

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Autorská desková hra

Bakalářská práce

Autor: Matrasová Romana
Studijní program: B0114A310003 Grafická a intermediální tvorba
Vedoucí práce: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.
Oponent práce: MgA. Tomáš Moravec



Zadání bakalářské práce

Autor:	Romana Matrasová
Studium:	P21P0040
Studijní program:	B0114A310003 Grafická a intermediální tvorba
Studijní obor:	Grafická a intermediální tvorba
Název bakalářské práce:	Autorská desková hra
Název bakalářské práce AJ:	Author's board game

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Tématem této bakalářské práce je tvorba deskové hry od příběhu a herní mechaniky po kompletní vizuální zpracování i vytištěnou a funkční maketu. Digitální ilustrace v akvarelovém stylu a celkově optimistický grafický design orientovaný na věkovou skupinu 15–28 let tvoří jádro praktické části. Autorka ale nezapomíná ani na přípravu atraktivních herních výzev a poskytuje hráčům možnost využívat strategické plánování. Cílem bylo vytvořit dobře hratelné, poutavé dílo pro další případný lock-down a pro šanci odtrhnout se více společenským způsobem od elektroniky. V teoretické části autorka analyzuje vybrané prvky designu deskových her Divukraj, Scythe nebo ROOT a zamýšlí se nad socializační funkcí deskových her jako určité terapie pro současnou společnost.

FULLERTON, Tracy, 2021. Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her. Přeložil Daniel DOLENSKÝ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-568-9.

MORIARITY, Joan a Jonathan KAY. Your Move: what board game teach us about life. I. Toronto: Sutherland house, 2019. ISBN 978-1-9994395-4-5.

CALLEJA, Gordon. *Unboxed: Board Game Experience and Design*. 1. The MIT Press, 2022. ISBN 9780262543958

Zadávací pracoviště:	Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.
Oponent:	MgA. Tomáš Moravec
Datum zadání závěrečné práce:	8.11.2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci vypracovala samostatně, použitím informačních zdrojů a odborné literatury, které jsou uvedené v seznamu použité literatury, z vlastních poznatků a odborných konzultací s vedoucím a oponentem bakalářské práce.

V Hradci Králové

Romana Matrasová

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych upřímně poděkovala svému vedoucímu bakalářské práce Mgr. et MgA. Pavlu Trnkovi, Ph.D. za věnovaný čas, věcné korektury a rady. Také bych ráda poděkovala MgA. Petru Hůzovi, který mi několikrát pomohl s designem a již od začátku studia mi dal cenné rady a zkušenosti. Mé velké poděkování také patří mé mamce, která vždy při mně stála, několikrát se mnou vše kontrolovala a vždy mě podporovala. Následně chci moc poděkovat svému příteli a kamarádům, kteří mi pomohli hru odzkoušet a analyzovat chyby, bez nich bych tuto práci nemohla dokončit. Děkuji všem za pevné nervy a příjemnou spolupráci.

ANOTACE

MATRASOVÁ, Romana. *Autorská desková hra*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2024. 48 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce se detailně věnuje vytváření originální deskové hry, která se nejen vyznačuje atraktivním designem, ale také neotřelým využitím materiálů. Hra přináší spojení přírodních prvků s moderní digitální ilustrací ve stylu akvarelové malby. Hlavním cílem projektu je přitáhnout pozornost nejen mladších hráčů, ale i starší generace. Desková hra nabízí zábavu, která odtrhne hráče od elektroniky a zároveň je přiblíží k přírodě. Tímto projektem se snažím oživit tradici stolních her jako prostředku pro společné setkávání a sdílení zážitků v digitálním věku. Tvůrčí proces se zaměřuje na každý detail, od designu herních prvků a komponentů až po grafické zpracování a estetiku celé hry. Důraz je kladen na originalitu a estetickou přitažlivost, která má oslovit hráče a vtáhnout je do atmosféry přírodního dobrodružství.

KLÍČOVÁ SLOVA

Desková hra, grafický design, vizuální styl, lesní říše, přírodní materiály, příroda, dřevo, pravidla hry, vizuální komunikace, figurky, žetony

ANOTATION

MATRASOVÁ, Romana. *Author's board game*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2024. 48 pp. Bachelor Degree Thesis.

This bachelor's thesis focuses in detail on the creation of an original board game, which is not only characterised by an attractive design but also by a novel use of materials. The game combines natural elements with modern digital illustration in the style of watercolour painting. The main goal of the project is to attract the attention of younger players as well as the older generation. The board game offers entertainment that takes players away from electronic devices while bringing them closer to nature. With this project, I am trying to revive the tradition of board games as a means of coming together and sharing experiences in this digital age. The creative process focuses on every detail, from the design of the game elements and its components to the graphics and aesthetics of the entire game. The emphasis is on originality and aesthetic appeal to appeal to players and draw them into the atmosphere of a natural adventure.

KEY WORDS

Board game, graphic design, visual style, forest kingdom, natural materials, nature, wood, rules of the game, visual communication, figures, chips

OBSAH

ÚVOD.....	10
1 TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1.1 DEFINICE ZÁKLADNÍCH POJMŮ.....	12
1.1.1 Frakce	
1.1.2 Herní mechanismus	
1.1.3 Asymetrická hra	
1.1.4 Playtesteři	
1.1.5 Expanze	
1.1.6 Teritoriální kontrola	
1.1.7 Sólo hraní	
1.1.8 Draftování	
1.2 CO JSOU TO DESKOVÉ HRY?.....	13
1.3 HERNÍ DESIGN A HRY JAKO SYSTÉMY.....	14
1.4 SYNTÉZA HERNÍCH MECHANISMŮ: ANALÝZA A KOMBINACE PRVKŮ HER SCYTHE, ROOT A DIVUKRAJ.....	15
1.4.1 Scythe	
1.4.1.1 Herní mechanismy	
1.4.1.2 Výtvarný design	
1.4.2 Root	
1.4.2.1 Herní mechanismy	
1.4.2.2 Výtvarný design	
1.4.3 Divukraj	
1.4.3.1 Herní mechanismy	
1.4.3.2 Výtvarný design	

1.4.4	Porovnání her	
1.5	AUTOŘI DESKOVÝCH A POČÍTAČOVÝCH HER.....	22
1.5.1	Šigeru Mijamoto	
1.5.2	Peter B. Hoffgaard	
1.5.3	Petr Vojtěch a Jindřich Pavlásek	
1.6	CO NÁM DÁVAJÍ HRY DO ŽIVOTA	25
2	PRAKTICKÁ ČÁST.....	28
2.1	MYŠLENKA.....	29
2.2	HERNÍ PŘÍBĚH	29
2.3	CÍLOVÁ SKUPINA.....	30
2.4	VIZUÁLNÍ STYL A GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ.....	31
2.5	PRAVIDLA HRY.....	32
2.5.1	Frakce	
	1. Šílení liščí vizionáři	
	2. Divoké svině	
	3. Bodláci jednoty	
	4. Bezskrupulózní veverčí mstitelé	
2.5.2	Příprava hry	
2.5.3	Principy hry	
2.6	HERNÍ PLÁN.....	36
2.7	FIGURKY A ŽETONY.....	37

2.8 KARTY.....	39
2.9 TESTOVÁNÍ HRY.....	40
2.10 SEZNAM ČÁSTÍ HRY.....	41
2.11 VIZE DO BUDOUCNA.....	41
ZÁVĚR.....	43
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	44

ÚVOD

V dnešní době, kdy se mnoho lidí pohrouží do digitálního světa technologií, je stále důležité najít způsoby, jak podporovat komunikaci a společné aktivity. Deskové hry mohou být skvělým způsobem, jak toho dosáhnout, přičemž nabízejí prostor pro interakci a sdílení zážitků v reálném světě.

Má desková hra, nazvaná Hesiny, se snaží přinést tento koncept do života. Hra vychází z několika moderních her.

Praktická část hry obsahuje pravidla a jednotlivé části hry. Hráči mají za úkol ovládnout nory a získat co nejvíce bodů pomocí boje, stavby a strategických rozhodnutí. Pravidla hry jsou navržena tak, aby byla snadno pochopitelná a zároveň poskytovala dostatek prostoru pro taktiku a kreativitu.

Během tvorby hry byl kladen důraz na vizuální komunikaci a atraktivní design. Grafický design byl pečlivě navržen s ohledem na kreativitu a přehlednost pro hráče. Použité materiály a finální zážitek jsou pečlivě vybrány tak, aby co nejlépe podpořily herní pocit a atmosféru.

Hra má potenciál být výzvou pro mysl i strategické schopnosti hráčů a nabízí možnost pro dlouhodobou zábavu a rozvoj. Víze do budoucna zahrnují možnost rozšíření hry o nové prvky a varianty, které budou dále obohacovat herní zážitek a poskytovat hráčům nové výzvy.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 DEFINICE ZÁKLADNÍCH POJMŮ

Frakce	Frakce představuje skupinu nebo tým, který hráči přebírají během hry. Každá frakce má svou vlastní charakteristiku, cíle, schopnosti, hlavně když jsou hry asymetrické, viz níže.
Herní mechanismus	Herní mechanismus jsou prvky, které tvoří hru. To zahrnuje pravidla, interakce, systémy (suroviny, stavba, boj) či procesy, dosažení cíle, postup nebo konec hry, také počáteční pozici, všechny komponenty a společné skóre. (Anon, 2021, online)
Asymetrická hra	<p>Pokud hráčům dáte různé zdroje, cíle nebo pravidla, jde o asymetrickou hru. Hra ale musí být férová, proto všechny tyto aspekty musí vytvořit všechny frakce vyrovnané. (Fullerton, 2021, s. 326-328)</p> <p>Mezi asymetrické hry patří například Root. V této hře si každý hráč vybere jednu frakci, která má jiné schopnosti než ostatní frakce.</p>
Playtesteři	<p><i>„To jsou lidé, kteří vaši hru hrají a poskytují vám zpětnou vazbu k tomu, jaký je jejich zážitek, abyste mohli získat na hru nový pohled.“</i></p> <p>(Fullerton, 2021, s. 4)</p>
Expanze	Expanze označuje aktivitu, kdy hráči mohou rozšířit své území nebo možnosti ve hře. Zahrnuje stavbu budov či dobývání území.
Teritoriální kontrola	Teritoriální kontrola je ovládnutí či správa území. Hráčům záleží na kontrole nad určitými oblastmi.
Sólo Hraní	Jedná se o schopnost hraní hry samostatně, bez ostatních hráčů. Mnoho her nabízí scénáře, kdy hru může hrát pouze jeden hráč.

- Draftování** Draftování je herní mechanismus, kdy si hráči vybírají karty nebo herní prvky z omezené sady, hráč si vybere jednu kartu a balíček předá dál. Takto balíček koluje, dokud nejsou všechny karty rozdány. (4 KAVKY, 2022, online) Toto například můžeme vidět u hry Blood Rage.
- RPG** Z angličtiny role-playing game, tedy hry s hraním rolí v herním prostředí. (4 KAVKY, 2022, online)

1.2 CO JSOU TO DESKOVÉ HRKY?

Deskové hry jsou v poslední době velmi populární. Podle společnosti ValuePenguin hrálo v období Covid-19 pravidelně stolní hry 72 % Američanů. Mileniálové dávají přednost strategickým hrám více než ostatní generace (23 %). Průměrná délka hraní deskových her je 1-2 hodiny. Globální trh deskových her se odhadoval na 9,3 miliardy dolarů v roce 2020. Tyto statistiky ukazují obrovskou popularitu deskových her a také, že jejich trh roste. To je jasný důkaz toho, že deskové hry jsou oblíbenou zábavou všech věkových kategorií a odvětví a stále rostou. Což je důležitá informace pro každého, kdo se zajímá o deskový herní průmysl, protože poskytuje přehled o aktuálním stavu trhu. (Lindner, 2023, online)

Jak už jejich název napovídá, deskové hry jsou typem stolních her, které se od ostatních liší tím, že se akce odehrává na herní desce s herními figurkami. Pojem desková hra je velmi těžké definovat, neboť pod tímto pojmem si můžeme představit širokou škálu zcela odlišných činností, částečně proto, že stále neexistuje shoda v tom, co herní průmysl zahrnuje. (Zapletal, 1991, s. 7–17)

Nizozemský historik Johan Huizinga definuje hru takto:

„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím ‚jiného bytí‘, než je ‚všední život‘.“ (Huizinga, 1971, s.33)

Různé hry se od sebe ale diametrálně liší nejen charakterem, ale i formou herního plánu. Například v deskové hře Střet Civilizací se herní plán skládá náhodně z několika částí.

Zatímco ve hře Blood Rage je pevně daná deska, která není náhodná. Deskové hry můžeme také rozdělit do několika typů, jedním z mnoha dělení je na strategické, závodní, lokační či pátrací hry. (Zapletal, 1991, s. 7–17)

1.3 HERNÍ DESIGN A HRY JAKO SYSTÉMY

Základem každého herního designéra je chránit zájmy hráčů. Je snadné si zamilovat grafiku a vzhled hry, jenže vzhled není všechno. Je důležité se zaměřit na zkušenost hráče, a přesto neodvádět pozornost od složitosti tvorby.

Abyste tomu zabránili, je velmi důležité mít playtestery, kteří hru testují a poskytují zpětnou vazbu. Sledovat ostatní, jak hrají a hledají chyby, může být velmi obohacující. Důležité je si vše zapsat a následně aplikovat na hru. Mnoho herních designérů s playtestery nepracuje. Nicméně poté jim uniká důležitá část herního procesu. (Fullerton, 2021, s. 4–23)

Být herním designérem neznámá, že máte plnou kontrolu nad celou hrou, naopak cílem herního designéra je připravit možnosti pro skvělý hráčský zážitek. Tracy Fullertonová říká ve své knize: „*Vymýšlet hru je svým způsobem podobné jako organizovat nějakou oslavu. Jako hostitel máte za úkol všechno připravit: jídlo, pití, ozdoby i hudbu, která navodí správnou atmosféru. Pak už jen otevřete dveře svým hostům a sledujete, co se bude dít. Výsledky se nedají vždy předvídat a nebudou vždycky takové, jaké jste si představovali. Stejně jako oslava je i hra interaktivním zážitkem, který začíná plně fungovat až v momentě, kdy přijdou hosté.*“ (Fullerton, 2021, s. 4)

Herní návrhář často pracuje pod velkým tlakem, protože hra velmi jednoduše ztrácí rovnováhu, jde proto o velmi náročnou práci i po psychické stránce. Proto je důležité hry v rámci playtestingu analyzovat a nevytvářet chyby nové. Někdy se však může stát, že se designér soustředí na řešení problému a zapomíná na vyváženost hry, která byla jeho původním záměrem. Hry jsou choulostivé systémy, jelikož každá součást je propojena s dalšími. (Fullerton, 2021, s. 4–23)

Systémy existují v mnoha podobách. Můžou být v přírodě i v umělých světech. Jsou například mechanické, biologické, sociální apod. Mohou být složité, ale i jednoduché. Samotné hry jsou také systémy, základem hry je soubor formálních prvků, díky kterým můžeme vytvořit pro hráče dynamický zážitek. Ty si můžeme představit jako soubor vzájemně propojených objektů. (Fullerton, 2021, s.129–133)

Vlastnosti jsou další částí herního systému. Objekt je obvykle popsán určitým souborem hodnot. Charakteristickým znakem například královny v šachu je její barva či pohyb. Hrané postavy mohou být mnohem složitější, protože zahrnují mnoho proměnných, jako je například zkušenost, úroveň, pozice, síla a umístění v online prostředí. (Fullerton, 2021, s.129–133) Například v League of Legends je důležité zdraví, mana, předměty, které zvyšují dovednosti apod.

Další vlastností, která definuje herní objekty, je chování. Chováním se rozumí možné akce, které může objekt provádět v určitém stavu systému. Například chování královny v šachu zahrnuje její pohyb, tedy svisle, vodorovně či šikmo. Chování postavy v RPG hře může zahrnovat její chůzi, boj či používání předmětů. Mezi objekty vznikají také různé vztahy, tyto vztahy jsou nutné, aby systém existoval a fungoval. Pokud mezi objekty nejsou žádné vztahy, jedná se pouze o soubor objektů, nikoli o systém. Například, když máme totožné figurky, jedná se pouze o objekty, jakmile jim dáme například barvu, vytvoříme mezi nimi vztah. (Fullerton, 2021, s.129–133)

1.4 SYNTÉZA HERNÍCH MECHANISMŮ: ANALÝZA A KOMBINACE PRVKŮ HER SCYTHE, ROOT A DIVUKRAJ

Tato bakalářská práce zkoumá tři odlišné deskové hry, jimiž jsou Scythe, Root a Divukraj, s důrazem na analýzu a identifikaci jejich jedinečných herních prvků a mechanismu. Cílem této práce je nejen porozumět těmto hrám, ale také najít inspiraci pro vytvoření vlastního nového herního projektu, který spojuje tyto prvky do jednotného celku.

1.4.1 Scythe

Hra Scythe byla vytvořena autory Jameyem Stefaierem a Alanem Stonem v roce 2016. Tato ekonomicko-strategická hra zasazuje hráče do alternativní reality, kde jsou v roli průzkumníků východoevropských mocností během alternativní historie druhé světové války. Tento svět, který je hráčům nabízen, je velmi fascinující a odlišný od historické reality. (Wolfsen, 2016, online) Podle průzkumů je v České republice hra Scythe třináctou nejpopulárnější deskovou hrou. Tuto hru vydalo několik vydavatelství, mezi některé z nich patří Stonemaier Games, Albi nebo Angry Lion Games, ale i mnoho dalších. (Zatrolené hry, 2024, online)

Scythe je koncipována tak, aby oslovila široké spektrum hráčů, včetně sólových hráčů, proto je určena pro 1–6 hráčů, proto je možné přizpůsobit svůj herní zážitek dle preferencí hráčů. (Wolfsen, 2016, online)

Hra tedy zahrnuje sólo hraní, kdy není potřeba dalších hráčů k hraní hry.

1.4.1.1 Herní mechanismy

Hra Scythe má asymetrické frakce, čímž je velmi jedinečná a odlišná od ostatních her.

Podrobný popis herních mechanismů hry:

- **Ekonomický systém:** Velmi důležitým aspektem hry je hluboký ekonomický systém, kde hráči mohou získávat a využívat suroviny. Hráč proto musí pečlivě řídit své ekonomiky, které mu produkují suroviny jako dřevo, olej, kov a potraviny. Bez surovin není hráč schopen vyvíjet své technologie, budovat jednotky či dosáhnout vítězství.
- **Frakce:** Každá frakce má svou jedinečnou schopnost, která ovlivňuje herní styl a postup hráče. Asymetrie dodává hře hloubku a strategickou rozmanitost. Frakce jsou rozděleny na Saskou říši, Rusvětský svaz, Severské království, Krymský chanát a Polanskou republiku. Rusvětský svaz je zaměřený spíše na ekonomický růst, Saská říše je silná hlavně v boji, Severské království má rychlý vývoj síly a flexibilní rozvoj, Krymský chanát získává svou sílu v obchodu s ostatními hráči a Polanská republika velmi rychle rozvíjí své technologie a inovace. (Stonemaier, 2016, online)
- **Akce:** Hra je založena na využívání karet, díky kterým hráči mohou rozvíjet svoje frakce. Obsahuje bojové, setkání, továrny, brodění, rychlé nápovědy, akce a karty úkolů. Karta nápovědy je určena hlavně pro začínající hráče, protože pravidla jsou značně obtížná. Karty brodění vyznačují, kde mohou hráči překračovat řeky. Akce vždy stojí nějaké suroviny, poté mohou hráči kartu vyplnit. (Stonemaier, 2016, online)

1.4.1.2 Výtvarný design

Výtvarný design hry je navržený umělcem Jakubem Rozalskim. Rozalski zavádí hráče do hry plné záhadných postav, strojů, krajin, odkazuje na již zmíněnou alternativní historii. (Gaming Gideon, 2022, online)

Rozalski ilustroval celou hru, včetně postav, mechanických jednotek, prostředí, herní desky i nádherně malovanou krabici. (Gaming Gideon, 2022, online)

Používá odstíny, které evokují atmosféru revoluce a válečného prostředí. Každá frakce má svou paletu barev, která odkazuje na jedinečnost každé frakce. Zároveň frakce obsahují mnoho druhů figurek, jako jsou například figurky akce, budov, rekrutů, mechů, postav apod.



Obrázek 1: Scythe desková hra (herní komponenty)

1.4.2 Root

Hra Root je vyvinutá designéry Colem Werhrem a Ianem Goodmanem. Hra byla vydána v roce 2018. Hru vydalo hodně nakladatelství, například Leder Games, 2Tomatoes Games a Arclight Games. (Board Game Geek, 2018, online)

Tématem hry je fantasy lesní svět, který je plný antropomorfních zvířat. Právě díky své asymetrii je každé zvíře jedinečné svými schopnostmi, které umožňují každému hráči vlastní cíl.

Root je navržena pro 2–4 hráče, ale jsou zde i možnosti rozšíření této hry, kdy se hry může účastnit i šest hráčů.

1.4.2.1 Herní mechanismy

Hra Root má také asymetrické frakce, každá z nich je velmi jedinečná. Podrobný popis herních mechanismů hry:

- **System hry:** Hráči musí již od začátku hry plánovat své tahy, protože každá frakce je silná v něčem jiném. Důležité pro některé frakce je získávání polínek. Dále každá frakce v jednom kole může udělat až pět tahů. Každý tento tah má určitý postup a různé využití. Tyto tahy jsou rozděleny do třech skupin, Rozbřesk, Bílý den a Večer. Hráči musí tyto tahy proto pečlivě promýšlet, protože jejich postup po sobě nelze měnit.

Hrací deska je rozdělena na mýtiny, na kterých mohou hráči stavět své stavby. Také jsou zde velmi důležité karty, kterými buď může hráč platit, nebo využít jejich jedinečnou schopnost. Frakce Rody Orliho hnízda mají svého jedinečného vůdce a každý z těchto vůdců má svou jedinečnou schopnost. Po jeho ztrátě však musí hráč nasadit jiného vůdce.

Hráči si v průběhu tahu mohou vybrat mezi bojem, verbováním, stavbou, výrobou a pohybem.

- **Frakce:** V Rootu existuje několik frakcí, z nichž je každá jedinečná svou vlastní identitou a herním stylem, má svou jedinečnou schopnost a pravidla, což vytváří příjemný asymetrický zážitek. Součástí základní hry jsou frakce Markýza z Kocourkova, Rody Orliho hnízda, Lesní aliance a Tulák. Každá z těchto frakcí má jiné možnosti postupu: Markýza z Kocourkova začíná po celé mapě a je závislá na výrobě polínek. Dle mých zkušeností i pravidel hry je skvělá pro začátečníky. (Wehrle, 2018, online)

Rody Orliho hnízda jsou silní svou strategií, kdy mohou velmi dobře verbovat a stavět budovy. Tato frakce však v rámci hry může upadnout do chaosu, při kterém ztratí svého vůdce, musí odhodit všechny karty ve výnosu, odečíst si

vítězný bod a musí si vybrat nového vůdce.

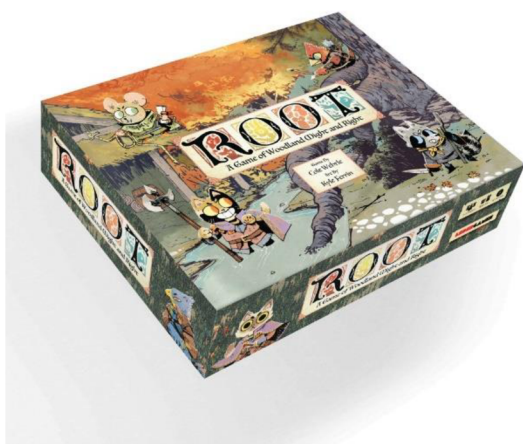
Tulák je silný svými žetony, které najde a může je následně použít, avšak má k dispozici pouze jednu figurku. Hráč si na začátku hry vybere mezi Tuláky, každý z nich má své jedinečné schopnosti, některý je skvělý na výrobu, některý je skvělý na útok.

Lesní aliance šíří sympatii, při které může vyvolat ve vesnicích chaos, který způsobí zpusťování založené vesničky protihráče.

1.4.2.2 Výtvarný design

Hru výtvarně ztvárnil umělec Kyle Ferrin, vytváří tak kouzelný svět plný naštvaných zvířátek a agrese. Jeho ilustrace zahrnují postavy, jednotky, prostředí, včetně hrací desky a obalu. (Board Game Geek, 2018a, online) Kyle Ferrin je grafik a ilustrátor žijící v Utahu. Je známý především díky své práci na deskových hrách Root, Vast a Dungeon Mayhem. (Kyle Ferrin, 2024, online)

Ilustrace zachycují napětí, které v lese panuje. Většina zvířat je na obrázcích ozbrojena nebo se mračí. Ferrin zde pečlivě vyjádřil napětí, boj o přežití a dominanci. Celkový design je velmi detailně zpracován. Hra má zároveň charakteristickou barevnost lesa a používá spíše zemitější tóny. Je zde kladen důraz na ponuřost.



Obrázek 2: Design krabice



Obrázek 3: Design karet



Obrázek 4: Hrací deska a komponenty

1.4.3 Divukraj

Divukraj je pohádková desková hra, která se odehrává ve světě plném antropomorfních zvířat. Je navržena Jamesem A. Wilsonem. Byla vytvořena v roce 2018. Design vytvořil Andrew Bosley. Hru vydalo například nakladatelství Starling Games (II) nebo Abraxas. (Board Game Geek, 2018b, online)

Tématem hry je lesní svět, ve kterém se hráči snaží vytvořit prosperující město. Hra je založena hlavně na strategickém rozhodování. Hra je populární hlavně díky svému originálnímu designu, který poskytne hráčům nádherný vizuální zážitek. Právě proto je dvacátou třetí nejhranější hrou v České republice. (Zatrolené hry, 2024, online)

Hra je určena pro 1–4 hráče. (Board Game Geek, 2018b, online)

1.4.3.1 Herní mechanismy

Hra Divukraj je zaměřena hlavně na strategii.

Podrobný popis herních mechanismů hry:

- **System hry:** Hráči musí během hry posílat své zvířecí pomocníky na různá místa na herním plánu, aby získali suroviny. Suroviny využívají k předkládání karet před sebe, čímž budují své vlastní lesní město. Ve hře se střídají čtyři roční období, na které se hráči musí připravit. Jako akce mohou umístit pomocníka,

vyložit karty nebo připravovat se na další roční období. Každé roční období má své specifické akce, které musí hráči splnit, například umístit svého pomocníka, vyložení karty nebo připravit se na další roční období. Svého pomocníka můžete umístit na kterékoli volné místo nebo na místo, kde může být více pomocníků. Ihned získáte uvedené suroviny nebo provedete uvedenou akci. Pro vyložení karty musíte zaplatit požadované suroviny. Hráči dohrají, když projdou všemi čtyřmi ročními obdobími a už nemohou provést žádnou další akci. (Willson, 2018, online)

Frakce tato hra nemá, hraje se zde hlavně pomocí karet a zvířecích pomocníků.

1.4.3.2 Výtvarný design

Výtvarný design hry Divukraj stvořil Andrew Bosley, Cody Jones a Dann May. (Board Game Geek, 2018b, online) Andrew Bosley je ilustrátorem na volné noze, také pracuje jako spisovatel, herní designér u počítačových i deskových her. (Board Game Geek, 2024a, online) Dann May pracuje jako výtvarník, vývojář her. V letech 2015-2019 byl produktovým designérem a kreativním vedoucím Black Orchestra, A War of Whispers nebo Anomaly. (Board Game Geek, 2024b, online)

Autoři nás přenášejí do kouzelného světa Divukraj, kde zpracovali nádhernou herní desku, která nás zavede do překrásné přírody. Na herní desce se nachází 3D strom. Právě mistrně provedená ilustrace přírody, postavy a budovy nás zavádí do pohádkového zvířecího světa.



Obrázek 5: Design krabice



Obrázek 6: Hrací deska a komponenty

1.4.4 Porovnání her

Každá z těchto her, Scythe, Everdell a Root, je velmi rozmanitá v žánru i v herních mechanismech. Scythe se zaměřuje hlavně na strategii a ekonomii, kde hráči kombinují řízení surovin, vojenskou taktiku a expanzi (Wolfsen, 2016, online), zatímco Divukraj je založen na stavění měst, plnění úkolů, draftování karet a plánování. (Board Game Geek, 2018a, online) Root se vyznačuje asymetrickým designem, kde frakce mohou bojovat, šířit vliv apod. (Willson, 2018, online)

Pouze hra Scythe a Divukraj umožňuje tzv. sólo hru.

Každá z her Scythe, Everdell a Root má svou jedinečnou ilustraci právě proto, že jsou ilustrovány různými autory. Tito autoři mají svůj jedinečný styl, proto je každá hra, co se týče designu, naprosto odlišná. Hra Scythe používá spíše ponuřejší barvy, objevuje se zde hodně šedé zbarvení, které nás zavádí k tématice robotů. Zároveň jsou ve hře použity kontrastní barvy, které skvěle doplňují ponurou atmosféru. Naopak hra Root používá přírodní barvy, spíše veselejší, hodně se zde objevuje oranžová, modrá, zelená a šedá. Divukraj používá podobné barvy jako hra Root. Obě hry vychází z přírodních témat, avšak je zde velmi velký rozdíl, Root obsahuje kreslená a personalizovaná zvířata lesní říše, avšak ve hře Divukraj zvířata více připomínají realitu. Na první pohled je vidět, že hry Scythe i Root jsou zaměřené hlavně na obsazování a boj.

Každá z těchto her má své místo v rozmanitém světě deskových her, celkový zážitek z těchto her je odlišný a originální. Každá z těchto her oslovuje rozdílné typy hráčů, a to právě díky rozdílným prvkům a herní mechanice.

2.5 AUTOŘI DESKOVÝCH A POČÍTAČOVÝCH HER

1.5.1 Šigeru Miyamoto

Miyamoto vystudoval průmyslový design a hned po absolutoriu nastoupil v roce 1977 do společnosti Nintendo jako její vůbec první grafik zaměstnaný na plný úvazek. Na začátku své kariéry pracoval na hře s ponorkami, která se jmenuje Radar Scope. Ta se moc nelišila od ostatních her své doby, konkrétně měla jednoduché herní mechaniky, neměla žádný příběh, ani žádné postavy. Po čase chtěl vytvářet dobrodružné hry a jeho záměrem bylo hrát na emoce. Začal vymýšlet svůj vlastní příběh o krásce a zvířeti, tedy lidoopovi, který

unese přítelkyni svého ošetřovatele a uteče s ní pryč. Výsledkem byla hra Donkey Kong a hráči v ní poprvé ovládali postavu, ze které se později stal Mario. Mario dodnes zůstává herní ikonou s neuvěřitelnou životností a jednou z nejzajímavějších animovaných postaviček vůbec. Pokaždé, když společnost Nintendo představí novou konzoli, navrhne Miyamoto novou hru s Mariem. (Fullerton, 2019, s. 13)

1.5.3 Peter B. Hoffgaard

Hoffgaard je civilním povoláním programátor. Zároveň byl vášnivým hráčem deskových her, což ho vedlo k tomu, že před osmi lety založil server Table top Together, na němž psal společně s několika přáteli o novinkách ze světa deskových her. Byl to podle něj zábavný způsob, jak získat vhled do herního byznysu, zjistit, co to znamená vydat deskovou hru, co je to herní design a jaké herní mechaniky ve hrách existují. Netrvalo dlouho a z hráče a recenzenta se stal designér.

Začátkem roku 2020 dostal nápad na hru Starship Captains. Vytvořil jednoduchý prototyp, zahrál si ho a hra mu přišla zábavná. Následně tuto hru i publikoval. Ve hře je využit animovaný vizuál a jasné zářivé barvy s vesmírnou atmosférou. Tato hra má humornou atmosféru, která odpovídá jejímu vizuálnímu stylu. Hra je plná odkazů na další klasiky jako Galaxy Quest, Star Wars, Doctor Who a celou řadu dalších. (Ursusluin, 2022, online)



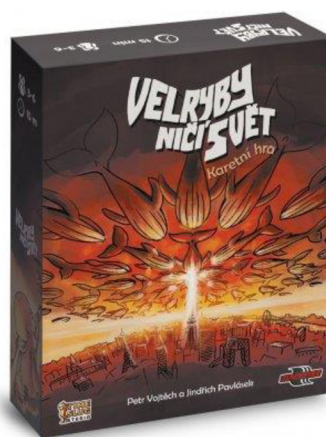
Obrázek 12: Starship Captains

1.5.2 Petr Vojtěch a Jindřich Pavlásek

Vojtěch hrál deskové hry jako malý, později však svět deskových her opustil. Na vysoké škole se setkal s Pavláskem, kdy spolu vytvořili několik počítačových her. Později Pavlásek nabídl Vojtěchovi možnost designu deskových her. První deskovou hru, kterou vydali, byla hra Velryby ničí svět. Tehdy vyšlo pouze dvě stě kusů této hry. Po této zkoušce, zdali jim bude spolupráce vyhovovat, se vrhli do spolupráce. Každou tuto hru sami vyrobili. Následně byla tato hra vydána pod nakladatelstvím Blackfire CZ. Na vydání této hry si poprvé vyzkoušeli, jaké to je připravovat data pro nakladatelství. (Petr Vojtěch, 2023, online)



Obrázek 7: Velryby ničí svět, I. vydání



Obrázek 8: Velryby ničí svět – II. vydání

Následně začali spolupracovat s vydavatelstvím Albi. Každý rok si Vojtěch a Pavlásek vyrobili deskovou hru pro vlastní užití. Další hru, kterou vytvořili je Dorty jsou vrženy, kterou vydala firma 4 Kavky, což je rodinná firma, která vydává méně náročné rodinné hry.

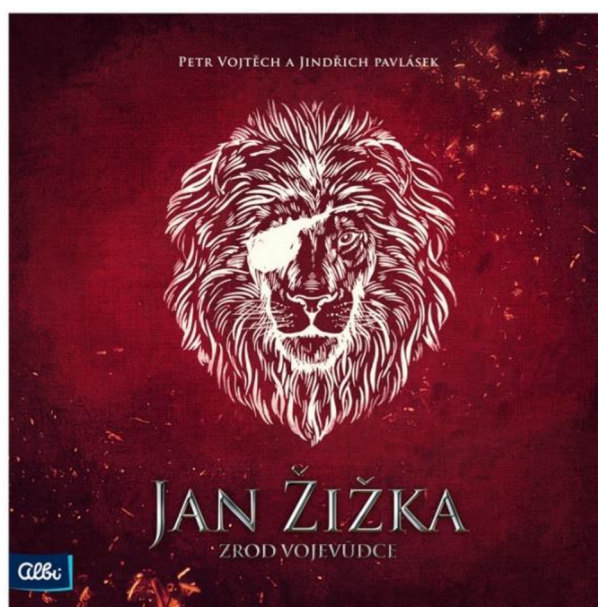
V rámci nakladatelství Albi hráči vydali například hry Jan Žižka: Zrod vojevůdce, Rychlé šípy, Terra Futura, Balada a další. Každá z těchto her má naprosto originální grafiku, ojedinělý rukopis a jiný herní mechanismus. (Petr Vojtěch, 2023, online)



Obrázek 9: Terra Futura



Obrázek 10: Balada



Obrázek 11: Jan Žižka: Zrod vojevůdce

1.6 CO NÁM DÁVAJÍ HRY DO ŽIVOTA

Deskové hry jsou známé již po tisíciletí, ale jejich obliba v posledních letech znovu vzrostla. První deskové hry byly objeveny v Egyptě asi v roce 3500 před naším letopočtem. Od té doby jejich popularita vzrostla. (Deskové hry, 2018, online)

I přes nástup moderních technologií a digitálních her si stále udržují významnou roli v našich životech. To platilo zejména v době pandemie COVID-19, kdy lidé hledali

způsoby, jak se zabavit, když uvízli doma. Při zpětném pohledu bylo možná nevyhnutelné, že lidé spíše uvítají možnosti odvrátit se od technologií a hledat vřelost spojení, které získáte společným hraním her. (Moriarity, 2019, s.1-30)

Deskové hry jsou výborným prostředkem ke komunikaci, společné interakci a možnosti skvělého zážitku. V dnešní době se ocitáme v situaci, kdy technologie omezují osobní setkání. Hraní her posiluje vztahy a pouta mezi lidmi.

Deskové hry se proto staly velmi populárními. Navzdory své popularitě však může být tento koníček pro nováčky složitý. Hned ze začátku hráči narazí na dva velké problémy: kterou hru budou hrát a na výuku nových pravidel. Tyto aspekty však mohou ukončit začátečnickou dráhu dříve, než vůbec začala. Na vině právě může být špatné zvolení hry či nepochopení pravidel hry. (Moriarity, 2019, s.1-30)

Většina lidí se, právě kvůli náročnosti her, rozhodne hrát hry, které nejsou příliš těžké. Avšak myslím si, že právě tímto přístupem se hráči ošizují o velmi kvalitní, i když náročné hry. Na vině může být i to, že hráči nemají nikoho, kdo by je vedl. (Moriarity, 2019, s.1-30)

Nikdy nebyla lepší doba na hraní her, protože v minulosti nebylo k dispozici tak velké množství skvělých her. Pokud chcete, můžete zůstat u her minulého století. Avšak to byste mohli zůstat i u hudby, literatury či filmů minulých století, ale to byste přišli o nezapomenutelný zážitek, který dnešní doba nabízí. Staromódní deskové hry bývaly něčím, co mohl hrát a hrál každý. Ale buďme si jisti, že dnešní hry jsou mnohem lepší, než kdy byly. Jejich design, komponenty, výroba, frakce, asymetričnost, výtvarné zpracování, snadnost hraní, to všechno za desetiletí pokročilo. Tak proč se tak bojíme hrát? (Moriarity, 2019, s.1-30)

Dalším možným velkým problémem, se kterým se nováčci mohou potýkat, je strach z neúspěchu. (Moriarity, 2019, s.1-30) Tento problém není jednoduchý, sama jsem se s ním potýkala, proto je skvělé mít právě kamaráda či kouče, který vás do hry uvede a ujistí vás v každém vašem kroku.

Nikomu není třeba říkat, že je důležité se snažit uspět, ale svoboda neúspěchu je základním prvkem kreativity. Všichni moc dobře víme, jaký je pocit, když se o něco pokusíme a selžeme. Krutá realita našich životů nás naučila, že když čelíme výzvě, existují pouze dva přijatelné výsledky. Buď uspějeme skvěle na první pokus nebo se o výsledek ani nepokusíme, pak přece nemáme možnost nic zkazit. Toto nás vede spíše k tomu, abychom byli neviditelní, přestože víme, že problémy dnešní doby nevyřešíme

bez odvážných a kreativních přístupů. Odrazování od kreativity a hravosti jsme si osvojili natolik, že se bojíme zkusit cokoli jiného. (Moriarity, 2019, s.1-30)

Pokud se ovšem oprostíme od myšlenek možných neúspěchů, deskové hry nám dávají mnoho pozitivních věcí do života. Když pomineme výše psané kreativní myšlení, které nám desková hra může nabídnout, má také schopnost vytvořit zvláštní prostor, svět ve světě. Je to jakýsi magický kruh, kde platí jiná pravidla než ve skutečném světě. V tomto kruhu je neúspěch nejenom přijímán, ale i vítán. Vlastně je i nezbytný. Když si všechno toto uvědomíme, tak selhání ve hře není totéž, jako selhání v reálném životě. V reálném životě může být neúspěch nedostižným učitelem a odrazovým můstkem. Ale ve hře? V neúspěchu je celý smysl hry. Neúspěch neznamena, že jste ve hře špatní. Pokud selháváte a stále se bavíte, znamená to, že vás magický kruh chrání, přesně jak má. (Moriarity, 2019, s.1-30)

Dalším velmi důležitým aspektem je rozvoj kognitivních schopností, jelikož deskové hry vyžadují strategické myšlení či řešení problémů.

Deskové hry také podporují rozvoj sociálních dovedností. Během hry se učíme respektovat pravidla, spolupracovat, společně řešit problémy. Mimo to se můžeme při deskových hrách se spoluhráči sblížit. Hraní her nám poskytuje odreagování od každodenních starostí a stresu. Je to forma relaxace, která nám umožňuje zapomenout na starosti a plně se soustředit na společný zážitek. Můžeme zde také nalézt vzdělávací hodnotu, protože mnoho her podporuje učení, například hra Desítka, kde si mohou hráči procvičit své znalosti (matematika, jazyky, historie, příroda apod.).

Celkově by se dalo říci, že deskové hry rozvíjí naše osobní i sociální dovednosti. Poskytují nejen zábavu, ale také příležitost k trávení času ve společnosti, posílení mezilidských vztahů i rozvoj dovedností. Tyto aspekty zajišťují, že jsou deskové hry důležitým prvkem našeho života.

2 PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části této práce je představen vznik deskové hry. Jsou zde podrobně popsány všechny prvky, které ke hře patří, včetně jejich fungování, procesu vzniku a finálního vzhledu. Pravidla hry budou kompletně vysvětlena a rozebrána bude i ilustrace a zvolený umělecký styl, také herní příběh, od kterého se celá hra odvíjí. Krabička, ve které jsou jednotlivé části uloženy, bude také popsána včetně způsobu jejího návrhu.

2.1 MYŠLENKA

Původní má myšlenka byla vytvořit deskovou hru, která je náročnější a zároveň je plná přírodních motivů a dobrodružství. Čerpala jsem z lásky k deskovým hrám a mého dětství stráveného v lese Hesiny. Tento les, plný vzpomínek a krásných zážitků, je jádrem této hry, která mi umožňuje sdílet svou vášeň pro hraní a přírodu.

Centrální myšlenkou hry Hesiny je možnost vytvořit vlastní hrací plochu, která odráží různorodost přírodních krajin. Na začátku byla myšlenka, že by herní deska byla vytvořena pouze pomocí políček, po kterých by se hráči pohybovali. Postupně jsem však došla k názoru, že když celá hra vychází z lesa, měla by i samotná herní deska vycházet z lesního prostředí. Kmen stromu a lesní komponenty se staly klíčovými prvky vizuálního stylu hry, připomínající krásu přírodní rozmanitosti.

Motivy zvířat jsou všude kolem nás, což odráží mé hluboké spojení s přírodou a lásku k živočichům, které jsem zdědila po svém dědovi, který byl vášnivým myslivcem. Zároveň jsem tuto myšlenku rozvedla, když jsem zjistila, že dnešní děti již netráví tolik času venku v přírodě, proto jsem jim chtěla přírodu tímto přiblížit.

2.2 HERNÍ PŘÍBĚH

V lese jménem Hesiny, kde zvířata dlouho žila v míru a harmonii, byla moudrost a empatie krále Bobrovatele základem pro poklidný život v lesním království. Avšak král stárnul a s každým rokem bylo stále náročnější udržet vládu v lese. Rozhodl se, že je čas předat trůn a začal uvažovat o tom, který z jeho potomků by byl nejvhodnějším následovníkem.

Jeho děti však byly od samého začátku rozdílné a panovala mezi nimi rivalita, která trvala od jejich narození až do dospělosti. Každé z nich mělo své vlastní jedinečné schopnosti:

Napichovač byl neobyčejně pracovitý, avšak nebyl vůbec rychlý. Vzteklivepř byl velmi silný, ovšem jeho lsti nebyly vůbec promyšlené. Psychoverka byla mistrýní rychlosti, ale neměla žádnou sílu. Halušák byl zase velmi lstivý, ale nebyl vůbec pracovitý. Král byl v rozpacích, protože žádná z těchto schopností se nezdála být vhodná pro královskou roli.

Jak plynul čas, král se stále víc trápil, až se nakonec ocitl v bezvýhodné situaci. Jeho dlouhá doba rozhodování se nakonec změnila v tragédii, když zemřel, aniž by byl schopen vybrat nástupce. Po jeho smrti přišel na Hesiny temný čas, když se mezi jeho dětmi rozpoutala vášnivá rivalita a nenávist.

Děti krále nemohly najít shodu ohledně následnictví trůnu, a proto se rozhodly rozdělit les na čtyři teritoria. Každé z dětí mělo vládnout svým vlastním stoupencům na svém území. Toto rozdělení však brzy selhalo, neboť nedostatek surovin a konflikty ohledně teritoriálních hranic vedly k narušování míru v lese.

Aliance, které vznikly, začaly utvářet tajné plány a pikle proti sobě navzájem, aby získaly převahu. Postupně začaly zbrojit a připravovaly se na neodvratný konflikt. Bylo zřejmé, že první kapka krve je jen otázkou času.

Otázka, kterou si každé zvíře v Hesinách klade zní: Která aliance, ať už Bodláci jednoty, Bezskrupulózní veverčí mstitelé, Divoké svině nebo Šílení liščí vizionáři, vyhraje? Zároveň se také ptali, zda se po tomto krutém konfliktu navrátí mír do lesa? Dostane se jedno z dětí krále Bobrovatele k moci po velkém krveprolití nebo mírovou cestou? Odpovědi na tyto otázky jsou ve hvězdách a budoucnost Hesin je proto stále nejistá.

2.3 CÍLOVÁ SKUPINA

Hra je určena pro hráče ve věku 15 až 28 let. Pravidla jsou navržena s mírnou náročností, která vyžaduje více soustředění a strategického myšlení. Hra má delší herní dobu, trávající více než hodinu. I když jsou hlavní cílovou skupinou hráči ve věku 15 až 28 let, může být hra zábavná a zajímavá i pro jiné věkové skupiny.

2.4 VIZUÁLNÍ STYL A GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ

Vizuální styl deskové hry Hesiny je koncipován tak, aby vytvářel dojem jednoduchosti a čistoty, plný digitálních akvarelových ilustrací. Tyto ilustrace mají působit uvolněně a přenést hráče do Hesin, které mají pro mě osobní význam – Hesiny byl les, do kterého jsem chodila od malička a můj zesnulý děda zde byl celý svůj život myslivcem.

V tomto lese se frakce snaží získat převahu a vládu nad územím. Vizuální styl pracuje s odstíny modré, která divákovi zapříčiní naprosto jiný pocit z lesa. Zvířata jsou často kreslená v pohybu, působí živým dojmem.

Hra se skládá z herní desky, desek hráčů, figurek zvířecích frakcí, žetonů surovin a stavby, počítadla bodů. Jednotlivé komponenty jsou pečlivě navrženy a ilustrovány.

Celý vizuální styl vychází z lesních komponentů. Na hrací desce a deskách hráčů můžeme vidět imitaci rozříznutého dřevěného kmene s letokruhy a prasklinami, což také diváka přitáhne více do hry. Všechny karty vychází ze dřeva také, při čemž jsou doplněny o ilustrace lesa. Tyto ilustrace zobrazují různé části lesa, mýtinu, slunný les a svěží prostranství. Vše je právě inspirováno živým lesním prostředím.

Jako doplněk celého designu jsem zvolila font Good Karma pro svou schopnost podtrhnout celkový vizuální dojem.

Celkově by měla tato desková hra působit harmonicky, je bohatá na detaily a poskytuje hráčům atraktivní prostředí, ve kterém mohou zažít dobrodružství v lesní říši.



Obrázek 13 – Krabice



Obrázek 14 – Krabice otevřená

2.5 PRAVIDLA HRY

Pravidla jsou klíčovou součástí celé hry, bez kterých by nemohla existovat ani fungovat. Jejich vývoj je extrémně náročný, musí se projít celým procesem, vyžaduje to značné úsilí a čas. Jedná se o úplně nový návrh pravidel, takže nebylo možné se spoléhat na již existující hry. Proto byla každá část pravidel pečlivě navržena a testována pro rovnováhu hry, plynulost a zábavu.

Během vývoje pravidel se objevilo mnoho problémů, otázek a úvah. Nejdříve bylo důležité zjistit, zda jsou pravidla dostatečně srozumitelná a zábavná. Dále hra nemůže být příliš jednoduchá ani příliš složitá, aby mohla hráče opakovaně zaujmout.

2.5.1 Frakce

Hra obsahuje čtyři frakce, které se utkávají o vládu nad lesním královstvím. Každá z těchto čtyř frakcí přináší do hry své vlastní unikátní schopnosti, které mají zásadní vliv na strategii a výsledek hry.

1. **Šílení liščí vizionáři** – Mají schopnost "Vize budoucnosti", díky které se mohou podívat na libovolný druh karet protivníka. Kromě toho mají schopnost "Krytí", kterou mohou využít třikrát za hru, kdy na určenou noru položí žeton zákaz boje. Použitím této schopnosti na určité pole mohou předejít bitvě, na tomto poli nesmí být bitva s Vizionáři vyvolána po dobu jednoho kola.
2. **Divoké svině** – Tato frakce je známá svou divokostí a silou, kterou zvyšuje schopnost "Divoký řev". Tato schopnost umožňuje hráčům zvětšit svůj útok o dva bojovníky. Bojovníci jsou určeni pouze k boji, po boji jsou odebráni. Lze ji kombinovat pouze se schopností bitva či souboj.
3. **Bodláci jednoty** – Tato frakce disponuje dvěma klíčovými schopnostmi. První z nich je "Štít", který umožňuje hráčům na vybrané části pole umístit žeton štítu, který chrání jejich jednotky. Tento štít je velmi užitečný při útoku nepřátel. Může být však použit dvakrát za hru. Druhou schopností je "Stavitel", která umožňuje jednotkám bodláků použít pouze dvě suroviny místo tří při stavbě. Bodláci jednoty se mohou hýbat pouze o jeden pohyb. Stavby Sběr a Banka jim umožňují těžít namísto jedné suroviny dvě.
4. **Bezskrupulózní veverčí mstitelé** – Frakce je známá svou obratností a rychlostí na bojišti. Jejich schopnost "Rychlý pohyb" jim umožňuje pohybovat se třikrát během svého tahu při kombinaci s pohybem. Dále mají schopnost „Rychlý únik“, kdy mohou se dvěma svými bojovníky odejít z boje.



Obrázek 15 – Šílení liščí vizionáři



Obrázek 16 – Divoké svině



Obrázek 17 – Bezskrupulózní liščí mstitelé



Obrázek 18 – Bodláci jednoty

2.5.2 Příprava hry

Před začátkem hry je nezbytné provést důkladnou přípravu herních materiálů a prostředí, která zajišťuje plynulost a spravedlnost celého herního procesu.

Herní deska je položena doprostřed stolu, aby byla přístupná všem hráčům. Každý hráč si vybere svoji frakci a umístí její desku před sebe. Zároveň musí být umístěna i deska popularity uprostřed stolu, aby všichni hráči měli přehled o postupu ostatních hráčů. Poté každý hráč umístí na desku své frakce dohromady devět žetonů staveb na jejich určené místo. Z toho zásobníku si hráč vybere jednu stavbu, kterou ihned umístí na herní desku a určí tak svou hlavní noru. Zároveň s žetonem stavby jsou do hlavní nory umístěni dva bojovníci.

Balíčky karet se zamíchají a každému hráči se rozdá jedna karta akce a úkolu, které

představují další strategické prvky, jež mohou hráči využít v průběhu hry. Na herním stole jsou vytvořeny hromádky jednotlivých surovin, které budou hráči potřebovat k budování a plánování svých tahů.

Všechny připravené prvky hry jsou umístěny na vhodná místa na herním stole, aby byly hráčům snadno dostupné a přehledné během celého průběhu hry. Tímto způsobem je zajištěna kvalitní a spravedlivá příprava hry Hesiny, která umožní hráčům plně se soustředit na strategii a taktiku během samotného průběhu hry.

2.5.3 Principy hry

V průběhu hry platí několik klíčových principů, které ovlivňují průběh a strategii hráčů. Jedním z nich je princip tahu a kol, který zajišťuje pravidelný průběh a dodržování herních pravidel. Každý hráč má v jednom kole právo udělat pouze jeden tah. Tah se skládá ze tří fází. Všechny musí být postupně splněny, ale ve Fázi Slunečního zenitu mohou být uskutečněny pouze tři schopnosti. Výjimka je schopnost Rychlý únik, kterou vlastní Bezskrupulózní veverčí mstitelé, a kterou mohou využít kdykoliv během kola. Další výjimkou je schopnost Souboj, kterou vlastní všechny frakce. Tato schopnost může být také použita během celého kola.

Dalším důležitým principem je informační asymetrie, která ovlivňuje komunikaci mezi hráči. Počet karet, které má každý hráč v ruce, je veřejnou informací, zatímco obsah karet zůstává soukromou informací každého hráče. Je na hráči, zda se rozhodne sdílet informace obsažené na kartách s ostatními hráči.

Je zde také možnost diskuzí mezi hráči, kde mohou volně komunikovat, plánovat strategii či spojení. I když dohody nejsou závazné a mohou se v průběhu hry měnit v rámci taktiky, mohou hráči využívat společné plány k dosažení svých cílů.

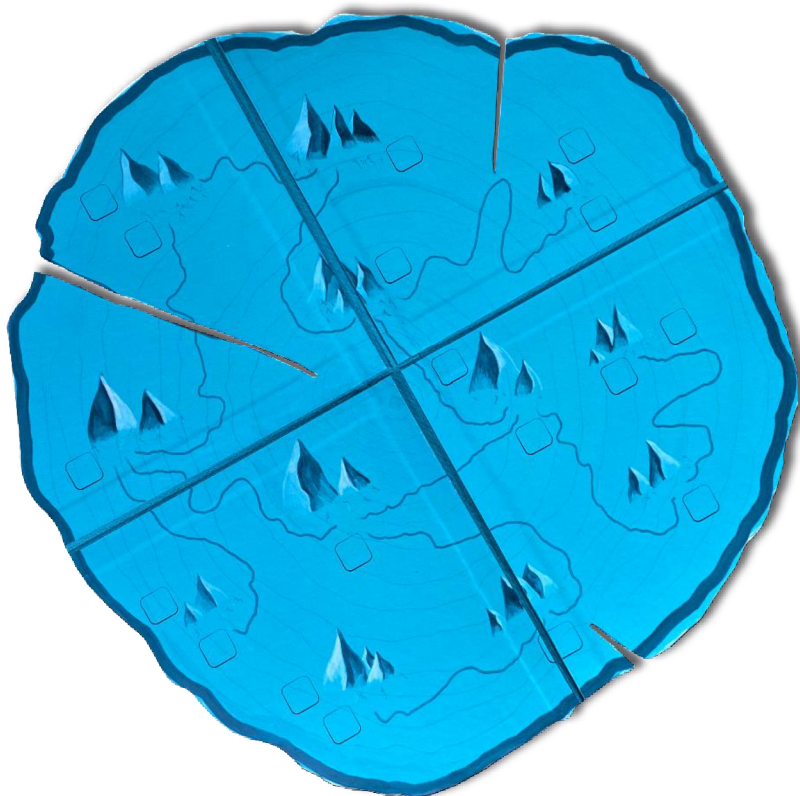
Využívání karet představuje další důležitý aspekt hry. Každá karta má svou jedinečnou schopnost, která může ovlivnit průběh hry. Hráči mají možnost karty mezi sebou vyměňovat, ale pouze hráč na tahu může nabízet výměnu karet.

Tyto principy společně vytvářejí dynamické a strategické prostředí, ve kterém hráči soutěží o ovládnutí nor a získání co nejvyššího počtu bodů. Jsou klíčovými faktory ovlivňujícími průběh a výsledek hry Hesiny.

2.6 HERNÍ PLÁN

Herní plán je zasazen do designu rozřiznutého kmenu, což přináší hráčům autentický pocit prozkoumávání lesního prostředí. Deska je rozdělena na herní pole, která jsou propojena cestami, které umožňují pohyb jednotek. V prostoru herní desky jsou vyhrazena místa určená pro umístění staveb, které budou hráči budovat během hry.

Při zahájení hry si každý hráč vybere jedno z herních polí, na kterém začne svou hru a ihned zde postaví libovolnou stavbu ze svého zásobníku. Je však důležité, aby hráči pečlivě vybírali své počáteční místo tak, aby se nenacházeli příliš blízko k území jiných frakcí. Je zakázáno si vybrat počáteční herní pole, které sousedí s herním polem jiného hráče.



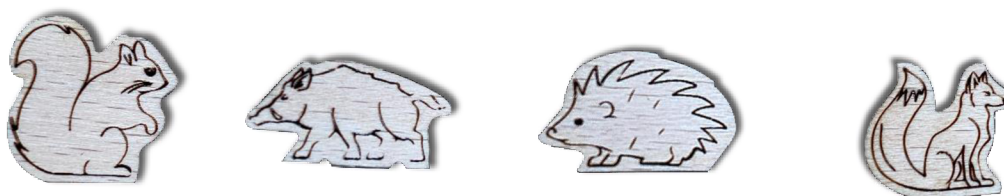
Obrázek 19 – Herní deska

2.7 FIGURKY A ŽETONY

V této deskové hře jsou figurky a žetony důležitými herními prvky, které poskytují hráčům možnosti a strategické rozhodnutí. Každý z těchto prvků má svou vlastní jedinečnou roli a vzhled:

Figurky

Návrh figurek je digitálně nakreslený a poté vypálen do dřeva, což přináší autentický a přírodní vzhled. Každá frakce má svou vlastní figurku, která je jedinečná a charakteristická pro danou skupinu zvířat. Tyto figurky jsou pečlivě navrženy tak, aby přesně reprezentovaly každou frakci.



Obrázky 20 – Figurky frakcí

Žetony staveb

Jsou čtvercového tvaru se zaoblenými rohy a reprezentují různé typy staveb, které hráči budují v průběhu hry. Existují tři druhy staveb a každý druh má svůj vlastní symbol. Slouží k těžbě žetonů surovin.

Pila Díky této stavbě hráči získávají žeton polínka. Na žetonu je symbol pily.

Sběr Tato stavba umožňuje hráčům získat žeton hub. Na žetonu je vyobrazený symbol pytle.

Banka Hráči získávají žetony listu. Na tomto žetonu je vyobrazen trezor.



Obrázky 21 – žetony staveb

Žeton surovin

Tyto žetony jsou určeny k těžbě. Jsou nezbytné pro budování a nákup bojovníků. Existují tři druhy surovin.

List Listy se získávají díky stavbě Banka.

Houba Lze je získat pomocí stavby Sběr.

Polínko Polínka se získají stavbou Pila.



Obrázek 22 – Žetony surovin

Žeton krytí	Je určený pro frakci Šílení liščí vizionáři. Tato frakce má schopnost Krytí, kde umístí tento žeton na jedno vybrané pole na hrací desce a na tomto poli nemůže dojít k bitvě. Tato schopnost lze využít pouze dvakrát za hru.
Žeton štítu	Tento žeton vlastní pouze frakce Bodláci jednoty. Žeton zruší jeden utrpěný zásah a stojí hráče tři polínka.

2.8 KARTY

Ve hře se nachází tři druhy karet, z nichž každý přináší do hry své specifické prvky a strategické možnosti.

Karty událostí	Představují náhodné události, které mohou přinést frakci buď pozitivní či negativní dopady. Tyto karty se dobírají v situaci, kdy hráč nevládní žádnou kartu úkolů či akce. Každou kartu událostí je třeba ihned po jejím získání vyhodnotit, čímž může ovlivnit průběh hry. Důležité je uvědomit si, že tyto karty nelze darovat jiným hráčům.
Karty akce	Karty akce jsou rozdány hráčům na začátku prvního kola a poté se budou rozdávat každá tři kola. Tyto karty poskytují hráčům různé možnosti, které jim mohou usnadnit hru a pomoci zdokonalit jejich taktiku. Karty akce mohou být použity hráčem během jeho tahu. Pokud se jedná o kartu akce, která poskytuje bojovou výhodu, může být vyhodnocena ihned.



Obrázky 23 – Karty akce, úkolů a událostí

2.9 TESTOVÁNÍ HRY

Hra Hesiny byla testována s účastí mých kamarádů, přítele a celé rodiny. Celkem proběhla čtyři kola testování, během kterých byly identifikovány některé nedostatky a možnosti vylepšení. Jedním z hlavních problémů, který byl odhalen, byly nevyvážené platby za stavby. Stavby byly příliš drahé ve srovnání s možností těžby hráčů, vše pak

narušovalo ekonomický systém a strategické rozhodování hráčů. Během testování se ukázalo, že hra potřebuje větší variabilitu a dynamiku ve vývoji herních situací. Bylo potřeba přidat další herní prvky, jako jsou například žetony Zákazu boje a Štítu.

Někteří z hráčů navrhli možnost interakce mezi hráči, proto jsem do pravidel přidala možnost intrik a spojenectví. Po přidání této možnosti se ihned hráči do hry více vžili, byla více zábavná a rozšířila možnosti hráčů.

Hra byla testována s různými skupinami hráčů, což pomohlo identifikovat různé perspektivy a zkušenosti s hrou. Časová náročnost testování se pohybovala mezi 1 až 3 hodinami, s ohledem na dovednosti a znalosti jednotlivých hráčů. Od každého hráče jsem ihned získávala zpětnou vazbu, díky které jsem mohla hru upravovat, vylepšovat. Některé nápady jsem však nemohla využít, protože by narušily rovnováhu celé hry. Během testování byly také zaznamenány návrhy na vylepšení, jako je upravení pravidel a rovnováhy hry, zvětšení atraktivity surovinových zdrojů a zlepšení čitelnosti herních prvků. Pro další vývoj hry je klíčové konzultovat tyto záležitosti s profesionálním designérem her, aby byla zajištěna kvalita a zábavnost celkového herního zážitku.

2.10 SEZNAM ČÁSTÍ HRY

1. Herní deska
2. Čtyři desky hráčů
3. Žetony surovin
4. Žetony staveb
5. Tři druhy karet
6. Doplnkové žetony
7. Deska bodů
8. Pravidla
9. Krabice

2.11 VIZE DO BUDOUCNA

Tato bakalářská práce představuje pouze základní maketu, která má obrovský potenciál pro budoucí rozvoj a rozšiřování. Hra nabízí mnoho možností pro další rozšíření a přináší neomezené možnosti pro kreativitu a inovaci.

Existuje mnoho cest, jak rozvinout tuto hru. Například přidáním dalších komponentů, jakou jsou další frakce, nové figurky, žetony a karty událostí, akce či úkolů.

Doufám, že v budoucnosti bude možné hru publikovat a prodávat. Také vytvořit její rozšíření a přinese radost pro mnoho lidí. S možností prodeje by se tato hra mohla stát oblíbeným produktem na trhu deskových her, který by zaujal širokou škálu hráčů a přinesl jim hodiny zábavy a dobrodružství.

ZÁVĚR

V teoretické části jsme se dozvěděli, co jsou to vlastně deskové hry a jak jsou deskové hry v současné době světě populární. Byly definovány základní pojmy, které vysvětlují určité mechanismy či systémy hry. Potom jsem rozebrala tři deskové hry, ze kterých jsem v rámci své bakalářské práce vycházela, konkrétně šlo o hry Scythe, Root a Divukraj. Zaměřila jsem se na detailní rozbor systému těchto her, jejich frakce a postupy. Následně jsme se seznámili se čtyřmi designéry deskových her nejen ze světa, ale i z České republiky.

V druhé části práce byla rozebrána autorská desková hra od počátku jejího vzniku. Celá grafika hry je zaměřena na akvarelový design s lesní tematikou. Hra se skládá z herní desky ve tvaru rozříznutého kmenu, následně čtyř desek hráčů a jedné desky bodů, které mají stejný design rozříznutého kmenu. Vytvořila jsem k tomu i tři druhy žetonů staveb, tři druhy žetonů surovin a dva druhy žetonů k určitým frakcím. Každá frakce má pak pětadvacet figurek s osobitým konkrétním designem. Pravidla hry jsou sepsána jednoduchou formou, aby byla pro každého pochopitelná. Hra je určena pro širokou veřejnost. Doufám, že desková hra pobaví co nejvíce hráčů a zaujme je svým designem a pravidly.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

INTERNETOVÉ ZDROJE

BOARD GAME GEEK, 2018, Root: A Game of Woodland Might and Right, [online].
Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/237182/root>

BOARD GAME GEEK, 2018, Everdell: Gather resources to develop a harmonious village of woodland critters and structures, [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/199792/everdell>

BOARD GAME GEEK, 2024, Bolsey Andrew, [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgameartist/40597/andrew-bosley>

BOARD GAME GEEK, 2024, May Dann, [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgameartist/23943/dann-may>

DESKOVÉ HRY INFO, 2018, Historie, [online]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.info/historie.php>

FERRIN, Kyle, 2024, About, [online]. Dostupné z: <https://kyleferrin.bigcartel.com/about>

GAMING GIDEON, 16. listopad 2022, Scythe board game review, [online]. Dostupné z: <https://gideongaming.com/scythe-boardgame-review/>

HRAJEME.CZ, 2. dubna 2021, Herní mechanismy, [online]. Dostupné z: <https://www.hrajeme.cz/herni-mechanismy/>

4 KAVKY, 2022, Řazení deskovek: pro koho jsou, co rozvíjejí a jaký mají herní mechanismus, [online]. Dostupné z: <https://www.4kavky.cz/blog/razeni-deskovek--pro-koho-jsou--co-rozvijejí-a-jaký-mají-herní-mechanismus/>

LINDNER, Jannik, 2023, Board game popularity statistics, [online]. Dostupné z: <https://gitnux.org/board-game-popularity-statistics/>

STONEMAIER, 2015, “Scythe“ herní pravidla, přeložil Jakub Lucký, [online]. Ke stažení z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/scythe-4441/k-stazeni/>

TLAMA GAMES, 2023, Rozhovor: Petr Vojtěch, [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=b4sGoGw6aXQ>

URSUSLUIN, 2022, Seznamte se s designérem chystané hry Starship Captains, [online]. Ke stažení z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/seznamte-se-s-designerem-chystane-hry-starship-captains-10445/>

WEHRLE, Cole, 2023, “Root“ herní pravidla, přeložil Ondřej Kurka, [online]. Ke stažení z: <https://foxinthebox.cz/root>

WILLSON, James A., 2018, “Divukraj“ Zatrolené hry, [online]. Ke stažení z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/divukraj-7608/k-stazeni/divukraj-ceska-pravidla-10048/>

WOLFSSEN, 16. srpen 2016, “Scythe“ Zatrolené hry, [online]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/scythe-4441/>

ZATROLENE HRY, 2024, Žebříček nej, [online]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/nej/>

KNIŽNÍ ZDROJE

FULLERTON, Tracy, 2021, *Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her*. Přeložil Daniel DOLENSKÝ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, s.326–328, ISBN 978-80-7331-568-9

FULLERTON, Tracy, 2021, *Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her*. Přeložil Daniel DOLENSKÝ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, s.4–60, ISBN 978-80-7331-568-9

FULLERTON, Tracy, 2021, *Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her*. Přeložil Daniel DOLENSKÝ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, s.90–133, ISBN 978-80-7331-568-9

HUIZINGA, Johan, 1971 *Homo ludens*. Přeložil Jaroslav Vácha. V Praze: Mladá fronta, s. 30-45 ISBN 80-7272-020-1

MORIARITY, Joan a KAY, Jonathan, 2019, Your Move: what board game teach us about life. In: *Your Move: what board game teach us about life*. 1. Toronto: Sutherland house, s. 1–30. ISBN 978-1-9994395-4-5.

ZAPLETAL, Miloš, 1991. *Velká kniha deskových her*. 1. Praha: Mladá fronta, s. 7-16. ISBN 80-204-0188-1.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1

PLANETA HER, 2017, Scythe desková hra, Albi, [online].

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/scythe-buduj-sklizej-ovladej-cesky-4.jpg>

Obrázek 2

PLANETA HER, 2018, Root, design krabice, Fox in the Box, [online].

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/root-cesky-7.jpg>

Obrázek 3

PLANETA HER, 2018, Root, design karet, Fox in the Box, [online].

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/root-cesky-2.jpg>

Obrázek 4

PLANETA HER, 2018, Root, hrací deska a komponenty, Fox in the Box, [online].

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/root-cesky-4.jpg>

Obrázek 5

PLANETA HER, 2018, Divukraj, design krabice, REXhry, [online].

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/divukraj-2.jpg>

Obrázek 6

PLANETA HER, 2018, Divukraj, hrací deska a komponenty, REXhry, [online].

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/divukraj.jpg>

Obrázek 7

STARTOVAČ, 2017, Velryby ničí svět, [online].

<https://www.startovac.cz/projekty/hra-velryby-nici-svet>

Obrázek 8

PLANETA HER, Velryby ničí svět, Blackfire CZ, [online].

<https://www.planetaher.cz/velryby-nici-svet-karetni-hra>

Obrázek 9

PLANETA HER, 2018, Terra Futura, Albi, [online].

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/360x360/terra-futura-cesky-4.jpg>

Obrázek 10

PLANETA HER, 2018, Balada, Albi, [online].

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/360x360/balada.jpg>

Obrázek 11

PLANETA HER, 2018, Jan Žižka: Zrod vojevůdce, Albi, [online].

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/jan-zizka-zrod-vojevudce.jpg>

Obrázek 12

CZECH GAMES, 2018, Starship Captain, [online]. <https://czechgames.com/for-press/starship-captains/index.html>