a zruší jej nebo nějak změní, pak je to herní mechanismus. Pokud k tomuto mechanismu přidáme další a dovedeme tento soubor herních mechanismů k logickému závěru, dostaneme herní mechaniku. Důležitým principem dobré herní mechaniky jsou akce, které splňují očekávání hráčů. Jakákoli herní mechanika je cyklická a představuje určitý algoritmus. Je rozdělena do několika částí, např.

- určení stavu. V každém mechanismu je vždy přítomen tzv. aktuální stav systému. To může sloužit začátkem přesunu. Tento stav je určen inicializační sekvencí, kdy se účastníci hry připravují na začátek herního procesu: rozkládají pole, vybírají žetony, rozdělují výchozí suroviny atd. Dále se bude měnit v závislosti na tom, co se ve hře bude dít;
- posouzení stavu pro rozhodování. Když je stav hry aktualizován, hráči se začnou rozhodovat na základě nových informací;
- hráči provádějí akce. V této fázi hráči mění stav hry tím, že dělají něco podle pravidel, jako je házení kostkou nebo přesun figurky;
- zpětná vazba ze hry, nebo prvek štěstí. Vezmeme-li jako příklad šachy, pak tato konkrétní položka nebude v mechanice hry, ale pokud hrajeme kostky, pak samotná hra může generovat několik náhodných čísel na kostce pro nový stav. (Abdulmanov, 2013) [10]

Výstup z takového cyklu se provádí v souladu s jedním z kritérií pro konec algoritmu, například pokud hráč vyhrál nebo prohrál. Pokud celý tento algoritmus zkrátíme, uvidíme jednoduchou sekvenci: na základě analýzy stavu se hráči rozhodují o svých akcích, provádějí tyto akce, interagují s ostatními hráči a pravidly a poté převedou hru do nového stavu. Indikátory jsou tak neustále aktualizovány. Hra může částečně fungovat bez ohledu na akce hráčů. Například se ve hře může otevřít karta s náhodnou událostí nebo tah může záviset na hodnotě, která padla na kostce vržené hráčem.

Herní mechanismy jsou rozděleny do různých typů:

1. Nominace figurek. Tento typ předpokládá, že všichni hráči mají určitý počet figurek, které musí postupně umístit na hrací pole, za což obdrží zboží (zdroje, bonusy), které se bude vztahovat k buňce hracího pole, kam hráč umístil své figurky. Často v každé buňce hracího pole mohou být figurky pouze jednoho hráče (toho, kdo se zorientoval rychleji). Hráči mohou dělat se pohybuje ve směru hodinových ručiček nebo umístěním na konkrétní buňku „prvního“ hráče. Nejčastěji takové mechaniky znamenají stejné výchozí podmínky pro všechny hráče a všechny informace jsou otevřené. Rovnováha ve hře je tedy dosažena poměrně snadno.

2. Umístění (nahrání) dlaždic. Dlaždice (anglicky – tile) velký žeton ve formě hexu nebo čtverce. Dlaždice jsou zpravidla označeny obrázkem terénu. Dlaždice se obvykle používají k vytvoření specifického terénu. V některých hrách jsou dlaždice rozloženy přímo na hrací pole (Memoir '44) a v některých je pole tvořeno dlaždicemi (Colonists). Samotný herní mechanismus spočívá v tom, že hráči postupně rozkládají dlaždici na stůl, aby získali výhody a vyhrát hru.



Obr. 6: Memoir '44

3. Aukce. Vyjednávání, sazby. Hráči střídavě uzavírají sázky ve formě zdrojů, zlata a dalších herních hodnot. Přihazování může trvat určitý počet kol, nebo dokud všichni hráči neřeknou „pass“. Hráč, který vyhraje aukci, získá herní výhodu, odměnu nebo zdroje.

4. Výběr karet. Hráči si vybírají karty ze společného balíčku nebo z vlastního rozdělení. Poté jeden z hráčů provede tah a vybere si ze všeobecné zásoby, nebo se zbývající karty přenesou na dalšího hráče.

5. Hlasování. Hlasování je buď otevřené, nebo uzavřené. Například o tom, co dělat v konkrétní situaci, rozhoduje většina a náhodný hráč může být ze hry vyloučen.

6. Vyloučení hráče. V takové mechanice existuje možnost, že ne všichni hráči se budou moci dostat na konec hry. O tom může rozhodnout buď hlasování, nebo výběr jednotlivých členů. Také postava může jednoduše „umřít“, pokud je to možné podle zápletky hry.

7. Majetková účast. Hráči potřebují investovat do akcií nebo do nějakých jiných cenných papírů, přičemž existuje možnost je prodat nebo vyměnit za účelem zisku.

8. Příjem a doručení. Hry, které používají tuto mechaniku, zahrnují doručování něčeho z jednoho místa na druhé, aby získaly herní výhodu.

9. Házet a hýbat se. Na principu této herní mechaniky je vytvořena hra Monopoly. Musíte hodit kostkou a posunout žeton.



Obr. 7: Monopoly

10. Tajné umístění. Rozmístění jednotek nebo jiné tajemné informací, které může znát pouze určitý hráč. Taková mechanika se často používá ve válečných hrách k vyjádření ducha soutěže.

11. Asymetrie. Projevuje se to tím, že výchozí podmínky hráčů jsou různé. Akce nebo podmínky vítězství se také mohou lišit.

12. Oblastní kontrola. Je nutné kontrolovat určitá území. Za to může hráč získat herní bonusy nebo výhody. Takové herní mechanismy se často používají ve strategiích.

13. Tvorba balíčku během hry. V průběhu hry musíte vylepšovat svůj balíček karet. Každý hráč si vezme kartu ze základní zásoby nebo si může vyměnit či koupit výhodnější karty. Během hry se vytvoří osobní odhoz, který hráč následně hněte, čímž vytvoří nový balíček, ale se silnějšími kartami.

14. Množiny (množiny kombinací). Během hry jsou povzbuzováni hráči, kteří sbírají silné kombinace karet.

15. Stavební řetězy. Na hrací ploše je postaven souvislý řetězec budov nebo zařízení, za což jsou hráči přidělováni vítěznými body nebo jinými herními hodnotami.

16. Hra v reálném čase. Mechanika znamená, že hráči budou dělat pohyby ve stejnou dobu. Příkladem takové hry je Magic Market.



Obr. 8: Magic Market

17. Obchod. Mezi hráči může docházet k výměně zboží nebo zdrojů.

18. Žetony. Z pytlíku se berou žetony, s jejichž pomocí se určuje další průběh hry nebo výsledek událostí.

19. Tajné cíle. Na začátku hry dostanou účastníci cíle pro jedno kolo, nebo celou hru, které musí splnit. Příkladem takové hry je Mafie a BANG!



Obr. 9: Mafie



Obr. 10: BANG!

20. Simultánní výběr akcí. Všichni hráči plánují své akce ve stejnou dobu a zároveň otevírají.

21. Akční body. Hráči mají omezený počet akčních bodů a musí je utratit co nejefektivněji. Nové kolo začíná poté, co všichni hráči použijí své body.

22. Odbory. Hra počítá s uzavíráním dočasných aliancí.

23. Partnerské vztahy. Hráči se shromáždí v týmu, ale stále vyhrává jen jeden.

Široce prezentované typy herních mechanik tedy naznačují, že hry, které používají nejjednodušší z nich, jsou mezi kupujícími populárnější a rozšířenější, protože nevyžadují mnoho času na analýzu pravidel a umožňují hrát s velkou společností nebo rodinou. Hry s jednoduchou mechanikou jsou vhodné téměř pro každou věkovou kategorii, díky čemuž jsou prodejnější a žádané.

Je však třeba poznamenat, že složitější herní mechanismy také nezůstanou bez povšimnutí kupujícího. Opravdoví fanoušci deskových her preferují složitější mechaniku a vzru-

šující příběh, který vás dokáže vtáhnout do hraní na dlouhou dobu. Tito kupující jsou velmi dobře informováni o hrách přicházejících na trh. Někteří mohou dlouho čekat na vydání určité hry nebo dodatků k již existující oblíbené hře. Podle mého názoru nejvýraznějším příkladem je Warhammer 40,000.



Obr. 11: Risk Warhammer 40K

2. HERNÍ KONCEPTY

Chemici a fyzici se po staletí snaží určit nejmenší detekovatelné částice hmoty a jak tyto částice vzájemně interagují. Herní design je mnohem mladší obor, ale designéři se snaží definovat nejmenší definovatelné části hry úplně stejným způsobem.

Každá součást hry může být navržena individuálně a pochopení toho, co tyto součásti jsou a jak se vzájemně ovlivňují, je nezbytné pro vývoj nebo analýzu kompletní hry. Stavební kameny her, „atomy“ herního designu, jsou tím, o čem je tato kapitola.

Při navrhování hry mnoho začínajících designérů netuší, kde začít. Hotová hra jako World of Warcraft je tak obrovská a rozlehlá, že je nemožný úkol začít navrhovat celou věc od nuly. I v případě relativně jednoduché hry, jako je Monopoly, není zcela jasné, odkud návrh začíná: začíná figurkami hráčů, kartami Šance nebo kartami United Charitable Foundation, hracím polem, pravidly nebo co ještě něco? Když uvažujeme o hře jako o sbírce atomů, proces jejího vývoje bude jasnější.

2.1 Stav hry a zorné pole

Pro pochopení her je užitečné podívat se nejprve na celý obrázek. Na okamžik si v duchu představte hru, kterou jste nedávno hráli. Zvažte vše, co se ve hře stane nebo co se může změnit, pokud někdo provede akci nebo opustí nabídku pozastavení. Tomu se říká herní stav – soubor všech relevantních virtuálních informací, které se mohou během hry měnit.

V šachu zahrnuje stav hry sadu figurek, jejich pozice na šachovnici a přesné informace na základě již provedených tahů (tahy koněm, jezdcem nebo věží, kdo je na řadě).

V pokeru stav hry zahrnuje: ruku každého hráče a jeho žetony; kdo je na řadě; kdo zahodil karty v aktuálním kole; jaké karty zbývají v balíčku a v jakém pořadí a tak dále. Ve videohrách může být herní situace neuvěřitelně složitá ve složení; v nejnovější hře *Madden* například herní stav obsahuje informace o každém hráči, každé možné akci a každé akci, která se již během hry odehrála.

Z uvedených příkladů je zřejmé, že hráči si ne vždy vidí celkový stav hry. Segment stavu hry, který hráč vidí, zde definujeme jako zorné pole.

V šachu zahrnuje zorné pole celý stav hry, protože v této hře nejsou žádné skryté informace. Ve strategii v reálném čase (*RTS*) existuje mlha války a každý hráč má své vlastní zorné pole, které se může rozšířit o dosud neprozkoumané majetky a území. Ve *MMORPG* (*massively multiplayer online role-playing game*) hráč v podstatě nemůže vědět, co se děje v dobré polovině virtuálního světa mimo jeho zorné pole.

Tím jsme se dostali k hernímu prostoru, což je místo, kde se hra odehrává. To může být například deska na stolní hru, virtuální svět v online hře nebo jedna část levelu ve hře, kde se pohybujete a bojujete v první osobě. Pokud jde o hry s alternativní realitou nebo rozšířenou realitou, herní prostor může být město, ve kterém se hráč pohybuje, internetový svět, běžné místo, kde se hráč nachází, nebo dokonce celý svět.

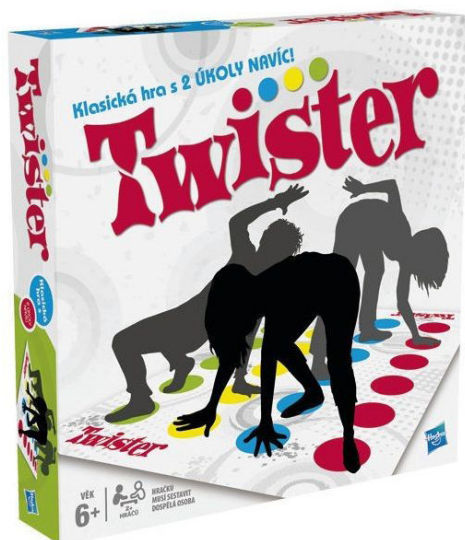
2.2 Hráči, avataři a herní částice

V digitálních světech je hráč ve hře často personifikován jako avatar. V nedigitálních hrách jsou hráči také personifikováni, ale v tomto případě neexistuje jediný termín, liší se hra od hry (symbol nebo pěšák – taková slova se často objevují v popisu pravidel hry).

Avatar je v podstatě postava nebo symbol, který reprezentuje hráče ve hře. V Monopoly jsou avatary třeba náprstky, auta nebo malí psi – to jsou figurky, které hráči pohybují po herní desce. V Trivial Pursuit je avatarem figurka v podobě koláče, kterou hráči postupně naplňují odpověďmi na otázky. Ve hře šachy je král jedním z avatarů, přičemž zbytek figurek slouží k jeho ochraně. V prvních osobních střílečkách (FPS) na obrazovce vidíte avatara hráče jako vojáka nebo část zbraně, kterou držíte. V mnoha 3D videohrách se zase může stát, že vidíte záda svého avatara, když prozkoumáváte virtuální svět. Takže avatar může být v podstatě cokoli, co vás reprezentuje ve hře, a může se lišit v závislosti na typu hry a stylu hraní.

V některých hrách není v herním prostoru žádný avatar. Místo toho se hráč vydává za sebe. To platí pro poker, Risk a videohru Civilization Revolution. V tom druhém chrání malí vojáci a dělostřelectvo hráče – vládce. Mnoho videoher také nemá avatary.

Avatar se liší od toho, co návrháři deskových her neformálně označují jako „herní částice“, což jsou fyzické objekty potřebné ke hraní hry. Částice zahrnují věci jako karty majetku, kostky, plastové vojenské figurky v Risku, akční a manové karty, šperky v Pretty Pretty Princess. Současná kolekce všech avatarů a částic (a hráčů, pokud mluvíme o hrách jako Twister, které přímo souvisejí s fyzickou obratností) je součástí herního stavu v celkovém herním prostoru.



Obr. 12: Twister



Obr. 13: Pretty Pretty Princess

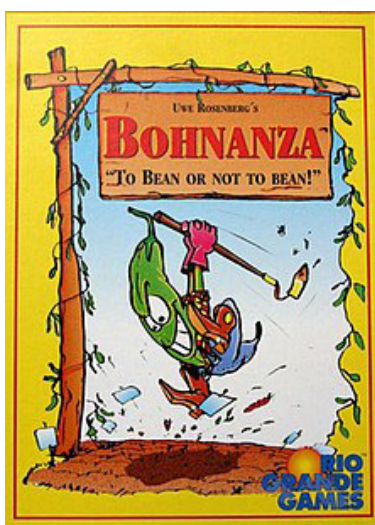
2.3 Úkoly

A ke všemu již popsanému v samostatné vrstvě – herní úkoly. Konečným herním cílem je samozřejmě dosáhnout vítězství. Někdy se herní úkoly nazývají mise nebo questy. Dokončení misí obvykle uděluje odměny, které motivují hráče drtit stvoření, hledat poklad, vybavit se nejlepším brněním a soutěžit se svými přáteli. V FPS je cílem často zabít nepřítele, zachytit vlajku nebo zachránit rukojmí. V The Age of Discovery je jedním z úkolů hráčů prozkoumávat nové přímořské země.

2.4 Téma

Ačkoli některé hry jsou zcela postaveny kolem tématu (to znamená, že příběh je na prvním místě a poté je hra vybudována kolem omezení tohoto příběhu), většinu her lze vnímat v abstraktním smyslu a poté na ni lze „přilepit“ jakékoli téma. (Selinker, Mike, Howell, David 2011) [6]

Bohnanza je hra o pěstování fazolí. Super Mario Bros je hra o instalatérovi, který projíždí Houbové království, aby zachránil princeznu Peach. Katamari Damacy je hra o princí, který musí znovu vytvořit hvězdy na obloze, které náhodně zničil Král veškerého stvoření. Z tohoto úhlu však nelze uvažovat o všech hrách; Tetris je zajímavým příkladem abstraktní hry, která nemá konkrétní téma. Hráči jednoduše manipulují s padajícími geometrickými tvary, aby vytvořili řady a získali body. I přesto, že Tetris nemá výrazné téma, jeho jednoduchost a návykovost udělaly z této hry klasiku.



Obr. 14: Bohnanza



Obr. 15: Super Mario

Nic z výše uvedeného není pro hru nezbytně nutné. Legendou může být i hledání ztracené rukavice nebo pomsta sousedovi, z pohledu mechaniky to bude to samé. A zároveň nějaký motiv pronásledování vraha hru zatraktivní.

Existuje mnoho názvů konceptu, jejichž význam je, že hra je „o něčem“. Je definován jako téma, historie, legenda a mnoho dalších pojmů. V této knize používáme termín „téma“ k popisu aspektu her, který, i když je mimo mechaniku, nějakým způsobem, pokud je dobře vybrán, působí přirozeněji.

2.5 Co je první

Stav hry, avataři, mechanika, dynamika, téma... kde začíná designer? Z pohledu vývoje hry může být pořadí libovolné. Řekněme, že chcete vytvořit hru shromažďující zdroje. Rozhodli jsme se pro dynamiku, nyní je potřeba zvolit vhodnou mechaniku. Co přesně by mělo být, aby bylo dosaženo dynamiky shromažďování zdrojů? Je tu také otázka tématu. Co přesně budeme sbírat, co bude hráče ke sbírání motivovat?

Návrhář může začít s tématem. Téma deskové hry Redneck Life je zpracováno do takové míry, že se zdá, že designér nejprve vytvořil téma, a teprve potom vymýšlel, jakou hrou ho naplní.

Určité mechaniky lze také použít jako základ hry. V případě Katamari Damacy tvoří mechanika převalování koule a díky ní zvedání předmětů, to je základní herní systém pro všechno ostatní v této hře a je pravděpodobně mechanikou, která byla vyvinuta jako první. Stejně je to s nespočtem FPS: vše začíná u mechaniky střelby a teprve potom se něco vrství navrch. (Brathwaite, Brenda a Ian Schreiber, 2008) [1]

2.6 Porovnání výsledků

Řekněme například, že navrhujete fyzickou karetní hru, jejímž tématem je výroba automobilů. Žádanou dynamikou je závod do cíle, který vyžaduje, aby hráč postavil auto rychleji než soupeř. Níže budou popsány několik příkladů herních mechanik, které to umožňují.

Vytáhněte kartu, zahrajte kartu (buď ji umístěte, nebo odhodte). Herní částice by byly: karty (každá karta zobrazuje součást auta, a abyste mohli postavit kompletní auto, musíte nasbírat 10 karet). Hráč se vydává za sebe, takže avatar zde není potřeba.

Všechno výše uvedené se zatím jen málo podobá hotové hře. Jde o to, aby vzít něco základního, a pak to udělat pro hráče zajímavější přidáním různých prvků strategie, náhodnosti, přidáním nebo odebráním mechanik, čímž přispějete ke zvýšení „hratelnosti“. V tomto případě můžeme pro ilustraci přidat následující mechaniky a herní částice:

Systém zásobování výroby. Výrobní cenotvorba, která donutí hráče přidělovat pracovníky, díly a podobně, aby bylo dosaženo optimálního výsledku výroby

Sabotáž, která umožňuje jednomu hráči zasahovat do dodavatelského řetězce jiného hráče.

Náhodné karty, které zavádějí prvek štěstí tím, že způsobují výrobní neúspěchy, poklesy cen, příznivý tisk a tak dále.

Prototypová hra o autech. V první iteraci hry je potřeba nasbírat 10 karet, abyste mohli postavit auto, nicméně hra zatím není nijak zvlášť napínavá. V závislosti na kartách a zvolené strategii se tato hra může stát velmi vzrušující.

Hra by měla umožnit hráčům (mezi 2 a 4) postupovat po cestě, kterou je třeba vzít z bodu A do bodu B. Vítězí hráč, který jako první dosáhne bodu B. Pro určení cesty a motivace hráčů je nutné zvolit téma, které zahrnuje nějaký druh interakce mezi účastníky, aby byla hra zajímavější.

Pokaždé, když je do hry přidána nová mechanika, je potřeba ji otestovat. Pochopíme tedy, zda to dělá hru zajímavější nebo nudnější, zda podporuje hlavní příběh a zda funguje přesně tak, jak jsme původně zamýšleli.

3. STOLNÍ HRY JAKO MARKETINGOVÝ NÁSTROJ

Přidání hry k produktu nebo značce může mít pozitivní vliv na prodej a přilákat nové zákazníky. Spotřebitelé jsou často více přitahováni produkty s neobvyklým přístupem a zábavnými prvky než pouhými slevami a nálepkami. Tento koncept se nazývá gamifikace, kdy je hra využita k zapojení a zaujetí spotřebitelů a vytvoření příjemného zážitku spojeného s produktem.

3.1 Jak hra ovlivňuje prodeje?

- Zvyšuje průměrnou kontrolu nákupu. Hra vybízela k nákupu celého bloku cukroví, ne pouze jednoho kousku.
- Zvyšuje frekvenci nákupů od běžného spotřebitele. Tak to bylo se tvarohovou tyčinkou B. Y. Alexandrov. Každá krabice má jiné úkoly a zákazníci mají zájem o koupi dalších krabic, aby nasbírali více úkolů.
- Přitahuje nové publikum. Například hra pro televizní kanál Pyatnica se stala hitem a stále se prodává všude, v kavárnách, kancelářích a saloncích a je oblíbená na firemních večírcích.

3.2 Příklady použití deskových a stolních her jako marketingových nástrojů v Rusku

Tvarohová tyčinka B. Y. Aleksandrov a Den vůdců

Na vnitřní straně krabice se tvarohové tyčinky je vytištěno hrací pole a žetony hráčů. A uvnitř samotné krabice je sada 6 karet s úkoly. Úkoly jsou v každé krabici jiné, takže zákazníci se vracejí, aby nasbírali více karet. Tvarohové tyčinky Den vůdců se začal prodávat v hypermarketech v březnu 2018. Od té doby se prodalo přes 1 milion kusů. A jsou stále v prodeji. (MOSIGRA 2023) [7]



Obr. 16: B. Y. Alexandrov Den vůdců

Hra pro televizní kanál Pyatnica (Pátek)

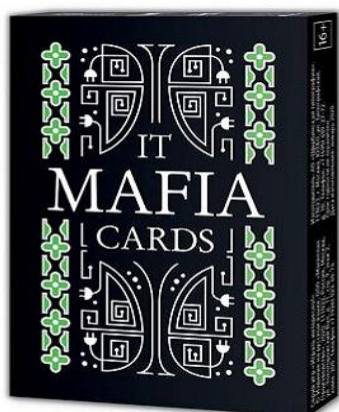
Hra Pyatnica byla vyvinuta na základě mechaniky „Hádej, kdo jsem“ – kdy si na čelo přilepíte papír a z odpovědí ostatních hráčů se snažíte pochopit, co je na něm napsáno. Kanál získal za tuto hru ocenění v nominaci „Nejlepší off-air promo“.



Obr. 17: Pyatnica

IT Mafia pro Mail.ru

Pro společnost jde o první deskovou hru, pilotní projekt a test gamifikace. Cílem je vytvořit pozitivní image programátora a hraní na studentských akcích. Postavy v Mafii byly změněny: objevili se hackeři a poctiví zaměstnanci. Mezi poctivými zaměstnanci například programátor, pentester, správce systému, HR, office manager. Mafie byla nahrazena hackery, don mafie byl nahrazen vůdcem hackerů. Změnilo se také prostředí hry: nyní se akce odehrává ve velké korporaci podobné Mail.ru. Z popisu postav v pravidlech je zřejmé, jak vypadá práce různých IT zaměstnanců. Mail.ru vyzval studenty, aby hru otestovali - a hra se jim velmi líbila. Náklad - 500 kusů.



Obr. 18: IT Mafia

Anna detektiv pro TV-3

Pro off-air promo seriál „Anna Detective“ kanál objednal výrobu deskové hry. Pro tento projekt výrobce nabízel několik herních mechanik, zákazník si jako nejvhodnější vybral Mysterium, kde hráči dostávají nápovědu v podobě asocičních obrázků a následně musí pojmenovat vraha, místo činu a vražednou zbraň. Výsledkem je, že krabice a všechny prvky jsou vyrobeny v korporátních barvách, uvnitř jsou mezi herními komponenty dva předměty z těch, které Anna v sérii používá. (MOSIGRA 2023) [7]



Obr. 19: Anna Detektiv

3.3 Využití pro podniky v různých odvětvích

Deskové hry mohou být účinným marketingovým nástrojem pro podniky v různých odvětvích. Zde je několik způsobů, jak mohou deskové hry ovlivnit prodej:

- **Povědomí o značce:** Deskové hry mohou pomoci zvýšit povědomí o značce tím, že na herním plánu a herních dílech budou nápadně uveden název společnosti, logo a produkty. Hráči mají při hře před očima značku, což může vybudovat povědomí o značce a důvěru k ní.
- **Buzz na sociálních sítích:** Deskové hry mohou na platformách sociálních médií vytvářet rozruch, protože hráči sdílejí fotografie a recenze hry. To může pomoci zvýšit expozici značky a vyvolat zájem o produkt, což vede ke zvýšení prodeje.
- **Věrnost zákazníků:** Deskové hry lze použít jako propagační nástroj k odměňování věrných zákazníků. Poskytnutí deskové hry se značkou nebo produkty společnosti zákazníkům může pomoci posílit pocit loajality a uznání.
- **Vzorkování produktů:** Deskové hry lze také použít jako způsob, jak zákazníkům představit nové produkty. Zahrnutí nových produktů do hry může zákazníkům pomoci seznámit se s nimi zábavným a poutavým způsobem, což může vést ke zvýšení prodeje.

PRAKTICKÁ ČÁST

1. PROCES VYTVÁŘENÍ VLASTNÍ HRY

Když jsem se rozhodla pro téma své stolní hry, uvědomila jsem si, že potřebuji vytvořit krásný a kvalitní balíček karet. Pro mě bylo důležité, aby karty byly vyrobeny na průhledné fólii, což dokonale zdůrazní design tetování, dá hráčům možnost spojit různé obrázky do jedné koláže a vyzkoušet si ilustrace, které se jim líbí přímo na těle.

Začala jsem výběrem stylů tetování. Bylo pro mě důležité vytvořit několik kategorií obrázků pro různé vizuální preference. Podívala jsem se na mnoho různých obrázků a vybrala si pár stylů, které se mi nejvíce líbily a nejlépe se hodily k tématu a náladě hry.

Obrázky pro první balíček karet jsem poté navrhla v Adobe Photoshopu, aby byla zajištěna vysoká kvalita a živost barev. Základem obrázků byly populární motivy pro tetování, konkrétně: květiny a rostliny, čísla a nápisy, vzory, vtipná zvířata a rozpoznatelné populární postavy. Ve druhém balíčku je 40 papírových karet a je navržen pro vytvoření identity klienta, pro kterého musí hráči vytvořit tetování na základě popisu uvedeného na kartách. Každá karta obsahuje nějaké osobní údaje o klientovi. Může to být například popis charakteru, životní styl, dovednosti, návyky či povolání klienta, který tetování potřebuje. V popisu karet není uvedeno pohlaví a věk klientů. Je to ponecháno na fantazii hráčů. Sami mohou domyslet detaily image a charakteru svého klienta.

Hráči musí použít své kreativní schopnosti a představivost, aby vytvořili tetování, které odpovídá popisu klienta. Balíček karet je navržen tak, že umožňuje vytvářet mnoho kombinací, díky čemuž je hra zábavná, zajímavá a pestrá. Každá karta nabízí jedinečný popis, který vyžaduje, aby hráči byli kreativní a nápadití. Díky tomu tato hra pomáhá rozvíjet kreativní schopnosti hráčů a přispívá k rozvoji jejich představivosti.

1.1 Název

INKO je krátký a zapamatovatelný název pro hru, který byl zvolen jako odkaz na anglické slovo „ink“, což znamená inkoust. Tento název zdůrazňuje téma hry spojené s tetováním a tvorbou jedinečných designů.

Hra INKO byla navržena tak, aby umožnila hráčům si užít proces návrhu tetování bez potřeby skutečného klienta a profesionálního tetovacího vybavení. Ale přesto je hlavním cílem hry relaxovat a bavit se s přáteli. Bylo pro mě důležité, aby byl název krátký, zapamatovatelný a nevyžadoval překlad. INKO samo o sobě je jednoduché a eufonické.

1.2 Složení hry

Hra zahrnuje: velkou kartonovou krabici, hrací kostku, pytlík na žetony, malé kartonové krabičky na dva balíčky karet, a také hlavní prvky, které chci podrobněji popsat níž.

Průhledná sada karet

Průhledný balíček karet obsahuje mnoho různých obrázků, které se zajímavě kombinují mezi sebou a mají různé styly. Tento balíček lze rozšířit o další sady průhledných karet. To umožňuje hráčům přizpůsobit svůj herní proces podle svých preferencí a zájmů.



Obr. 20: Průhledná sada

Pokud se podíváme na marketingovou část, existuje mnoho her, které vydávají doplňky ke svým již hotovým verzím, ať už se jedná o: tematické balíčky karet, sady hracích figurek, žetonů, kostek a tak dále. Takže v budoucnu by si mohli hráči navíc zakoupit balíček s motivy tetování, které je zajímavé, nebo tematické ilustrace a snadno je smíchat s hlavním balíčkem.

Papírová sada karet

Papírový balíček karet obsahuje různé fráze popisující charakter, zvyky nebo životní styl člověka. Při vývoji frází, které popisují klienty, jsem se snažila vytvořit psychologický portrét, který by odhalil jejich návyky, preference, charakterové rysy a životní styl. Každá karta obsahuje stručné popisy, které umožňují hráčům využít svou tvořivou fantazii a pokusit se uhodnout preference konkrétního klienta.

Fráze popisující klienty neuvádějí pohlaví ani věk. Bylo to provedeno pro usnadnění kombinování tří karet v každém tahu. Absence velkých písmen a teček na konci věty umožňuje volně přesouvat a kombinovat karty, aby se vytvořil plnohodnotný popis zákaz-

nika. Takový přístup dává hře flexibilitu a podněcuje účastníky k tvořivému myšlení. Výsledkem je, že každé kombinace karet otevírá nové možnosti pro vytváření unikátních a nepředvídatelných postav, které budou zajímavé pro každého hráče. Na zadní straně je název hry a dva tetovací stroje. Jako pozadí jsem použila hlavní motiv, který je vidět na mnoha prvcích hry.

Během tvorby tohoto karetního balíčku jsem se často inspirovala svými kamarády, spolužáky i jen známými a používala jsem jejich příběhy, vlastnosti, zvyky či vtipné příhody ze života. Některé příběhy jsou vymyšlené. Samozřejmě, přidala jsem pár karet, popsujících mne.



Obr. 21: Papírová sada

Herní plochy (stojánky)

Potřeba poskytnout hráčům pracovní plochy je způsobena specifikem použitých materiálů a manipulací s nimi. Konkrétně se jedná o průhledné karty. Když jsem vytvářela prototypy karet doma, uvědomila jsem si, že s nimi nemohu normálně manipulovat, protože mé pracovní místo má tmavou barvu. Potřebovala jsem něco, na čem bych mohla umístit průhledné karty, abych měla možnost vidět obrázky. Tak vznikla myšlenka přidání pracovních (herních) ploch do herní sady pro pohodlí hráčů a mobilitu samotné hry. Tím se hráčům poskytuje stabilní a jasný podklad pro rozložení průhledných karet a tvorbu jejich koláží.

Přidání pracovních ploch bylo důležitým krokem k vytvoření pohodlné a funkční hry, kde hráči mohou snadno realizovat své nápady, aniž by se museli starat o průhledné karty a jejich viditelnost na jejich pracovních stolech. Toto řešení umožňuje každému hráči plně se ponořit do tvořivého procesu a užívat si hry bez zbytečných překážek nebo nepohodlí. Stojánky jsou jemnou, ale pevnou konstrukcí s horizontálním herním polem, které má příjemný růžovo-béžový odstín a třemi vertikálními zábranami. Na vnější straně každého stojánku je jedinečná ilustrace zvířete a na bočních částech je umístěn název hry. Celkem je představeno 6 ilustrací v abstraktním stylu: sova, liška, lysá kočka (sfinga), rys, beran a papoušek.



Obr. 22: Stojánky

Inspirací pro tyto ilustrace byly především barvy a taky přírodní a zvířecí motivy a roční období. Nejčastěji se insperuji právě barvou a různými odstíny a poté jim dávám konkrétnější formu. Barva je jedním z mých oblíbených nástrojů v designu pro předávání významu a nálady jak jednotlivých prvků, tak celé kompozice. „Porozumění barvám vám umožní vidět sílu vizuálních sdělení, a znalost terminologie barev vám pomůže plně pochopit důsledky odstínů v kontextu teorií barev, stejně jako v kontextu tiskových, interaktivních, environmentálních a pohybových grafik.“ (Drew, John T. a Sarah A. Meyer) [13]

Tvorba těchto ilustrací byla pro mě jakýmsi meditativním procesem. V závislosti na mé náladě jsem si vybírala stav přírody, představovala jsem si její krajinu, počasí, odstíny a denní dobu. Poté jsem přemýšlela, s jakým zvířetem to všechno u mě rezonuje, a začínala kreslit. Například, sova je fialový západ slunce na moři. Lysá kočka - jeskyně se drahokamy a minerály. Liška - jasný podzimní večer. V Rusku nazýváme toto období zlatým podzimem. Beran je temný borový les po dešti. Rys je step. Papoušek mi asociuje tropickou krajinu s obrovským oceánem.

Řekla bych, že tato část projektu je moje oblíbená, protože pro mě představovala odpočinek. Hlavním cílem ilustrací je zvýšit vizuální přitažlivost hry a nedovolit hráčům, kteří skončili svůj tah dříve než ostatním, aby se nudili.



Obr. 23: Herní plocha

Stojánky jsou navrženy tak, aby hráč mohl klidně vymýšlet svůj návrh tetování a nemusel se obávat, že ostatní hráči budou koukat do jeho karet. Díky jednoduché konstrukci lze stánky snadno posouvat a otáčet spolu s kartami na nich a také je kompaktně skladovat. Aby se předešlo znečištění, a také aby se zvýšila další pevnost a flexibilita, jsou stánky laminovány ze dvou stran. Díky tomu lze v případě potřeby setřít vlhkým ubrouskem a nemusíme se obávat o zachování tisku.

Při tisku stojanků jsem narazila na některé technické problémy. Takhle velký formát šlo tisknout pouze na plotru, ale tento způsob tisku hodně zesvětlil obrázky a to byl problém. Abych zachovala tmavé odstíny, které jsem měla na mysli, bylo rozhodnuto vytisknout jednotlivé díly na laserové tiskárně a následně slepit pomocí oboustranné fólie. Barvy mi vyšly tak, jak jsem chtěla, ale i tak jsem nebyla s výsledkem spokojená. Nelíbilo se mi vidět některé drobné nepravidelnosti, které jsou při ručním provádění zcela normální. Chtěla jsem se co nejvíce vyhnout nepřesnostem. Uvažovala jsem i o textuře samotného papíru. I když papír byl lesklý, obávala jsem se, že není dostatečně odolný a co je nejhorší, že je stále příliš náchylný na špinění.

Vzhledem k tomu bylo rozhodnuto několik těchto problémů napravit jedním způsobem, zalaminovat stojanky na obou stranách. To umožnilo tisk na laserové tiskárně a následné spojení dílů pomocí laminace. Díky laminování bylo možné zvolit tenší papír a nestarat se o pevnost struktury. Stojánky jsou tak vhodné i pro občasné mytí vlhčenými ubrousky nebo hadry. Snadno odolávají krátkodobému kontaktu s kapalinami.

Laminace je technologie, při které dochází za tepla nebo za studena k pokrytí povrchu výrobků tenkou polypropylenovou či polyesterovou fólií. Takto upravený povrch má vysokou mechanickou odolnost a nepodléhá vlhkosti. Kromě běžného lesklého nebo matného lamina existují i další varianty, jako je „soft touch“, odolné (nepoškrabatelné) nebo strukturované lamino. (Blažek, Filip, 2020) [5]

Žetony a kostka

Jako odměnu za úspěšné kola dostávají hráči žetony, které mají stejnou hodnotu. Pro estetickou stránku bylo rozhodnuto použít jako materiál plastové obarvené korálky střední velikosti. Tento výběr je způsoben atraktivním vzhledem, příjemným hmatovým pocitem a trvanlivostí použití. Vzhledem k tomu, že žetony nejsou označeny žádnými vlastnostmi, mohou být v případě ztráty nebo jednoduše přání nahrazeny jinými. Plastové korálky jsou méně náchylné k působení tekutin, znečištění a deformacím během hry. Herní žetony a kostka jsou umístěné v malém bavlněném pytlíku pro snadné skladování.



Obr. 24: Žetony a kostka

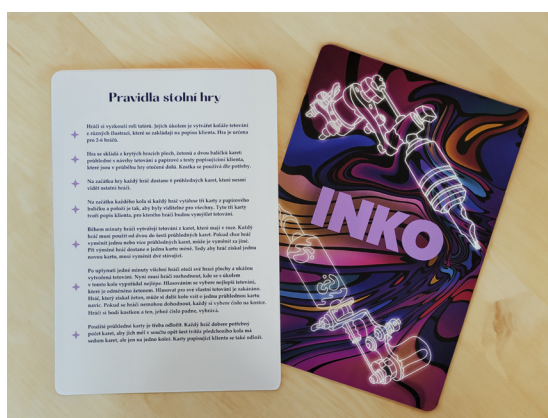
Kostka byla přidána do hry v pozdější fázi. Původně bylo zamýšleno, že o výsledku kola rozhodnou hráči hlasováním a v každém případě se budou muset mezi sebou nějak dohodnout a dospět ke kompromisu. Když jsem ale pravidla a samotný proces hry probírala s kamarády a učiteli, nejednou zazněla otázka: co se stane, když se hráči nedohodnou? Bylo tedy rozhodnuto přidat kostku, která není povinným prvkem hry, ale pouze v případě potřeby náhodně určuje výsledek tahu.

Tiskové verze pravidel

Je důležité poskytnout hráčům možnost volby mezi podrobnou a zkrácenou verzí pravidel. Proto byly připraveny dvě verze, aby si každý mohl vybrat tu nejpohodlnější.

Plná verze pravidel je prezentována v jediném exempláři. Obsahuje podrobný popis herního procesu a rozebírá všechny nuance a detaily, které mohou být užitečné pro hráče, zejména pro začátečníky.

Zkrácená verze pravidel je prezentována na papírových kartách. Celkem je k dispozici šest takových karet, odpovídající maximálnímu počtu hráčů, a jedna náhradní. Každá karta obsahuje základní informace o hře. Tento přístup umožňuje vyhnout se nutnosti předávat jediný exemplář úplných pravidel mezi hráči. Každý účastník si může vzít jednu z karet a vždy mít přístup k pravidlům. To je zvláště užitečné při hraní ve velké skupině nebo když se hráči nacházejí v různých částech místnosti.



Obr. 25: Podrobné pravidla



Obr. 26: Zkrácená verze

Krabičky

Herní set obsahuje jednu velkou krabici, ve které jsou umístěny všechny části hry. A také dvě malé krabičky s balíčky karet. Na přední straně velké krabice je hlavní ilustrace sovy, která sloužila jako základ pro vytvoření celkového vizuálního stylu projektu, a název hry. Na spodní části je text, který dává potenciálnímu hráči stručný popis podstaty hry. Jsou zde také uvedeny hlavní informace: doporučený počet hráčů, přibližná doba jedné hry, doporučený věk a jazyk hry. Na bočních stranách je hlavní motiv, který symbolizuje rozstříkanou barvu a odkazuje na název hry.



Obr. 27: Malé krabičky pro karty

Je důležité upozornit, že podle zákona je možné nechat se potetovat až po osmnáctém roce věku. Mnoho mladých lidí se však tetuje mnohem dříve. Chtěla bych, aby můj projekt nepropagoval tetování v raném věku, ale spíše pomohl člověku se ještě jednou zamyslet a pochopit, že tetování je vážné rozhodnutí. V případě špatné volby tatéra, skicy, stylu, umístění a pokusu o úsporu bude odstranění následků chyby velmi zdlouhavé a nákladné. Proto je lepší si požadovaný obrázek bezpečně vyzkoušet ještě jednou.

Nejčastěji si lidé jako první tetování vybírají malý obrázek ze strachu z velkých změn a umístí si ho na ruce, protože stejně chtějí na svém těle neustále vidět nový vzor. Malé průhledné kartičky odvedou dobrou práci s jedním ze svých hlavních úkolů – ukázat, jak by to na vás mohlo vypadat právě tady a teď.



Obr. 28: Velká krabice

1.3 Použití průhledné fólie

Vytvoření stolní hry na téma tetování pomocí průhledných karet může být dobrým projektem z několika důvodů:

Jedinečný a kreativní koncept

Stolní hra založená na tetování je jedinečný a kreativní koncept, který ji může odlišit od ostatních deskových her na trhu. Použití průhledných karet s náčrtky tetování může přidat do hry prvek vizuálního zájmu a vzrušení, díky čemuž bude pro potenciální hráče přitažlivější.

Zájmová skupina

Tetovací průmysl neustále roste v popularitě a existuje velké množství lidí, kteří se zajímají o tetování. Vytvoření deskové hry na toto téma může oslovit toto cílové publikum a pomoci vybudovat základní skupinu věrných fanoušků této hry. Stolní hra založená na tetování může hráčům poskytnout interaktivní a poutavý herní zážitek. Hráči mohou mezi sebou soutěžit o nejlepší tetování, hlasovat o svých oblíbených návrzích nebo si dokonce zahrát role taterů. To může hráče udržet v zapojení a znovu se vracet do hry.

Potenciál pro rozšíření

Použití průhledných karet s návrhy tetování může poskytnout potenciál pro rozšíření tím, že umožní přidání dalších karet do hry. To může umožnit přidání nových návrhů tetování, čímž hra zůstane pro hráče svěží a vzrušující. Tisk karet na průhlednou fólii může mít několik výhod, včetně:

Trvanlivost

Průhledná fólie je odolnější než papír, takže je odolná proti opotřebení. To znamená, že karty vytištěné na průhledné fólii vydrží déle a vydrží opakované zacházení, což je důležité u deskových her, které se často používají.

Přizpůsobení

Průhledná fólie umožňuje přizpůsobení karet, protože na ně lze tisknout širokou škálu barev a vzorů. To může být užitečné pro vytváření jedinečných a personalizovaných karet, které odpovídají tématu hry.

Průhlednost

Jak název napovídá, průhledná fólie je průhledná, což může být výhodné pro deskové hry, které vyžadují, aby hráči viděli skrz karty, jako jsou hry se skrytými informacemi nebo mechanika skládání karet.

Estetika

Tisk na průhlednou fólii může přidat kartám jedinečný a atraktivní vzhled, který může zvýšit celkovou estetickou přitažlivost hry. Průhledná fólie umožňuje přizpůsobení karet, protože na ně lze tisknout širokou škálu barev a vzorů. To může být užitečné pro vytváření jedinečných a personalizovaných karet, které odpovídají tématu hry.

1.4 Pravidla hry

Hráči si vyzkouší roli tatérů. Jejich úkolem je vytvářet koláže tetování z různých ilustrací, které se zakládají na popisu klienta. Hra je určena pro 2-6 hráčů. Hra se skládá z krytých hracích ploch, žetonů a dvou balíčků karet: průhledné s návrhy tetování a papírové s texty popisujícími klienta, které jsou v průběhu hry otočené dolů.

Na začátku hry každý hráč dostane 6 průhledných karet, které nesmí vidět ostatní hráči a vybere si číslo na kostce. To může být potřeba v případě rozhodování o výsledku kola hodem kostkou.

Na začátku každého kola si hráči berou tři karty z papírového balíčku a položí je tak, aby byly viditelné pro všechny. Tyto tři karty tvoří popis klienta, pro kterého hráči budou vymýšlet tetování.

Během minuty hráči vytvářejí tetování z karet, které mají v ruce. Každý hráč musí použít od dvou do šesti průhledných karet. Pokud chce hráč vyměnit jednu nebo více průhledných karet, může je zahodit a místo nich si vzít jiné. Při výměně hráč dostane o jednu kartu méně. Tedy aby hráč získal jednu novou kartu, musí zahodit dvě stávající.

Po uplynutí jedné minuty všichni hráči otočí své hrací plochy a ukážou vytvořená tetování. Nyní musí hráči rozhodnout, kdo se s úkolem v tomto kole vypořádal nejlépe. Hlasováním se vybere nejlepší tetování, které je odměněno žetonem. Hlasovat pro své vlastní tetování je zakázáno. Pokud se hráči nemohou mezi sebou dohodnout na výsledku kola, musí hodit kostkou a jejich číslo je považováno za vítěze. Hráč, který získal žeton, může si další kolo vzít o jednu průhlednou kartu navíc. Použité průhledné karty je třeba zahodit. Každý hráč dobere potřebný počet karet, aby jich měl v součtu opět 6 (vítěz předchozího kola má 7 karet, ale jen na jedno kolo). Karty popisující klienta se také zahodí. Pokud balíček dojde, da se zamíchat odhazovací balíček a znovu je použít.

1.5 Fonty a papír

Hlavním fontem je Hatton. Toto serifové písmo má tři řezy: Light, Medium a Bold. Toto písmo nejvíce vyhovovalo tématu hry díky svým typografickým vlastnostem a dobře se hodilo pro sazbu krátkých textů. Text papírové sady vysázen pomocí Hatton Bold 14 b písmem, sazba je zarovnaná na střed.

Lod' čeří kýlem tůň obzvlášť v Grónské úžině.

Lod' čeří kýlem tůň obzvlášť v Grónské úžině.

Lod' čeří kýlem tůň obzvlášť v Grónské úžině.

Obr. 29: Hatton

Pro sazbu pravidel hry bylo použito písmo Palatino Linotype. Má čtyři řezy: Regular, Regular Italic, Bold, Bold Italic. Toto písmo má dobrou čitelnost a hodí se ke sazbě velkých textů. Pravidla jsou vysazené 12 b písmem a mají standartně založený v tomto fontu meziřádkový proklad. Zarovnání na levý prapor.

Lod' čeří kýlem tůň obzvlášť v Grónské úžině.

Lod' čeří kýlem tůň obzvlášť v Grónské úžině.

Lod' čeří kýlem tůň obzvlášť v Grónské úžině.

Lod' čeří kýlem tůň obzvlášť v Grónské úžině.

Obr. 30: Palantino Linotype

Pro tisk pravidel a karet byl použit 200g/m² lesklý papír. Malé krabičky na karty, stojánky a dekorační materiály krabic byly vytištěny na 150g/m² lesklém papíře.

1.6 Vlastní požadavky ke hře

Proces vytváření pravidel stolní hry začal s přání nabídnout zábavné a tvůrčí herní výzvy. Přitom hráči vůbec nemusí umět kreslit nebo mít tvůrčí zkušenosti.

Při zkoumání různých herních pravidel jsem dospěla k závěru, že moje hra by měla být spíše relaxační a zábavná. Nezahrnuje složitá pravidla nebo studium fantasy příběhu. Hrací partie nejsou zamýšleny jako dlouhé a uvážlivé strategie. Hráčům je jednoduše nabídnuto příjemně trávit čas skládáním koláží z různých ilustrací.

Bylo pro mě velmi důležité, aby moje stolní hra neodrazovala potenciální hráče nadměrným množstvím složitých pravidel a herních komponentů.

Avšak, abych do hry přinesla určitou nejistotu a výzvu, rozhodla jsem se omezit čas na tvorbu tetování. Minuta se zdá být dostatečným časem pro rozhodování a realizaci nápadů. Rychlé rozhodování a tvůrčí myšlení hráčů se stanou klíčovými faktory pro úspěch hry.

Časové omezení bylo vytvořeno také proto, aby někteří hráči nezdržovali herní proces a nedostávali ostatní do nervózní nebo nudné situace. Všichni jsou ve stejných podmínkách. Pokud si však hráči uvědomí, že na pohodlné hraní potřebují více času, pak se mohou mezi sebou dohodnout a zvolit časový limit, který bude vyhovovat všem.

Zavedení hlasování a udělování žetonů po každém kole přidává prvek sociální interakce a vzájemného hodnocení tetování ostatních hráčů. To hráče motivuje soustředit se na kvalitu svých prací a usilovat o uznání ostatními účastníky.

ZÁVĚR

Tato práce zahrnovala důkladnou analýzu existujících žánrů stolních her, s důrazem na jejich charakteristiky a herní mechaniky. Cílem bylo identifikovat nejvhodnější materiály pro různé úkoly a pokud je to možné je otestovat v reálných podmínkách.

Během výzkumu jsem zjistila, že hra INKO může být opakovaně rozšiřována přidáním různých prvků, jako jsou nové průhledné a papírové balíčky karet, stojánky, žetony a různé propagační materiály. Hlavní myšlenkou hry je podpora kreativity, a proto jsem se snažila poskytnout hráčům maximální volnost jednání a omezit je pouze do určité míry. Na všem se dá domluvit (případně hodit kostkou).

Při tvorbě hry jsem věnovala pozornost nejen zajímavé koncepci a příjemnému vizuálnímu stylu, ale také odolnosti materiálů a jejich schopnosti vydržet běžné používání. Tím jsem zajistila, že hra je trvanlivá a udržitelná i při častém používání.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BRATHWAITE, Brenda a Ian SCHREIBER, 2008. *Challenges for Game Designers*. Charles River Media. ISBN 158450580X.
- [2] ANTONINOV, Dmitrij, 2015. *Historie vzniku stolních her ve světě*. [online]. In: [cit. 2023-02-15]. Dostupné z: https://stopgame.ru/blogs/topic/65139/istoriya_poyavleniya_nastolnyh_igr_v_mire
- [3] BYCHENKOV, Alexey, 2018. *Žánry a mechanika deskových her. Pojďme na to společně*. [online]. In: [cit. 2023-02-15]. Dostupné z: <http://fireballufa.ru/news/19959/>
- [4] SEVILLE, Adrian, 2020. *Historie deskových her*. CPress. ISBN 978-80-264-3138-1.
- [5] BLAŽEK, Filip, 2020. *Typokniha*. V Praze: UMPRUM, ISBN 978-80-88308-12
- [6] SELINKER, Mike, HOWELL, David, ed., 2011. *Kobold Guide to Board Game Design*. Kirkland: Open Design LLC. ISBN 10: 1936781042.
- [7] *Deskové hry jako marketingový nástroj*. MOSIGRA [online]. [cit. 2023-02-15]. Dostupné z: <https://www.mosigra.ru/corp/>
- [8] PUSTOBAJEV, Kirill. *Co jsou deskové hry?* [online]. In: . [cit. 2023-02-15]. Dostupné z: https://www-mesport-ru.translate.google/index.php/hobbies/nastolnye-igry?_x_tr_sl=http&_x_tr_sl=ru&_x_tr_tl=cs&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=wapp
- [9] *Jake bývají deskové hry – nejlepší klasifikace (2021)* [online]. In: . 2021 [cit. 2023-02-15]. Dostupné z: https://nosorog-net-ua.translate.google/smartblog/183_kakiye-byvayut-nastolnyye-igry.html?_x_tr_sl=ru&_x_tr_tl=cs&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=wapp
- [10] ABDULMANOV, Sergej, 2013. *Herní mechanika: pojďme rozebrat jádro hry kousek po kousku*. MOSIGRA [online]. [cit. 2023-02-15]. Dostupné z: <https://habr.com/ru/company/mosigra/blog/177249/>
- [11] SILVERMAN, David, 2013. *Jak se naučit design a vývoj deskových her* [online]. In: [cit. 2023-02-15]. Dostupné z: https://gamedevelopment-tutsplus-com.translate.google/ru/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607?_x_tr_sl=ru&_x_tr_tl=cs&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=wapp
- [12] *Role-playing game*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2023 [cit. 2023-02-15]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game
- [13] DREW, John T. a Sarah A. MEYER. *Color Management for Packaging: A Comprehensive Guide for Graphic Designers*. ISBN 9782940361

SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ

- Obr. 1: Mancala
- Obr. 2: Senet
- Obr. 3: Pachisi
- Obr. 4: Hadi a Žebříky
- Obr. 5: Candy Land
- Obr. 6: Memoir '44
- Obr. 7: Monopoly
- Obr. 8: Magic Market
- Obr. 9: Mafie
- Obr. 10: BANG!
- Obr. 11: Risk Warhammer 40k
- Obr. 12: Twister
- Obr. 13: Pretty Pretty Princess
- Obr. 14: Bohnanza
- Obr. 15: Super Mario
- Obr. 16: B. Y. Alexandrov Den vůdců
- Obr. 17: Pyatnica
- Obr. 18: IT Mafia
- Obr. 19: Anna Detektiv
- Obr. 20: Průhledná sada
- Obr. 21: Papírová sada
- Obr. 22: Stojánky
- Obr. 23: Herní plocha
- Obr. 24: Žetony a kostka
- Obr. 25: Podrobné pravidla
- Obr. 26: Zkrácená verze
- Obr. 27: Malé krabičky pro karty
- Obr. 28: Velká krabice
- Obr. 29: Hatton
- Obr. 30: Palantino Linotype