

UNIVERZITA PARDUBICE

FAKULTA EKONOMICKO-SPRÁVNÍ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2024

Jan Skácelík

Univerzita Pardubice
Fakulta Ekonomicko-správní

Design deskové hry
Bakalářská práce

Univerzita Pardubice
Fakulta ekonomicko-správní
Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jan Skácelík**
Osobní číslo: **E21541**
Studijní program: **B0688A050001 Aplikovaná informatika**
Specializace: **Multimédia ve firemní praxi**
Téma práce: **Design deskové hry**
Zadávající katedra: **Ústav systémového inženýrství a informatiky**

Zásady pro vypracování

Cílem práce je navrhnout design vybrané deskové hry.

Osnova:

- Popis současného stavu (úvod do problematiky tvorby deskových her, základní pojmy – hra, desková hra, design deskových her atd.).
- Formulace problému.
- Návrh designu zvolené deskové hry s využitím vybraných SW nástrojů.

Rozsah pracovní zprávy: **cca 35 stran**
Rozsah grafických prací:
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BEBO. *The Everything Tabletop Games Book: From Settlers of Catan to Pandemic, Find Out Which Games to Choose, How to Play, and the Best Ways to Win!*. Everything, 2019. ISBN 978-1507210628.
DANIELS, Jesse Terrance. *Make Your Own Board Game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game*. in North Adams, Massachusetts: Storey Publishing, 2022. ISBN 978-1635863413.
FULLERTON, Tracy. *Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her*. Přeložil Daniel DOLENSKÝ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2021. ISBN 978-80-7331-568-9.
ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. V Praze: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1.
Zdroje Internetu.

Vedoucí bakalářské práce: **Ing. Miloslava Kašparová, Ph.D.**
Ústav systémového inženýrství a informatiky

Datum zadání bakalářské práce: **1. září 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2024**

prof. Ing. Jan Stejskal, Ph.D. v.r.
děkan

L.S.

Mgr. Pavel Sedlák, Ph.D. v.r.
garant studijního programu

V Pardubicích dne 1. září 2023

Prohlašuji:

Práci s názvem Design deskové hry jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 30. 4. 2024

Jan Skácelík v. r.

Poděkování

Chtěl bych hluboce poděkovat Ing. Miloslavě Kašparové, Ph.D., za její neocenitelné odborné vedení, cenné rady a podporu poskytnutou během mého studia. Její vstřícnost během konzultací a trpělivost při mé práci byly klíčové pro úspěšné dokončení této bakalářské práce.

Děkuji také své rodině za neustálou podporu, porozumění a povzbuzení během celého procesu studia. Bez jejich podpory by tato práce nebyla možná.

Anotace

Práce se zabývá návrhem deskové hry Sumo. Součástí je definice základních pojmů hra, desková hra, design deskových her podle cílových skupin. Výstupem práce bude návrh designu uvedené deskové hry s využitím vybraných SW nástrojů.

Klíčová slova

hry, karty, desky, figurky, kostky

Title

Board game design

Annotation

The thesis deals with the design of the board game Sumo. It includes the definition of basic concepts of the game, board game, design of board games according to target groups. The output of the thesis will be a design proposal of the mentioned board game using selected software tools.

Keywords

games, cards, boards, pieces, dice

Obsah

ÚVOD	10
1 POPIS SOUČASNÉHO STAVU	11
1.1 DEFINICE ZÁKLADNÍCH POJMŮ	11
1.2 HISTORIE DESKOVÝCH HER.....	12
1.3 CO DĚLÁ HRU HROU?	17
1.1.1 Pravidla	17
1.1.2 Herní komponenty.....	19
1.1.3 Herní mechanismy	24
1.1.4 Cíle her	28
1.1.5 Téma.....	30
1.1.6 Hráči.....	31
1.1.7 Playtesting	32
2 DESIGN DESKOVÉ HRY	34
2.1 FYZICKÝ DESIGN.....	34
2.2 VIZUÁLNÍ DESIGN	34
2.3 DESIGN PODLE CÍLOVÝCH SKUPIN	35
2.4 OBALOVÝ DESIGN.....	35
2.5 BAREVNOST.....	37
3 FORMULACE PROBLÉMU	39
3.1 VÝBĚR CÍLOVÉ SKUPINY	40
3.2 VÝROBA DESKOVÉ HRY	40
4 NÁVRH ZVOLENÉ DESKOVÉ HRY S VYUŽITÍM VYBRANÝCH SW NÁSTROJŮ	43
4.1 AFFINITY DESIGNER.....	43
4.2 HERNÍ KOMPONENTY HRY SUMO	44
4.3 OBALOVÝ DESIGN HRY SUMO.....	47
4.4 PRAVIDLA PRO HRU SUMO	49
ZÁVĚR	51

Seznam obrázků

Obrázek 1: Hra Tafl	13
Obrázek 2: Hra Mancala	14
Obrázek 3: The Landlord's Game	15
Obrázek 4: Hra Osadníci z Catanu	16
Obrázek 5: Hrací kostky	20
Obrázek 6: Herní figurky	21
Obrázek 7: Hrací deska pro hru GO	22
Obrázek 8: Měna pro hru Monopoly	23
Obrázek 9: Hrací karty	23
Obrázek 10: Hra Patchwork	30
Obrázek 11: Zadní strana hry 7 Wonders Duel	36
Obrázek 12: Barevný kruh	37
Obrázek 13: Hrací figurky pro hru Sumo	44
Obrázek 14: Hra Sumo	45
Obrázek 15: Hrací karty pro hru Sumo	46
Obrázek 16: Balíček hracích karet pro hru Sumo	47
Obrázek 17: Přední strana krabice pro hru Sumo	48
Obrázek 18: Zadní strana krabice pro hru Sumo	48
Obrázek 19: Přední strana pravidel pro hru Sumo	49
Obrázek 20: Obsah pravidel pro hru Sumo	50

Seznam tabulek

Tabulka 1: Výpočet ceny výroby	42
Tabulka 2: Analýza ceny konkurenčních produktů	42

Úvod

Tato bakalářská práce je zasvěcena designu vlastní autorské deskové hry s názvem Sumo. V úvodní části se zaměřuje na definici základních pojmů a rozbor specifik deskových her jako herního média. Práce důkladně analyzuje strukturu a charakteristiku těchto her, aby poskytla pevný základ pro následný design.

Následně se práce hlouběji ponoří do procesu navrhování samotné deskové hry Sumo a její teoretické výroby. Tato část se věnuje detailnímu plánování a konceptualizaci hry, přičemž zdůrazňuje důležitost každého herního prvku a jeho funkčního propojení. Zabývá se také estetickými a grafickými hledisky, které jsou klíčové pro atraktivitu a přitažlivost hry.

Výběr tématu této bakalářské práce vychází z mé vlastní záliby v deskových hrách, což mi poskytuje nejen motivaci, ale také hlubší porozumění dané problematice. Cílem této práce je nejen vytvořit prototyp funkční a graficky působivé hry, ale také podat ucelený přehled o procesu jejího návrhu a teoretické výroby.

1 Popis současného stavu

V této kapitole se práce zaměřuje na detailní definování základních pojmů spojených s deskovými hrami a poskytuje stručný historický přehled vývoje tohoto herního žánru. Dále se pak soustředí na důkladnou analýzu jednotlivých součástí her, rozpitvá jejich herní komponenty, mechanismy a definuje cíle, které jsou v rámci těchto her dosahovány.

1.1 Definice základních pojmů

Hra

Co je to hra a jak se hra dělí od hry deskové či stolní? Holandský historik Johan Huizinga ve svém díle *Homo ludens* hru definuje jako „*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 vědomí „jiného bytí“, než je „všední život.“* Když tuto definici aplikujeme na některou z obecně známých deskových her jako například šachy, můžeme si povšimnout, že je dosti přiléhavá. Co se tedy odehrává při takové šachové partii? Dva soupeři spolu sedí u herní desky a za určitých pravidel bojují o jeden a ten stejný cíl, svrhnout spoluhráčova krále, šach mat. Hra obsahuje jak dávku strategie, tak i napětí a rivalitu. [1]

Stolní hra

Stolní hra tedy reprezentuje interakci mezi jedním nebo více lidmi, přičemž se jedná o formu komunikace založenou na dodržování pravidel dané hry. Tyto hry vytvářejí prostor pro sdílení okamžiků s rodinou a přáteli již po několik staletí. Charakteristickým prvkem deskových her je účast ve hře na herní desce. Herní deska se stává arénou pro dobrodružství, kde hráči vstupují do světa pravidel a strategie. Každá hra má svá vlastní unikátní pravidla a cíle, což vytváří jedinečnost hry a přidává tak různorodé výzvy. Od hodů kostkami po tah figurkami, od kladení karet na stůl po vyjednávání s ostatními hráči – všechny tyto akce vytvářejí poutavý příběh během hraní. Herní komponenty, jako jsou například kostky, figurky a karty, nejsou pouze fyzickými objekty na stole, ale jsou to klíčové prvky, které hráči umožní taktické rozmýšlení

svých dalších tahů. Kostky mohou rozhodnout o osudu celého dobrodružství, figurky představují hráče v herním světě, a karty otevírají cestu k nečekaným událostem. [1]

1.2 Historie deskových her

Deskové hry nám nejen poskytují zábavu, ale také zasvěcují do minulosti, otevírajíce fascinující okno do starověkých civilizací. Při návratu k historickým kořenům těchto her se odkazujeme na éry antického Říma, helénského Řecka a do období vlády egyptských faraónů, kde byly deskové hry zásadní součástí každodenního života. Odlišovaly se od současných her svou symbolickou účastí hráčů a používanými prvky, což nám dokládá, že hra byla nejen prostředkem zábavy, ale i zrcadlem tehdejší společnosti a kultury.

Sumer, jako jedna z nejstarších civilizací, poskytuje vzácný pohled na minulost prostřednictvím artefaktů objevených v královských hrobkách města Ur. Malé hrací skříňky s intarziovaným herním plánem a hracími kameny ukazují na význam deskových her v tehdejší společenské kontextu. Historik S. N. Kramer naznačuje, že deskové hry mohou předcházet lidským dějinám, což nás nutí přemýšlet o jejich vývoji a významu. Sumer není jedinou civilizací, která se věnovala deskovým hrám. Tyto hry se nacházely ve všech významných civilizacích starověku, od Středního východu přes Indii a Čínu až po Ameriku.

Archeologické nálezy v Egyptě, Sumeru, Asýrii a Řecku nám ukazují různé formy deskových her a jejich vývoj v průběhu času. Badatelé se shodují, že mnoho z těchto desek bylo součástí her, jejichž pravidla jsou dnes zapomenuta. Hrobka egyptské královny Hatšepsut nám přináší další pohled do minulosti, když byla nalezena hrací skříňka s dřevěným herním plánem a hracími kameny. Tato hra, známá jako „senet“ nebo „senat“, nás nutí přemýšlet o jejím významu a roli v tehdejší egyptské společnosti. Deskové hry jsou svědky minulosti, odrážející nejen zábavu, ale i myšlení a život našich předků. Jsou nám důkazem toho, jak se hry staly neodmyslitelnou součástí lidské kultury a historie. Jsou to památky minulosti, které nám pomáhají lépe pochopit dávné civilizace a jejich způsob života. [1]

Prvopočátky šachů

Hra Tafl, kterou můžeme vidět na obrázku 1, původem z Germánie a Keltska, vstoupila do dějin kolem roku 400 n. l. Tato strategická desková hra sestávala z nepravidelné šachovnice a dvou

armád s nerovným počtem figurek, jak je vyobrazeno na obrázku. Hlavním cílem bylo pro slabší stranu, vedenou králem, uniknout na okraj šachovnice, zatímco silnější síla se snažila krále zajmout. Hra Tafl se rozšířila s Vikingy do různých částí Evropy, včetně Islandu, Británie a Irska.

Z Taflu pravděpodobně vzešla hra nazvaná Chaturanga, která se vyvinula v 6. století n. l. v Indii za vlády Guptů. Tato hra později přijala podobu šatranj v Sásánovském Íránu a nakonec se stala základem pro dnešní šachy. Šachy, jejichž první důkazy nalezneme kolem roku 600 n. l., se postupně rozšířily do západní Evropy a Ruska, přičemž se staly symbolem intelektuálního rozvoje. I když nejsou součástí Olympijských her, šachy jsou uznávány jako sport Mezinárodním olympijským výborem a mají svou vlastní olympiádu konanou každé dva roky.[2]



Obrázek 1: Hra Tafl

Zdroj: [2]

Historie Mancaly

Mancala, známá často jako jedna konkrétní hra, představuje širší žánr her. Tyto strategické deskové hry jsou oblíbené po celém světě a často se označují jako "sázející" nebo "počítání

a chytání" hry, což vystihuje základní principy hraní. Slovo "mancala" pochází z arabského slova naqala, což znamená "pohybovat se". Existuje přes 800 tradičních variant mancaly a téměř 200 nově vytvořených her. Většina těchto her sdílí společný základní princip, který zahrnuje umístění semínek do jam na herní desce a následné "sázení" a "chytání" podle pravidel. Herní desky pro mancalu jsou obvykle vyrobeny z různých materiálů jako dřevo, keramika nebo porcelán a mají řady jam, hra je vyobrazena na obrázku 2. Cílem většiny těchto her je buď chytit více semínek než soupeř, nebo omezit soupeřovy možnosti získat semínka protihráče. Historie této hry sahá až do 6. a 7. století n. l., kdy byly nalezeny fragmenty keramických desek a vyřezávaných kamenů v oblastech Aksumitu v Africe.[2]



Obrázek 2: Hra Mancala

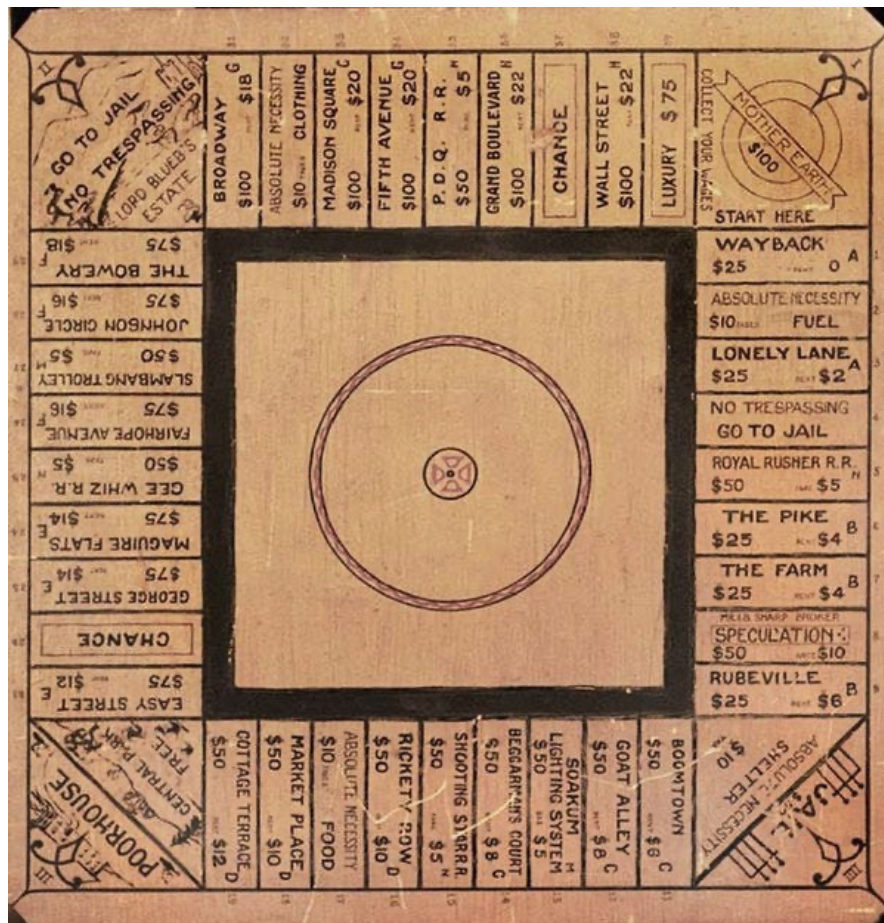
Zdroj: [2]

Historie Monopoly

Hra The Landlord's Game, známá také jako Monopoly. Vynalezla ji Lizzie Magie, jedna z prvních amerických návrhárek deskových her, v roce 1904. Hra se původně jmenovala The Landlord's Game a měla za cíl demonstrovat ekonomické principy georgismu Henryho George, které poukazují na nerovnosti vlastnictví nemovitostí a nájemného viz obrázek 3.

Magie si uvědomila, že mnoho lidí má potíže porozumět těmto ekonomickým konceptům, a proto vytvořila hru, která by jim pomohla lépe je pochopit. Věřila, že když budou tyto principy

ztvárněny v podobě hry, může to být pro lidi snazší. Také doufala, že hra bude v dětech vyvolávat pocit nespravedlnosti, který by je motivoval k prosazování spravedlnosti i v dospělosti. V roce 1935 Magie prodala svůj patent na Hru pozemkového pána společnosti Parker Brothers, která pak hru přejmenovala na Monopoly a uvedla ji na trh. Ačkoli původně hra nebyla Parker Brothers přijata, nakonec se stala jedním z nejslavnějších a nejúspěšnějších deskových her všech dob.[2]



Obrázek 3: The Landlord's Game

Zdroj: [2]

Historie Osadníci z Catanu

V Catanu se hráči utkávají o založení nejúspěšnější kolonie na fiktivním ostrově nazvaném Catan. Herní deska představující tento ostrov je složena z hexagonálních dlaždic různých typů země, k vidění na obrázku 4. V každém hráčově tahu hráči hází kostkami, aby zjistili, zda produkují zdroje na obsazené půdě, které poté používají k budování silnic, měst a osad. Budováním osad a získáváním karet hráči získávají body vedoucí k vítězství. Na rozdíl od

většiny deskových her Catan hráče povzbuzuje, aby vyšli za mantinely přísných pravidel a uzavírali své vlastní dohody při obchodování s ostatními hráči.

Popularita Catanu ve Spojených státech mu vysloužila přezdívku "The board game of our time" od deníku The Washington Post. Je také součástí amerického dokumentárního filmu z roku 2012 nazvaného Going Cardboard, který popisuje vliv hry na americké herní komunity. Tuto hru vytvořil Klaus Teuber, který v 80. letech pracoval jako zubní technik v městě Darmstadt v Německu. Teuber se rozhodl navrhnout tuto hru jako únik od práce. Nikdy by si nepomyslel, že se jeho hra stane tak úspěšnou. Catan se stal hlavním impulzem pro náhlou popularitu deskových her ve Spojených státech a inspiroval mnoho dalších her, které se odvážily experimentovat s odlišnými pravidly a mechanikami.[2]



Obrázek 4: Hra Osadníci z Catanu

Zdroj: [2]

Spiel des Jahres

Před otevřením Německého hračkářského veletrhu v Norimberku v roce 1978 se zrodil nápad na zavedení každoročního ocenění pro deskové hry. Spolu s kolegy inicioval Německý novinář

Juergen Herz vznik "Kritikerpreis Spiel des Jahres" (běžně známý jako "Spiel des Jahres" nebo SdJ), což je ocenění vybírané porotou složenou z kritiků her.

Porota Spiel des Jahres, která se skládá z dobrovolných členů německojazyčných médií specializujících se na deskové hry, každý rok vyhodnocuje hry vydané v Německu během předchozího roku. Jejich doporučení pro udělení ceny, které může obsahovat od pěti do šestnácti titulů, zveřejní v květnu. Členové poroty zkoumají potenciální nominace ve svém vlastním okruhu přátel a rodiny. Vítězné nebo nominované hry často zaznamenávají významný nárůst prodeje, což může vést k obrovskému úspěchu s prodejem mezi 300 000 až 500 000 kusy. Kritéria hodnocení zahrnují originalitu herního konceptu, jasnost pravidel a kvalitu designu. Díky ocenění Spiel des Jahres získaly na popularitě hry jako Settlers of Catan, Dominion, Hanabi a Dixit, a přispěly tak k rostoucí oblibě žánru stolních her.[3]

1.3 Co dělá hru hrou

1.1.1 Pravidla

Pravidla jsou základním kamenem každé hry, a to nejenom v případě stolních her, ale i v jakémkoli jiném herním formátu. Bez pravidel bychom se ocitli v chaosu, neboť právě ona poskytují strukturu a řád, který umožňuje hru vůbec hrát a udržuje ji v chodu. Jsou to pravidla, která definují pravidla hry, určují cíle a postupy, které hráči musí dodržovat, aby dosáhli úspěchu. Bez nich by každá hra ztratila svou identitu a smysl. Pravidla nám také poskytují společný jazyk, kterým se můžeme dorozumět a porozumět pravidlům a strategiím, které hra přináší. Dobře napsaná pravidla by měla obsahovat:

Obsah

Obsah hry je jako průvodce, který novým hráčům poskytuje ucelený přehled o tom, co je ve hře obsaženo, a zároveň zachovává uspořádání herních mechanismů. Pro ty, kteří se do hry vracejí, je jako rychlý referenční bod, kde mohou snadno najít odpovědi na běžné otázky a obnovit si paměť o pravidlech a průběhu hry. Při psaní obsahu je důležité dodržovat několik základních pravidel: Názvy kategorií by měly být co nejjednodušší a srozumitelné, aby hráči okamžitě věděli, o co se v dané části obsahu jedná. Dále je nutné vždy uvádět stranu, na které se daná kategorie nachází, aby se hráči mohli rychleji orientovat v obsahu a snadno najít hledanou informaci.[4]

Rozložení hry

Před začátkem hry je užitečné poskytnout hráčům seznam herních komponentů, který jim umožní zkontrolovat, zda jim ke hře nechybí žádná součástka a zároveň získají představu o tom, co všechno budou potřebovat k úspěšnému dohrání. Důležité je též prezentovat vizuální rozložení hry pomocí grafiky nebo fotografií, které ukazují, jak vypadá hra rozložená na hracím stole. Tato forma prezentace pomáhá hráčům lépe se připravit na hru a získat představu o tom, jak bude hra probíhat.

Kromě toho je klíčové poskytnout detailní pohledy na přední a zadní stranu karet a jasně označit jednotlivé figurky. To je zvláště důležité v případech, kdy hra obsahuje mnoho různorodých herních figurek různých velikostí a tvarů. Dobrou praxí je také očíslovat všechny komponenty a tato čísla jasně přiřadit k místu na herní ploše, což hráčům usnadní orientaci a sníží možnost zmatku během hry. [4]

Úvod

V úvodu hry je důležité představit hráčům příběh a téma hry. Nicméně je klíčové, aby tento úvod nebyl příliš dlouhý, aby hráče neodradil od čtení a nezbavil hru smyslu. Místo toho by měl být úvod poutavý a stručný, aby hráče okamžitě zaujal a zároveň jim poskytl dostatečné informace k pochopení tématu hry.[4]

Cíl hry

Tato část hry má za úkol vyjasnit hráčům účel hry a poskytnout jim jasný návod, jak dosáhnout vítězství. Je to jakýsi kompas, který je naviguje směrem k cíli a zároveň odpovídá na klíčové otázky, jako je: Proč hru hraje? A jak můžeme dosáhnout úspěchu? Tato část hry je klíčová pro pochopení základů a pro správné nastavení očekávání hráčů. [4]

Pravidla a postup hry

Tato sekce je nejen nejsložitější, ale zároveň i nejdůležitější částí psaní pravidel. Je klíčové klást důraz na efektivní a jasné formulace, neboť srozumitelnost zde hraje klíčovou roli. Pokud

se snažíme sdělit hráčům nějaký koncept nebo pravidlo, měli bychom všechny související informace uvést v téže sekci. Důležité je také strukturovat text jako nečíslovaný seznam, což zvyšuje přehlednost pravidel a snižuje riziko, že hráči budou přehlaceni dlouhými a složitými odstavci. Tímto způsobem mohou hráči snadněji najít potřebné informace.

Neméně důležité je ukázat hráčům všechny možné cesty, které mohou ve hře zvolit, a upozornit je na všechny omezení, která daná akce nebo tah přináší. Takový přístup zajišťuje, že hráči mají úplný přehled o možnostech a omezeních ve hře a mohou tak lépe plánovat své strategie a tahy. Vedle toho je vhodné věnovat pozornost i estetické stránce pravidel, aby byly přitažlivé a přehledné, což může hráče motivovat k jejich častějšímu pročítání a lepšímu porozumění hry.[4]

Index

Ve finální části hry je nezbytné zahrnout slovník pojmů, pokud jsme v průběhu hry používali určitý žargon, odborné termíny nebo kreativní a stylizované názvy. Tento slovník pomáhá hráčům lépe porozumět hernímu prostředí a zajistit si jednoznačný výklad všech použitých termínů a pojmů. [4]

1.1.2 Herní komponenty

Kostky

Mnoho her se opírá o herní mechaniku založenou na prvcích náhody. Nečekané události a zvraty mohou zcela změnit dynamiku hry, přinášejí nám příležitosti k lepším výsledkům nebo nám mohou dokonce uškodit. K dosažení této náhody a nejistoty často slouží kostka, která se stává nepostradatelným nástrojem v řízení osudu hráčů. Tradiční šestistěnná kostka, s každou stranou označenou číslem od jedné do šesti, je pouze začátek. Existuje celá řada variant kostek, které mohou mít odlišný počet stran, přičemž některé mohou mít až dvacet stěn - jsou známy jako ikosaedry. Ale čísla nejsou jediným prvkem jak je k vidění na obrázku 5, který může být na kostce zaznamenán; strany kostky mohou obsahovat také barvy, obrázky nebo jiné symboly, které jsou pro danou hru relevantní. Tyto alternativní značení mohou být využity například pro zjednodušení pravidel pro mladší hráče nebo pro přidání další dimenze strategií pro zkušenější hráče.[5] [5]



Obrázek 5: Hrací kostky

Zdroj: [6]

Figurky

Herní figurka je klíčovým prvkem, který hráče reprezentuje při jejich dobrodružství v rámci dané hry. Tyto figurky často doprovázejí herní desku nebo dlaždice, po kterých se hráči pohybují či sbírají zásoby. Každá figurka má svou jedinečnou roli ve hře a pomáhá nám orientovat se v herním světě, určuje náš aktuální stav, polohu v prostoru a získané zdroje či body.

Figurky přicházejí v různých podobách a materiálech. Nejběžnější jsou dřevěné figurky, které mohou připomínat lidskou postavu, zvíře nebo abstraktní tvary viz obrázek 6. Vedle dřeva se však používají také figurky vyrobené z papíru, kovu nebo plastu, které nabízejí různé estetické a funkční možnosti pro design hry. Bez ohledu na materiál či formu jsou herní figurky klíčovým prvkem, který přidává hloubku a interaktivitu do herního prostředí.[5]



Obrázek 6: Herní figurky

Zdroj: [7]

Deska

Herní deska, známá též jako hrací plán, je místo, kde se odehrává veškeré dění hry. Zde se setkávají herní figurky a ostatní komponenty, a probíhají zde veškeré interakce a souboje mezi hráči. Je to prostor, který poskytuje strukturu a rámec pro herní zážitek. Herní plány mohou nabývat různých forem a podob. Někdy jsou to jednoduché čtvercové sítě, jako jsou například šachovnice nebo jak můžeme vidět na obrázku 7, herní desky pro hru go. Avšak mnohdy se herní plány stávají mnohem komplexnějšími, obsahují různé grafické prvky či objekty, které přibližují tematiku či legendu dané hry. V moderních společenských hrách se často setkáváme s hracími plány složenými z více částí. Tyto části mohou být sestaveny před začátkem hry nebo samotné sestavování plánu může být součástí hry samotné. Výsledný herní plán je tak pro každou hru unikátní, přinášející specifický herní prostor a prostředí pro každé herní sezení.[5]



Obrázek 7: Hrací deska pro hru GO

Zdroj: [8]

Měna a zdroje

Měna hraje v herním světě důležitou roli, poskytuje hráčům prostředky k získání cenných materiálů, placení daní a provádění dalších tahů, které pohánějí jejich strategii a postup ve hře. Jedná se o nedílnou součást herního prostředí, nezbytnou pro pokrok a úspěch. Pojem měny zahrnuje nejen fyzické peníze, ale také různé zdroje, jako jsou žetony, energie nebo hospodářské produkty, které mají ve hře specifickou hodnotu. Tyto měny mohou být vyrobeny z různých materiálů, jako je papír viz obrázek 8, dřevo nebo kov, a v některých hrách může být použita i elektronická měna, která se počítá pomocí platebních karet.

Hráči obvykle začínají s určitým množstvím měny, ale mohou ji také získat během hry různými způsoby, například prostřednictvím startovních bonusů, vybíráním daní, odpočíváním nebo prostým štěstím. Tato dynamika přidává další rozměr do hry a obohacuje herní zážitek o strategické rozhodování ohledně nakládání s měnou a jejího využití.[5]



Obrázek 8: Měna pro hru Monopoly

Zdroj: [9]

Karty

V každém balíčku tradičních hracích karet je obsaženo 52 karet, jež jsou rozděleny do čtyřech barev: piky, srdce, káry a kříže. V každé barvě se nachází karty s čísly od 2 do 10, dále obličejové karty jako Janek, Královna a Král, a také eso, které může být využito v různých hrách různými způsoby, k vidění na obrázku 9. Běžně bývá v balíčku obsaženo také několik párů karet Jokera, které sice mohou plnit různé role, avšak nemají hodnotu jako ostatní karty.

Rozměry karet se mohou lišit; tradiční hrací karty obvykle měří 2,5 × 3,5 palce (6,4 × 8,9 cm), zatímco tarotové karty mají často rozměry 2,75 × 4,75 palce (7 × 12 cm). Na zadní straně karet se často nachází jednotný design, který se opakuje na všech kartách v balíčku. Tímto způsobem se hráčům nedostává možnosti poznat, kterou kartu právě vybírají. Karty mohou být vyráběny z různých materiálů, jako je papír nebo karton, a je doporučeno experimentovat s různými tloušťkami materiálu, aby bylo dosaženo ideálního efektu pro míchání a manipulaci s kartami.

Co se týče karet využívaných v deskových hrách, můžou sloužit jako měna, nebo jako medium aktivující nějakou akci.[5]



Obrázek 9: Hrací karty

1.1.3 Herní mechanism

Deck-building

Deck-building hry nabízejí jedinečný a vzrušující herní zážitek, na rozdíl od svých obdob v podobě Trading Card Games (TCG) a Living Card Games (LCG). Zatímco v aréně TCG a LCG hráči přinášejí své balíčky na stůl na začátku hry, obvykle s pevnou strategií a cílem jak vyhrát, deck-building hry vytvářejí dynamický zážitek, při kterém hráči konstruují své balíčky během hraní, obvykle s cílem získat určitý počet vítězných bodů, které jsou spočítány na konci hry k určení vítěze.

Zatímco všechny karetní hry mají v sobě inherentně téměř nekonečné možnosti hraní, kdy tisíce karet vzájemně interagují různými způsoby během každé hry, DBG (Deck-Building Games) vyžadují jiný typ herního ducha. Protože nevíte, jaký druh balíčku dostanete během hraní, musí hráči přemýšlet na pochodu, sledovat, jaké karty se objevují, a strategizovat podle toho. Zmiňme například, že jedním z příkladů deck-building her je populární hra Paperback, ve které hráči skládají slova a kupují písmena, aby vytvořili co nejlepší příběhy, nebo hra Dominion, ve které hráči budují své království pomocí akčních a bodovacích karet.[11]

Tile-laying

Již od vynalezení Domina byly tile-laying hry velice populární. Linda Wrobel na portálu Engage family gaming definovala tile-laying hry jako “In a Tile Laying Game game players strategically place tiles to achieve a goal. The tiles may be laid down on a board, or a board may not be used. In many cases players put down the tiles on their turn. Depending on the game, player might either place tiles or flip tiles over during the course of play.”[12] Česky můžeme chápat tile-laying jako pokládání dlaždic. Určení cíle se v hrách s pokládáním dlaždic velmi liší. V Tsuro je hlavním úkolem vytvořit cestu pomocí dlaždic a udržet se na herním plánu. Naopak, ve hrách jako Kingdomino se hráči snaží spojovat podobné krajinné typy a získat tak více bodů. V nejznámější tile laying hře Carcassonne vás zase hra vyzývá k propojení prvků a stavbě silnic, měst a klášterů. Tento druh her nám nabízí širokou škálu designů a kreativě se zde meze nekladou, tile-laying hry bývají vizuálně zajímavé díky různorodosti dlaždic a možnosti hráče sám vytvářet svět. [12]

Worker placement

“In worker-placement games, each player has a team of workers, which they may choose to place on different actions.”[13] Všichni hráči mají k dispozici určitou sadu akcí, ze kterých si mohou vybrat, které chce provést během svého tahu. Hráč umístí svého pracovníka na volné místo a provede přidruženou akci. Přidruženou akcí chápeme například získání měny a zdrojů, tah karty, stavění budov nebo jinou herní výhodu. Tímto umístěním pracovníka signalizuje, že daná akce byla v této fázi hry použita a může tak zamezit ostatním hráčům v provedení téže akce. Obvykle se kolo začíná tím, že všichni hráči mají k dispozici plný počet pracovníků. Postupně pak hráči umísťují pracovníky a provádějí akce, dokud všichni nevyčerpají svou zásobu pracovníků. Po skončení kola se obvykle pracovníci vrací zpět k hráčům. Hráč může vždy provést jen jednu akci nebo tolik akcí, na které má potřebný počet pracovníků. Jako pracovníky se povětšinou používají herní figurky. Tento žánr hry začal být nejvíce populární začátkem 21. století a to s příchodem her jako Carcassone, Stone age nebo Agricola. Dodnes je to jedna z nejpůvodnějších herních mechanik mezi herními nadšenci.[13]

Cooperative

Kooperativní hry představují zajímavou alternativu pro hráče, kteří nechtějí soutěžit nebo bojovat mezi sebou, ale spíše se spojit a společně prožívat dobrodružství. Tyto hry často nabízejí příležitost pro vzájemnou spolupráci a strategické plánování, kdy hráči musí sdílet zdroje, informace a strategie, aby dosáhli společného cíle. Mnohdy v kooperativních hrách čelíte společnému nepříteli nebo vyřešení společného problému, což může posílit pocit spolupatričnosti a týmové práce mezi hráči. Takové hry často zdůrazňují důležitost komunikace, plánování a spolupráce, což může být pro hráče zábavné a obohacující zážitek. Mezi nejpůvodnější kooperativní hry patří například Pandemic, Gloomhaven nebo karetní hra The Mind. Tyto hry umožňují hrát jak ve dvou hráčích, tak i ve větším počtu hráčů. Nicméně často nabízejí i režim pro jednoho hráče, kdy si hráč může hru zahrát samostatně.[11] [14]

Hidden Role

V hrách s tajnými rolemi jsou hráčům na začátku hry přiděleny skryté role, které zůstávají utajeny až do splnění určitých podmínek nebo do konce hry. Tento prvek přináší do hry napětí

a strategickou složku, kdy hráči musí dávat pozor na chování ostatních a snažit se odhalit tajné cíle či identity soupeřů. Většinou to zahrnuje prvky bluffování a manipulace, kdy se snažíte chránit svou identitu nebo přesvědčit ostatní o své úloze ve hře. Některé hry s tajnými rolemi mohou mít také různé frakce či týmy, kteří mají vlastní cíle a strategie, což dává do hry ještě další rozměr a možnosti spolupráce či zrádných intrik. Tyto hry jsou často plné napětí a vyvolávají v hráčích pocity vzrušení, napětí a občas i lehkého strachu. Jako příklad her používající mechaniku hidden role jsou Bang!, Ultimate werewolf nebo i klasické městečko Palermo.[15]

Area control

V rámci deskových her se často setkáváme se žánrem nazývaným Area control. Tento žánr přináší do světa stolních her rozmanitost a pestrost, která zahrnuje nejen boje o území, ale i jiné aspekty, jako je stavba měst, organizace dopravních sítí nebo dokonce procházka listím na podzimní louce.

Hry o ovládnutí oblastí mají typicky několik společných prvků. Na herní desce se nachází mapy nebo prostředí, kterými se hráči pohybují a snaží se o jejich kontrolu. Vlastnictví nebo většinový vliv nad těmito oblastmi přináší hráčům různé výhody, jako jsou vítězné body, zdroje, armádní jednotky nebo speciální schopnosti. Vítězné podmínky pak obvykle vyžadují, aby hráči soutěžili a získali kontrolu nad klíčovými oblastmi na herní desce. Způsoby, jakými se kontrola v těchto hrách určuje, se mohou lišit. Některé hry vyžadují, aby hráč ovládal oblast úplně, aby získal jakékoliv výhody. To znamená eliminaci všech ostatních hráčů v daném prostoru. V jiných hrách mohou sdílet prostory více hráčů a získávat výhody podle jejich relativní síly nebo přítomnosti v tomto prostoru. Největší výhodu z prostoru pak získá hráč s většinou.[11]

Dexterity

V těchto hrách hráči aktivně provádějí různé úkony, jako je švihání za účelem umístění herního kousku na konkrétní místo, skládání a vyvažování součástí s ohledem na stabilitu, házení, točení a další pohyby vyžadující zručnost. Některé hry naopak hráče vyzývají k odebrání kousků z již vyvážené struktury. Pokud se tato struktura zřítí, hráč zapojený v danou chvíli prohrává. Děje se tak například u jedné z nejvýznamnějších Dexterity hry, Jenga. Jenga byla vydána v roce 1983 a dodnes je jednou z nejprodávanějších deskových her vůbec.

U Dexterity her je častý jediný prohrávající hráč, cílem zde není být nejlepší, ale spíše se vyhnout poslednímu místu. Tento koncept, kde jeden hráč prohrává, není v moderních hrách příliš častý, protože nese v sobě negativní aspekt. Aby se vyrovnala tato negativita, hry často zahrnují více kol, kde prohra neznamena okamžitý konec, ale spíše ztrátu bodů. Po každém kole jsou hráčům přiděleny body a hra pokračuje do dalšího kola. [11]

Luck Based

Hry, které staví na faktoru štěstí, využívají náhodné události k rozhodování o výsledku hry, a to nejčastěji prostřednictvím hodů kostkou, promíchání balíčku karet nebo jiných náhodných prvků. Tento typ her nabízí hráčům příležitost spoléhat na čirou náhodu, což může přinášet napětí a nečekané zvraty v průběhu hry. Hráči se tak často ocitají v situacích, kdy nemohou ovlivnit vývoj hry svými schopnostmi či strategiemi, a musí se spoléhat na štěstí a rychlé reakce. Dynamika těchto her často zahrnuje různé faktory, které mohou hráčům přinášet překvapení a různorodé zážitky v každé partii.

Existuje mnoho her, které jsou proslulé právě díky svým mechanikám založeným na hraní na štěstí. Kromě již zmíněných pokerových her jako Texas Hold 'Em a Blackjack existuje celá řada deskových her a karetních her, které využívají náhodné prvky k vytvoření napínavé a zábavné herní zkušenosti. [11]

Card drafting

V minulosti bylo běžné, že hráči na začátku hry dostávali náhodně rozdělenou sadu karet. Nicméně dnes, hráči začínají s určitou sadou karet nebo dlaždic a následně si tuto sadu rozšiřují tím, že vyberou jednu kartu k uschování a zbytek předají buď doleva nebo doprava. Tento mechanismus nazývaný "vybírej a předávej" otevírá dveře do světa strategických her, kde každé rozhodnutí může rozhodovat o výsledku hry.

V dnešní době existuje mnoho variací tohoto mechanismu. Například v hře Cat Lady hráči vybírají karty z rozmístěných karet na stole a mohou si vybrat více karet najednou. V Azulu zase hráči vybírají z barevných dlaždic, ale mohou si vzít pouze jednu barvu a musí si vzít všechny dostupné dlaždice dané barvy. Jiné hry, jako Sushi Go a 7 Wonders, jsou jednodušší a hráči v nich vybírají jednu kartu k hraní a zbytek předávají dál. Tímto způsobem se eliminuje tradiční kolo her a zároveň se zkracuje doba čekání mezi tahy, čímž jsou tyto hry dynamické

a angažující pro všechny hráče. Samotné draftování může probíhat buď z karet z rukyt, nebo z centrálního balíčku dostupného pro všechny hráče. [11]

1.1.4 Cíle her

Určení cílů ve hře poskytuje hráčům motivaci a směr, kterým by se měli ubírat. Definice cílů stanovuje, co se hráči ve hře snaží dosáhnout v souladu s pravidly. Ideální cíle by měly být náročné, ale dosažitelné. Navíc mohou cíle ovlivnit celkovou atmosféru hry. Například hra, kde je cílem porazit protivníka, bude mít odlišný charakter než hra, kde je cílem skládat slova. Existují hry, kde mají různí hráči různé cíle, zatímco jiné hry umožňují hráčům vybírat si mezi několika cíli nebo si je stanovit sami. Vedle hlavních cílů mohou být také vedlejší cíle, které hráčům pomáhají dosáhnout hlavního cíle.[16]

Zajetí

Podstata těchto cílů spočívá v tom, že se snažíte zničit něco, co patří vašemu protivníkovi, zatímco zároveň chráníte své vlastní položky před zničením. Skvělým příkladem jsou hry jako šachy nebo dáma, kde se hráči snaží zajmout nebo zničit soupeřovy figurky, přičemž u šachů je cílem hry zničení krále soupeře. [16]

Závod

Úkolem hráčů, jak již název naznačuje, je dostat se do cíle jako první. Tento cíl může být buď fyzické místo na herní desce, nebo pouze abstraktní koncept. Příkladem hry s tímto cílem je Člověče, nezlob se!, kde se hráči snaží dostat všechny své figurky do cílového domečku jako první. Vítězství v této hře může být ovlivněno jak strategií, tak i náhodou, což například platí pro již zmíněnou hru člověče nezlob se. [16]

Uspořádání

Základním cílem je manipulovat hracími kameny tak, aby vytvořily požadovanou konfiguraci nebo navázaly jiný konceptuální vztah mezi nimi. Tento princip se vyskytuje v různých hrách, například v piškvorkách a connect four, kde se snažíme uspořádat hrací kameny do řady čtyř stejné barvy nebo symbolu, a to jak horizontálně, vertikálně, tak diagonálně. Moderní hra Azul

poskytuje další příklad, kde se snažíme vytvářet různé kombinace kachlí. Na rozdíl od connect four v Azulu kachle skládáme na své vlastní plochy bez zásahu protihráčů. [16]

Zakázaná činnost

Cílem je zde donutit protihráče, aby porušil určitá pravidla, což může zahrnovat mluvení, pády, nedovolené dotyky nebo jiné porušení stanovených pravidel. Klasické příklady této herní dynamiky zahrnují hry jako Twister nebo Operace. V případě Twisteru se snažíme udržovat končetiny na předem určených místech hracího pole, pokud tato pravidla porušíme pádem nebo jinak, vítězí protivník. V Operaci se snažíme vyjmout předměty z těla operovaného bez jakéhokoli nechtěného dotyku, protože jakékoli nedovolené dotknutí znamená vítězství protivníka. Tyto cíle jsou typické pro hry s herní mechanikou Dexterity. [16]

Stavba

Cílem těchto her je stavět, udržovat nebo spravovat určité objekty, a to buď na společné herní ploše pro všechny hráče, nebo ve vlastním soukromém prostoru. Příkladem hry s tímto cílem je Osadníci z Katanu, kde hráči získávají výherní body za nejdelší postavenou cestu, nejvíce postavené vesnice a další úspěchy. Získávání prostředků je častou součástí těchto her, jako je tomu například u her s herní mechanikou worker-placement. Vítězství v těchto hrách obvykle závisí spíše na strategii než na náhodě, což dodává hře hloubku a umožňuje hráčům projevit svou taktickou inteligenci a plánovací schopnosti. [16]

Řešení

Cílem je zde rychleji vyřešit daný problém než protihráči. Příkladem takové hry je například Ubongo, kde se hráč snaží umístit tvary do většího tvaru co nejrychleji a nejlépe. Tyto hry často obsahují logické a myšlenkové úkoly, kde rychlost hraní hraje významnou roli.

V deskových hrách se často setkáváme s tím, že cíle bývají komplexní a smíšené. Stejně jako v těchto hrách kombinují různé herní mechaniky, spojují se zde i různé cíle. Tento rys poskytuje hráčům bohatší a dynamičtější zážitek, kde musí vyvažovat a kombinovat různé strategie a taktiky pro dosažení vítězství. [16]

1.1.5 Téma

Téma a mechanika hry je alpha a omega herního designu. Téma je nejen považováno za pozadí příběhu, ale i poskytuje motivaci a kontext, který je potřebný hráčům k dosažení jejich cílů. Je vnímáno jako způsob, jak jsou hráči chápány vztahy mezi různými herními prvky, mechanismy a vhodnými akcemi ve hře. Z tohoto důvodu je často nezbytné, aby téma hry bylo vysvětleno novým hráčům dříve než byla vysvětlena pravidla hry. Proto je klíčové již v raných fázích návrhu, aby bylo přemýšleno o tématu, ulehčí nám to celé vytváření hry. Téma hry je klíčové, neboť vás provází od samotného návrhu až po finální podobu. Při tvorbě her je podstatné neustále mít na paměti, čeho hráči chtějí dosáhnout a proč. Nejde jen o dosažení finálního cíle, ale o celou řadu drobných kroků, které jsou zapříčiněny samotným tématem a vedou k vítězství.

Dobrym příkladem, který ilustruje důležitost tématu v deskových hrách, je hra Patchwork viz obrázek 10. V této hře se hráči snaží vytvořit deku z různých kusů látek, jež si kupují pomocí upadlých knoflíků. Kdybychom vyměnili knoflíky za obyčejné koruny a kusy látek za prázdné jednobarevné tvary, hra by ztratila svou půvabnost a zábavu.



Obrázek 10: Hra Patchwork

Zdroj: [18]

Dalším příkladem je klasická hra Osadníci z Katanu, která se odehrává v době osídlování nového světa. Zde hráči získávají zdroje prostřednictvím rozmístování svých osad, propojování cest a snažení se osídlit co největší část hracího pole. Celá hra se nese v duchu doby osídlování, když hráči využívají hospodářské produkty jako zdroje, což dále podtrhuje tematický rámec hry. Takové prvky jsou klíčové pro prohloubení atmosféry a zaručení zábavy a ponoření hráčů do herního světa.

Abstraktní hry, i když často nemají výrazné téma jako hry závislé na tematice, mohou přesto mít své vlastní tematické prvky. Při hraní her jako jsou šachy, kde se snažíme porazit protivníkovy figurky a zabít krále, se účastníme simulace války na herní desce. I když tato válečná tematika není tak vizuálně zjevná jako například u hry Risk, kde je herní deska samotnou strategickou válečnou mapou, přidává hře tedy určitou hloubku a atmosféru.[5]

1.1.6 Hráči

“Hry jsou zážitky navržené pro hráče a hráči musí dobrovolně přijmout jejich pravidla a omezení, aby vůbec mohli hrát.” [16]

Počet hráčů

Hry určené pro jednoho hráče se zásadně liší od těch, které jsou navrženy pro dva, čtyři nebo jakýkoliv jiný počet hráčů. Rozdíly jsou patrné i v tom, zda je počet hráčů fixně daný či proměnlivý. Například hra piškvorky je primárně koncipována pro dva hráče, zatímco pártyová hra Aktivity vyžaduje sudý počet hráčů, minimálně čtyři a více. U her jako je Monopoly může být počet hráčů od dvou do osmi, přičemž základní mechanika hry zůstává neměnná. Nicméně, přidání dalšího hráče do hry piškvorky dramaticky změní dynamiku hry, stejně jako pravidla a cíle. [16]

Role hráčů

Je běžné, že v průběhu hry mají všichni hráči stejná pravidla a cíle, jak je tomu například u her jako Monopoly nebo šachy, kde každý hráč provádí tahy podle univerzálních pravidel. Nicméně existuje řada her, kde každý hráč přebírá odlišnou roli, jako je tomu například u hry Bang!. Hráči si na začátku losují své role, přičemž každá role přináší specifické cíle a pravidla. Pokud hráč získá postavu šerifa, jeho úkolem je zabít banditu; bandita naopak usiluje o zabití šerifa, zatímco odpadlík se snaží zůstat jako poslední naživu. Tato diferenciací rolí přináší do hry nový rozměr a vyžaduje strategické uvažování a taktiku od každého hráče.

V některých hrách si hráči předem určí, kdo má jakou roli, jako je tomu například u hry Mysterium, kde je jeden hráč duchem a ostatní jsou senzibilové, kteří se snaží komunikovat

s duchem za pomoci abstraktních vizí. Tento systém zahrnuje odlišnou sadu pravidel a strategií, které hráči musí brát v úvahu během hry. [16]

1.1.7 Playtesting

Testování a vystavení našich návrhů reálným uživatelům jsou klíčové nejen v digitálním světě, ale i při tvorbě deskových her. V tomto ohledu je dokonce ještě důležitější. Deskové hry mají mnoho proměnných a vzájemných závislostí, které mohou ovlivnit chování hry, a proto je chování hráčů trochu nepředvídatelné, jakmile jsou hry předloženy lidem. Nikdy není jisté, jak bude hráč reagovat na různá pravidla a jak se budou jednotlivé mechaniky navzájem ovlivňovat. Důležité je vytvoření hrubého prototypu a otestování ho co nejdříve. Tímto způsobem může být rychle identifikována slabá místa ve hře, odhaleny nedostatky v pravidlech a zjištěno, jak hráči reagují na různé aspekty hry. První testování prototypu může odhalit nečekané problémy nebo nápady, které by jinak byly přehlédnuty, a umožní nám přizpůsobit a vylepšit hru ještě před tím, než dosáhne finální fáze vývoje.

Je hned několik druhů playtestingu, předvedeme si několik z nich.[17]

Solo playtesting

Jednou z nejjednodušších a základních technik playtestování je hraní hry sám, kde se vžijeme do role všech hráčů. Hlavní výhodou tohoto typu testování je, že není časově náročný a nepotřebujeme k tomu žádné další lidi. Avšak má také několik nevýhod, především v tom, že neznáme myšlení ostatních lidí, alespoň ne v takové míře, která by nám mohla poskytnout užitečnou zpětnou vazbu. Tato technika je především vhodná k odhalení povrchových nedostatků, jako je například čitelnost textu nebo ergonomie hry. [17]

Rychlý playtesting

Tento přístup se obvykle doporučuje v počátečních fázích vývoje hry. Je potřeba skupina ochotných lidí, nejlépe někoho blízkého, protože během rychlého playtestování můžeme měnit pravidla, zastavit hru a začít ji znovu nebo ji předčasně ukončit. Jednoduše řečeno, testujeme za chůze, abychom zjistili, co funguje, co nefunguje a co by teoreticky mohlo fungovat. [17]

Řízený playtesting

V tomto typu testování je potřeba, aby hra byla již prezentovatelná. Během řízeného testování jsme po celou dobu přítomni, ale zpravidla samotnou hru nehrajeme. Naopak, vysvětlujeme pravidla, objasňujeme nejasnosti a pozorujeme, jak se hráči chovají při hře. Zaznamenáváme, jaké strategie volí, kde se zasekávají a jakým pravidla nerozumějí nebo je opakovaně špatně aplikují. Tento přístup nám umožňuje získat cenné poznatky o tom, jak hráči interagují s hrou a jaké jsou jejich reakce na jednotlivé herní prvky a to vše na vlastní oči. [17]

Extrémní playtesting

Zde má jeden nebo více hráčů jasný úkol: snažit se hru rozbít. Experimentujeme s různými strategiemi hraní, které by mohly vést k negativnímu hernímu zážitku. Může to být například, že jeden hráč se snaží vyhrát pouze pomocí bonusových karet, nebo že jiný hráč drží monopol na jeden celý druh zdroje, nebo že se jeden hráč zaměřuje na účelné útoky na konkrétního hráče. Tento druh testování nám především pomůže identifikovat místa, kde je třeba vytvořit různé bariéry a omezení pro hráče, aby se vytvořil lepší herní zážitek. [17]

Blind testing

Během tohoto typu testování se hra prakticky nachází ve své finální podobě. Předáváme hráčům hru a pravidla a necháváme je, aby si je sami prošli a porozuměli jim. Cílem tohoto testování je zejména doladění pravidel, aby byla snadno pochopitelná. Samotný herní mechanismus už zpravidla není upravován v této fázi. [17]

2 Design deskové hry

2.1 Fyzický design

Deskové hry jsou vytvořeny s důrazem na fyzický design, který je základem jejich interaktivity. Každý herní prvek, od kostek po karty a figurky, hraje klíčovou roli v tom, jak se hra rozvíjí a jak se hráči zapojují. Tento design zahrnuje každý detail, od váhy a materiálu jednotlivých dílků až po uspořádání karet na stole a celkový vizuální dojem herní desky.

V kreativním procesu vývoje her je důležité zvážit, jak každý herní prvek přispívá k celkovému zážitku hráčů. Například ve hře Piráti z Karibiku - Hra o život, jsou dodatečně přídavné dílky důležitým prvkem, který zvýrazňuje herní desku a dodává jí nové rozměry. Fyzické aspekty hry, jako je právě přídavné vybavení, hrají klíčovou roli v pohlcujícím zážitku hráčů, i když nejsou přímo spojeny s průběhem hry. V případě rozšířeného balíčku pro hru Výbušná koťátka, přichází s "kuželem hanby", což je další zajímavý prvek, který přidává do hry nový rozměr. I když samotný kužel nemění pravidla hry, přináší hráčům další možnost interakce a zábavy.

Celkově je fyzický design důležitou součástí vývoje deskových her a přispívá k celkovému zážitku hráčů. Každý detail, od materiálu a váhy jednotlivých dílků po jejich uspořádání a estetiku, hraje klíčovou roli v tom, jak hráči prožívají své herní dobrodružství. [19]

2.2 Vizuální design

Vizuální estetika a grafika hrají klíčovou roli v designu deskových her. Fyzické komponenty herní desky a karty nesmí být pouze jednoduché a nudné. Co je třeba vyjádřit prostřednictvím vizuálního designu, je umění, všechny styly, grafika a barvy by měly odpovídat tématu hry. Uvažme například deskovou hru 007 James Bond: Live and Let Die, inspirovanou slavným agentem Jamesem Bondem. Když si představíte Jamese Bonda, zřejmě se vám vybaví obrazy odvážných záchranných akcí, dramatických soubojů a romantických gest. Obyčejná řeka na herní desce by vám pravděpodobně nepřipadala jako vhodné ztvárnění tohoto dobrodružství. Naopak, hra Parky představuje excelentní ukázkou vizuálního zpracování, kde každý detail dokonale ladí s tématem a vytváří jednotný celek.

Vizuální design je také osobním projevem designéra, který se snaží navázat spojení s hráči prostřednictvím své práce. Často hráči volí hry podle tvůrců, jejichž styl znají a obdivují.

Podívejme se například Elana Leeho a Matthewa Inmana, tvůrců populární hry Exploding Kittens. Jejich kresby na kartách jsou komické a výrazné, s jasnými barvami a přehnanými rysy koček - a to je právě to, co si hráči oblíbili.

Vizuální design v deskových hrách není jen o estetice, ale může zahrnovat i marketingové strategie a způsoby, jak udržet hráče zapojené a zaujaté. Je to prostředek, jak oslovit hráče na emocionální úrovni a vytvořit nezapomenutelný zážitek. [19]

2.3 Design podle cílových skupin

Při navrhování deskových her je klíčové brát v úvahu demografické faktory. Každá hra je zaměřena na konkrétní skupinu hráčů, což vyžaduje pochopení složení této skupiny. Demografické proměnné, jako je věk, pohlaví, zájmy a kulturní pozadí, mají značný vliv na přijetí hry a její úspěch.

Věk hráčů představuje jednu z klíčových demografických proměnných, která ovlivňuje design hry. Hry určené pro děti se liší ve složitosti a mechanismech od her pro dospělé. Jako příklad můžeme uvést Candy Land, jednoduchou dětskou hru s minimem pravidel a vizuálně atraktivním provedením. Pro dětské hry je typické omezené použití textu a důraz na vizuální prvky. Naopak trh s deskovými hrami pro dospělé nabízí široké spektrum možností. V současných dobách se hry již nerozdělují pouze podle věku, ale spíše podle zájmů a úrovně herní zkušenosti hráčů. Tento trend ukazuje na rostoucí diverzitu a komplexnost her pro dospělé, které mohou nabídnout širokou paletu témat a herních mechanismů.

2.4 Obalový design

Fyzické výrobky jsou často vybaveny obalem, který plní několik klíčových úloh. První a nejdůležitější je ochrana produktu před poškozením během manipulace, dopravy a skladování. Zároveň však obal představuje mnohem víc než pouhé fyzické krytí – má také estetickou a komunikační funkci. Dobře navržený obal nejen chrání výrobek, ale zároveň atraktivně prezentuje jeho značku a přitahuje pozornost potenciálních zákazníků.

Důležitým aspektem obalu je jeho schopnost sdělovat informace o výrobku. Na jeho ploše se mohou nacházet textové popisky, obrázky, grafika a další komunikační prvky, které předávají

klíčové informace o vlastnostech, funkcích a přínosech produktu. Tento první kontakt se zbožím často hraje rozhodující roli při rozhodování spotřebitelů o nákupu, a proto je klíčové, aby obal nejen chránil výrobek, ale také zaujal a přesvědčil zákazníky o jeho hodnotě a kvalitě. Kvalitní a esteticky přitažlivý obal může hrát klíčovou roli v celkovém úspěchu výrobku na trhu a přispět k pozitivní zkušenosti zákazníků s produktem i s jeho značkou. Je tedy zřejmé, že design obalu není pouhým doplňkem, ale klíčovým prvkem v celkovém marketingovém mixu. [20]

Když se dostaneme k deskové hře, prvním, co nás zaujme, je právě obal. Tento vizuální prvek má zásadní roli při formování našeho prvního dojmu o tématu a atmosféře hry, kterou se chystáme prozkoumat. Obal může naznačit nejenom herní mechaniky, ale také představit různé aspekty hry, jako je spolupráce či soutěživost.

Na zadní straně krabice, jak můžeme vidět na obrázku 11, pak obvykle naleznete podrobný popis obsahu hry spolu s pravidly a technickými specifikacemi, jako je počet hráčů, délka hry a vhodný věk hráčů. Tento strukturovaný přehled je pečlivě navržený grafiky, kteří dbají na každý detail, aby vše bylo srozumitelné a snadno pochopitelné. Každý prvek na zadní straně krabice je důkladně promyšlený a má za cíl hráčům poskytnout komplexní představu o tom, co mohou od hry očekávat. [21]



Obrázek 11: Zadní strana hry 7 Wonders Duel

Zdroj: [22]

2.5 Barevnost

Využívání barevných identifikátorů má za účel usnadnit seskupování nebo oddělení prvků v rámci hry, jako je rozlišení mezi jednotlivými hráči, postavami či oblastmi. Klíčové je, aby tyto identifikátory byly snadno rozpoznatelné nejen mezi sebou, ale také v rámci celkového barevného schématu herní scény.

Při výběru vhodných barev je důležité, aby byly jednoduše rozeznatelné od sebe. Nepříliš vhodné je například vytvoření šesti figurek každou s jiným odstínem červené. Optimalizací jsou primární barvy, jako je červená, žlutá, modrá a zelená. Pokud je potřeba více barev, často se v praxi používají fialová a oranžová, aby bylo dosaženo potřebného rozlišení, viz obrázek 12.

Dále je důležité, aby byla barva jednoduše pojmenovatelná, aby hráč neměl pochybnosti, kterou barvu má přesně na mysli. To znamená, že by se nemělo stát, že jeden hráč nazve tyrkysovou barvu a druhý by mohl tápat, jestli měl na mysli odstín spíše směrem k zelené nebo k modré.[23]

Co se týče barevnosti zbytku hry, ne jen figurek, je potřeba myslet na základní teorii barev. Jaké pocity barva vyvolává? Jaká barva se hodí k jaké? A sedí barevnost k tématu hry?



Obrázek 12: Barevný kruh

Zdroj: [21]

Psychologie barev

Psychologie barev zkoumá, jak různé barvy ovlivňují lidskou mysl a chování. Jejím cílem je porozumět tomu, jak barvy formují naše emoce a jak jsou tyto emoce ovlivňovány různými faktory, jako je věk a kulturní prostředí. Barva je výrazným prostředkem komunikace, který může signalizovat různé pocity, ovlivňovat náladu a dokonce i fyziologické procesy v našem těle. Některé barvy mají dokonce spojení s konkrétními fyziologickými reakcemi, jako je zvýšení krevního tlaku či zrychlení metabolismu.

Barvy v červeném spektru jsou často považovány za teplé a živé. Patří sem barvy jako červená, oranžová a žlutá. Tyto teplé barvy mohou vyvolávat různé emoce, od pocitů radosti a nadšení až po pocity vzrušení a strasti. Nicméně, vnímání těchto emocí se může lišit v závislosti na kulturním a geografickém kontextu. Například v čínské kultuře je červená barva spojována se štěstím a oslavami, zatímco v jiných částech světa může být vnímána jako varování nebo symbolizovat nebezpečí.

Na druhou stranu barvy v modrém spektru jsou často považovány za chladné a uklidňující. Sem patří barvy jako modrá, fialová a zelená. Tyto chladné barvy mohou vyvolávat pocity klidu a harmonie, ale také smutku nebo melancholie. Modrá barva je často spojována s klidem a stabilitou, zatímco fialová může vyvolávat dojem tajemna a mystiky.

Černá barva může symbolizovat sílu a eleganci, ale také tajemství nebo smutek. Bílá je tradičně spojována s čistotou a nevinností, ale také s osvětlením a nadějí. Každá barva má svůj vlastní význam a může ovlivňovat naše myšlení, pocity a chování v různých situacích. [24]

3 Formulace problému

Tato bakalářská práce zaměřená na vytvoření deskové hry s názvem Sumo přináší komplexní pohled na proces od počátečního konceptu až po finální výrobek. Cílem této práce je nejen samotná tvorba hry, ale také porozumění potřebám a preferencím cílové skupiny hráčů a zákazníků.

Prvním krokem je identifikace cílové skupiny a analýza cílového zákazníka. Tento proces zahrnuje studium hráčských preferencí, věkových skupin, zájmů a možných tržních segmentů. Z této analýzy vyplývají klíčové požadavky, které budou formovat design a pravidla hry.

Dalším krokem je tvorba grafického návrhu, který hraje klíčovou roli v atraktivitě a přitažlivosti hry. Grafický design není pouze estetickým prvkem, ale také důležitým prostředkem pro komunikaci herního konceptu a způsobu hraní. Tato fáze zahrnuje detailní práci na vytvoření hracích karet s odpovídajícími ilustracemi a texty, které nejenže představují herní prvky, ale také hráče navádějí a informují o jejich funkcích a účelu. Herní deska musí být navržena tak, aby poskytovala prostor pro plynulý průběh hry a zároveň vizuálně oslovila hráče. Grafické zpracování pravidel hry je klíčové pro snadné porozumění pravidlům a mechanismům hry, a proto vyžaduje jasnou a srozumitelnou prezentaci informací. Kromě toho je důležité věnovat pozornost i obalu hry, který je prvním kontaktem hráčů s hrou a může vytvářet dojem o kvalitě a obsahu produktu.

Při tvorbě grafického designu deskové hry Sumo se práce zaměřuje na využití profesionálního grafického softwaru Affinity Designer. Tento software poskytuje široké možnosti a nástroje, které jsou nezbytné pro vytvoření každého grafického prvku této hry. Od ilustrací sumo zápasníků až po detailní grafiku hracích karet, Affinity Designer nabízí kompletní sadu funkcí pro realizaci návrhů.

Důležitým aspektem vývoje deskové hry je volba vhodných materiálů. Od gramáže papíru pro hrací karty po robustnost herní desky, materiály mají značný vliv na kvalitu a trvanlivost hry. Při výběru materiálů je třeba zohlednit nejen estetické hledisko, ale také praktické požadavky na trvanlivost a použitelnost.

Poslední fází této práce je zahrnutí prodeje a výroby. Kalkulace ceny a nákladů na výrobu je klíčovým prvkem pro úspěšný prodej hry na trhu. Zahrnuje analýzu výrobních nákladů, distribučních kanálů a strategii stanovení ceny, která reflektuje jak náklady, tak i hodnotu, kterou hra nabízí hráčům.

Tato bakalářská práce je nejen o vytvoření konkrétní deskové hry, ale také o porozumění celého procesu vývoje a prodeje her. Přináší ucelený pohled na tvorbu her jakožto produktu, který spojuje kreativitu, design, technické znalosti a obchodní strategii.

3.1 Výběr cílové skupiny

Každá hra se řídí specifickými pravidly a estetickými preferencemi, které odpovídají potřebám a vkusu své cílové skupiny. Rozlišujeme hry určené pro děti a hry pro dospělé, a tato klasifikace má zásadní vliv na celkový design a charakteristiky hry.

Hry pro děti jsou obvykle navrženy s důrazem na jednoduchost a živý, atraktivní design. Jejich krátká délka je ideální pro mladší hráče s menší pozorností. Barevná paleta bývá často buď velmi kontrastní, nebo pestrobarevná, aby oslovila dětské smysly. Instrukce jsou minimalizované a často vizuálně podporované. Grafické prvky mají tendenci být nápadité až bizarní, což podněcuje dětskou fantazii.

Naopak hry pro dospělé jsou často náročnější jak obsahově, tak strategicky. Mohou obsahovat rozsáhlý text a strategie hry mohou vyžadovat znalosti, které děti ještě nemají. Při tvorbě hry je proto nezbytné pečlivě zvážit cílovou skupinu a přizpůsobit design a obsah tak, aby co nejlépe vyhovovaly potřebám a preferencím hráčů.

Desková hra Sumo, díky své jednoduchosti, oslovuje širokou cílovou skupinu hráčů, zahrnující děti od 8 let i dospělé. Hlavní důvod určení doporučeného věku hráčů se váže k schopnostem dětí, a to převážně schopnosti čtení, dítě potřebuje pro úspěšné hraní hry alespoň základní schopnost čtení a porozumění textu. Hra spadá do kategorie párty her, což znamená, že je vhodná pro společenské akce a nenáročné zábavné hraní pro jakoukoliv věkovou skupinu. Ačkoliv má hra spíše dětský charakter, je atraktivní i pro dospělé hráče, a je i mířená spíše pro dospělé hráče.

3.2 Výroba deskové hry

Po provedení cenové analýzy dvou konkurenčních firem specializujících se na výrobu deskových her, The Game Crafter a Board Games Maker, byla vybrána firma Board Games Maker pro výrobu a dodání herní desky, hracích karet a krabice pro naši deskovou hru. Rozhodnutí bylo převážně ovlivněno cenou, kde Board Games Maker nabízí konkurenceschopnější ceny než The Game Crafter. Nicméně je důležité zdůraznit, že Board

Games Maker nenabízí výrobu vlastních figurek, a proto bychom tuto část výroby přenesli na firmu The Game Crafter. Pokud jde o tisk pravidel, byla by vybrána česká firma MD Print.

Cena byla stanovena jako součet všech herních komponentů, jak můžeme vidět v tabulce 1. Při výrobě 100 kusů by cena jedné vyrobené hry zaokrouhleně činila 752 Kč. Při výrobě 1000 kusů cena klesá na 316 Kč a při výrobě 5000 kusů se cena snižuje na 211 Kč. Je tedy patrné, že vyšší výrobní objem a s tím spojená množstevní sleva jsou výhodnější. Pokud jde o clo, desková hra podléhá sazebníku TARIC od Evropské unie, kde je řazena pod kód 950490, a tudíž se na ni nevztahuje clo, což je pro nás výhodné.

Rozhodnutí o výběru výrobních partnerů by bylo založeno na kombinaci cenové konkurenceschopnosti, kvality a dostupnosti služeb. Tato strategie nám umožní efektivně a ekonomicky vyrábět naši deskovou hru a zároveň zajistí, že produkt bude splňovat stanovené standardy a očekávání zákazníků.

Vytváření cenové strategie pro deskovou hru a související zisk závisí na dynamice trhu a konkurenčním prostředí. Cena hry je stanovena na základě nákladů výroby, zahrnutí přiměřené marže a konkurenceschopnosti na trhu deskových her. Pro určení správné ceny byla provedena analýza cen podobných populárních her a párty her, a bylo zjištěno, že průměrná cena se pohybuje kolem 476 Kč. Ceny byly vzaty z jednoho nejpopulárnějších českých dodavatelů deskových her, Tlama Games, viz tabulka 2.

S ohledem na výrobní cenu jednoho kusu hry, která činí 211 Kč při výrobě 5000 kusů, bylo experimentováno s různými cenovými body. Pokud stanovíme cenu hry na 450 Kč, marže by dosáhla 53,1 %, což by znamenalo zisk 239 Kč na každý prodaný kus. Pokud bychom zvýšili cenu na 500 Kč, marže by stoupla na 57,8 %, což by přineslo zisk 289 Kč na každý prodaný kus.

Při výrobě pouze 1000 kusů, kde nákladová cena činí 316 Kč na kus, by stanovení ceny 450 Kč znamenalo marži 29 % a zisk ve výši 134 Kč. Zvážíme-li cenu 500 Kč, marže by dosáhla 36,8 % a zisk by činil 184 Kč.

Je zřejmé, že existuje určitá flexibilita v nastavení ceny, přičemž zvýšení ceny by mohlo vést k vyššímu zisku na jednotku, ale zároveň by mohlo ovlivnit atraktivitu produktu pro zákazníky. Proto je nezbytné pečlivě zvážit různé faktory, včetně nákladů, konkurenčního prostředí a hodnoty, kterou produkt poskytuje zákazníkům, při stanovení optimální ceny pro naši deskovou hru.

Tabulka 1: Výpočet ceny výroby

	Při výrobě 100ks	Při výrobě 1000ks	Při výrobě 5000ks
Deska	6,50 US\$	2,90 US\$	2,10 US\$
Karty	10,95 US\$	4,75 US\$	1,90 US\$
Figurky	6,00 US\$	2,64 US\$	2,64 US\$
Pravidla	0,38 US\$	0,31 US\$	0,29 US\$
Krabice	6,00 US\$	1,95 US\$	1,45 US\$
Celkem za 1ks v USD	29,83 US\$	12,55 US\$	8,38 US\$
Celkem za 1ks v Kč	752,61 Kč	316,64 Kč	211,43 Kč
Celkem v Kč	75 261,09 Kč	316 636,50 Kč	1 057 137,00 Kč

Zdroj: vlastní zpracování

Tabulka 2: Analýza ceny konkurenčních produktů

Hra	Cena
Výbušná kot'átka	529 Kč
Bang	339 Kč
Tos přehnal	242 Kč
Čtyřmi slovy	512 Kč
Munchkin	329 Kč
Labilní jednorožci	389 Kč
Joking hazard	599 Kč
Souboj wombatů	759 Kč
Drakiáda	495 Kč
Zombie kot'átka	569 Kč
Průměrná cena	476 Kč

Zdroj: vlastní zpracování

4 Návrh zvolené deskové hry s využitím vybraných SW nástrojů

Tato kapitola se zabývá procesem grafického návrhu deskové hry, a to jak výběrem vhodného grafického softwaru, tak i samotným návrhem jednotlivých komponentů a částí hry. Jde o klíčový krok v celém vývojovém procesu, kde pečlivě promyšlené grafické prvky nejen esteticky osloví hráče, ale také přispějí k celkové atmosféře a zážitku z hraní.

4.1 Affinity designer

Grafický software představuje širokou paletu počítačových programů, jejichž hlavním účelem je tvorba a úprava obrázků. Tento segment trhu nabízí různorodé nástroje, zahrnující jednoduché aplikace určené pro základní úpravy a tvorbu obrázků až po sofistikované programy sloužící k vytváření detailních 3D modelů a animací. Mezi nejpoblárnější grafické software patří Adobe Photoshop, Corel Painter, Autodesk Maya a Affinity Designer. Tyto aplikace uživatelům poskytují široké možnosti a funkce, které umožňují realizovat jejich nápady a projekty s maximální kreativitou a efektivitou.

Pokud jde o tvorbu hry Sumo, rozhodl jsem se využít software Serif Affinity Designer 2. Tento nástroj poskytuje široké možnosti pro vytváření mockupů a vizualizací, což pomáhá při navrhování herních prvků. Stejně tak jsem zvolil software od stejné společnosti, Affinity Photo 2, pro tvorbu vizuálních prvků a úpravu obrázků.

Společnost Serif, sídlící ve Velké Británii, stojí za vývojem Affinity Designeru. S více než dvacetiletou zkušeností v oboru vývoje softwaru pro platformu Windows přišli k závěru, že nadměrné množství starého kódu způsobuje nadměrnou nafouknutost a snižuje výkon softwaru. Proto se rozhodli vytvořit novou sadu designových nástrojů, které by byly lehčí a rychlejší v používání. Affinity Designer byl jejich prvním krokem v této cestě, vznikl v roce 2014 jako konkurence k Adobe Illustrator. Dnes se jejich nabídka rozrostla o další programy, jako jsou Designer, Photo a Publisher. Kromě toho jsou Affinity Designer a Affinity Photo k dispozici nejen pro platformy Mac a Windows, ale také jako aplikace pro iPad, což zvyšuje dostupnost a flexibilitu pro uživatele.

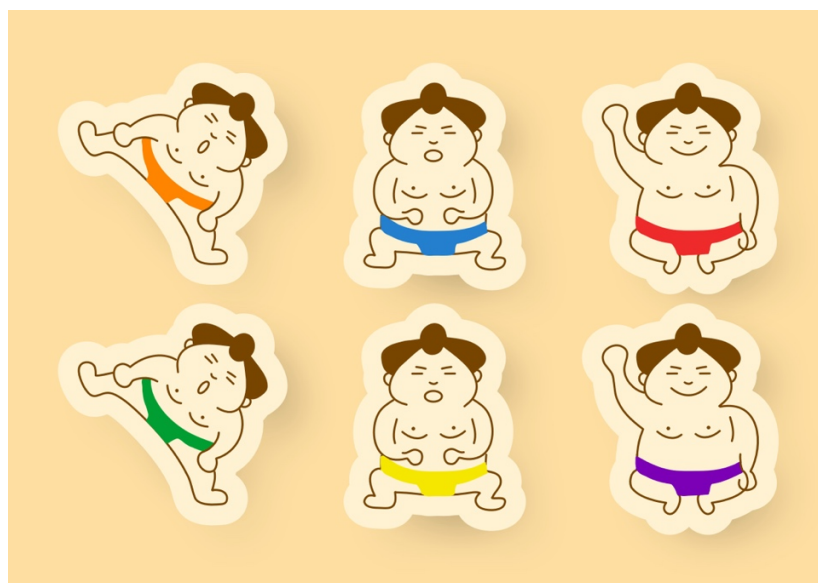
4.2 Herní komponenty hry Sumo

Figurky

Figurky určené pro hru Sumo představují samotné sumo bojovníky vyzobrazeny na obrázku 13. Jsou vyrobeny z úzkého kartonu, který je umístěn v plastové podstavě. Každá figurka je jedinečná díky různobarevnému oblečení, které slouží k odlišení. Barvy zahrnují oranžovou, červenou, modrou, zelenou, fialovou a žlutou. Tato barevná variace přispívá k atraktivitě hry a především k odlišení hráčů.

Design figurek je pečlivě navržen tak, aby co nejdříve odrazil atmosféru sumo zápasů. Každý detail, od postavy po gesta, je promyšlený tak, aby hráče vtáhl do světa tradiční japonské sportovní disciplíny. Každá figurka má svůj charakter a vyzařuje sílu a odhodlání, které jsou charakteristické pro sumo bojovníky.

Při hraní s těmito figurkami se hráči ocitnou uprostřed vzrušujícího souboje na dohyo, kde každý tah může rozhodnout o vítězství či porážce. Díky pečlivému zpracování a autentickému designu se hráči mohou skutečně vcítit do role sumo bojovníka a prožít napínavé chvíle boje.



Obrázek 13: Hrací figurky pro hru Sumo

Zdroj: vlastní zpracování

Deska

Hrací deska deskové hry Sumo se inspirovuje autentičností skutečných sumo zápasů, přičemž navozuje atmosféru dohyo, tradiční arény pro sumo zápasy. Celkový design hrací desky jak, můžeme vidět na obrázku 14, emuluje prostředí, kde se odehrávají intenzivní souboje mezi hráči, jako by byli přímo uprostřed arény sumo zápasů.

Dohyo, které představuje centrum dění, je navrženo jako kruh, kde hráči bojují o vítězství a vyvíjí strategie proti svým soupeřům. Tento kruh je dále rozdělen na šest částí, vytvářejících výseče kruhu, přičemž každá výseč je určena pro jednoho hráče. Tento design poskytuje hráčům jasnou orientaci v prostoru a umožňuje jim plánovat své tahy a strategie s ohledem na polohu jejich soupeřů. Barvy hrací desky evokují hlinu, ze které je tradiční dohyo vytvořeno, což přispívá k autentičnosti prostředí. Okraj hrací desky je ohraničen kruhem zdobeným vzorem rýžové slámy, který symbolizuje tradiční způsob, jakým je dohyo v reálných sumo zápasech vymezeno.

Celkově design hrací desky Sumo dokonale přenáší hráče do světa tradiční japonské sportovní disciplíny. Nachází se v příloze A.



Obrázek 14: Hra Sumo

Zdroj: vlastní zpracování

Karty

Karty pro deskovou hru Sumo, které jsou k vidění v příloze B, mají klíčovou roli při provádění tahů a akcí. Jejich design je pečlivě promyšlen a skládá se z několika částí, které usnadňují hráčům orientaci a interakci s nimi. Ukázka designu karet je vyzobrazen na obrázku 15 a obrázku 16.

V horní části každé karty je umístěn název, aby hráči okamžitě rozpoznali, o jakou kartu se jedná. Tento název je doplněn grafickým vyobrazením, které odkazuje na japonský folklór, dodávající kartě autentičnost a atmosféru. Dále se v této části karty nachází japonský název, což přispívá k celkovému dojmu a spojení s tématem hry. Ve spodní části každé karty je uvedeno upřesnění, co daná karta představuje a jakou herní akci umožňuje. Toto upřesnění je klíčové pro správné použití karty a strategické rozhodování hráčů.

Karty jsou rozděleny do čtyř barevných kategorií, což usnadňuje hráčům orientaci v balíčku. Červené karty slouží k útoku, zelené karty k léčení, modré karty jsou speciální karty, které vyžadují vyložení pro jejich aktivaci, a oranžové karty jsou speciální karty, které lze použít okamžitě pro rychlou reakci v průběhu hry.



Obrázek 15: Hrací karty pro hru Sumo

Zdroj: vlastní zpracování



Obrázek 16: Balíček hracích karet pro hru Sumo

Zdroj: vlastní zpracování

4.3 Obalový design hry Sumo

Obal deskové hry Sumo přichází v podobě robustní kartonové krabice, pečlivě přizpůsobené velikostí pro všechny součástky hry. Obal je zpracován, aby odrazil atmosféru a styl celého herního zážitku. Na první pohled uchvacuje grafika sumo zápasníka na přední straně, doplněná názvem hry psaným jak latinkou, tak japonskými znaky, viz obrázek 17.

Boky krabice jsou jednotné v designu s názvem hry a pod ním vyobrazená hrud' bojovníka, čímž se zachovává jednota a estetická harmonie. Na zadní straně krabice, vyzobrazené na obrázku 18, pak nalezneme opět název hry, doplněný stručným popisem obsahu, včetně specifik jako vhodný věk hráčů, předpokládaná doba hraní a maximální počet hráčů. Součástí zadního designu je také malá ukázka karet, která slouží jako náhled pro potenciální kupující, podporující jejich představivost a zvědavost. Obalový design hry se nachází v příloze C.



Obrázek 17: Přední strana krabice pro hru Sumo

Zdroj: vlastní zpracování



Obrázek 18: Zadní strana krabice pro hru Sumo

Zdroj: vlastní zpracování

4.4 Pravidla pro hru Sumo

Design pravidel pro deskovou hru Sumo je harmonicky sladěný s předešlými komponenty, vystihuje tutéž atmosféru. Stejně jako na obalu hry, i zde na první straně pravidel dominuje grafika sumo zápasníka, která okamžitě spojuje hráče s esencí této hry, viz obrázek 19. Obsah pravidel pak poskytuje podrobný průvod všemi aspekty hry, od základních pravidel až po pokročilé strategie.

Důležitým prvkem jsou poslední stránky pravidel, kde jsou pečlivě zobrazeny všechny hrací karty jednotlivě a doplněny jejich detailními popisy. Tato úprava umožňuje hráčům lépe se seznámit s jednotlivými kartami a pochopit jejich účel a hodnotu během hry. Ukázka obsahu pravidel je vyzobrazena na obrázku 20.

Pravidla jsou navržena s ohledem na hráčovu snadnou orientaci, jak strukturou, tak i vizuálním designem. Grafické prvky jsou minimalizovány, což umožňuje hráčům plně se soustředit na pochopení hry bez zbytečných rozptýlení. Celá pravidla se nachází v příloze D.



Obrázek 19: Přední strana pravidel pro hru Sumo

Zdroj: vlastní zpracování



Obrázek 20: Obsah pravidel pro hru Sumo

Zdroj: vlastní zpracování

Závěr

Celkově lze konstatovat, že tvorba vlastní autorské deskové hry Sumo byla fascinujícím a obohacujícím procesem. Práce věnovaná designu této hry přinesla hlubší porozumění struktuře a specifikům deskových her jakožto herního média. Důkladná analýza základních pojmů a pečlivé plánování každého herního prvku umožnilo vytvořit funkční a atraktivní hru, která si klade za cíl oslovit širokou škálu hráčů.

V rámci tvorby deskové hry Sumo byla zdůrazněna důležitost estetických a grafických prvků, které jsou klíčové pro přitažlivost a úspěch hry na trhu. Rozhodnutí a postupy byly motivovány nejen vlastní zálibou v deskových hrách, ale také snahou vytvořit něco nového a inovativního.

Nad rámec samotného designu hry se bakalářská práce také zabývala teoretickými aspekty její výroby, čímž byly rozšířeny obzory v oblasti herního průmyslu. Tato bakalářská práce přináší ucelený přehled o procesu tvorby deskové hry a doufá, že bude sloužit jako inspirace pro další tvůrčí aktivity v oblasti herního designu.

Cíl bakalářské práce byl splněn.

Seznam použité literatury a internetových zdrojů

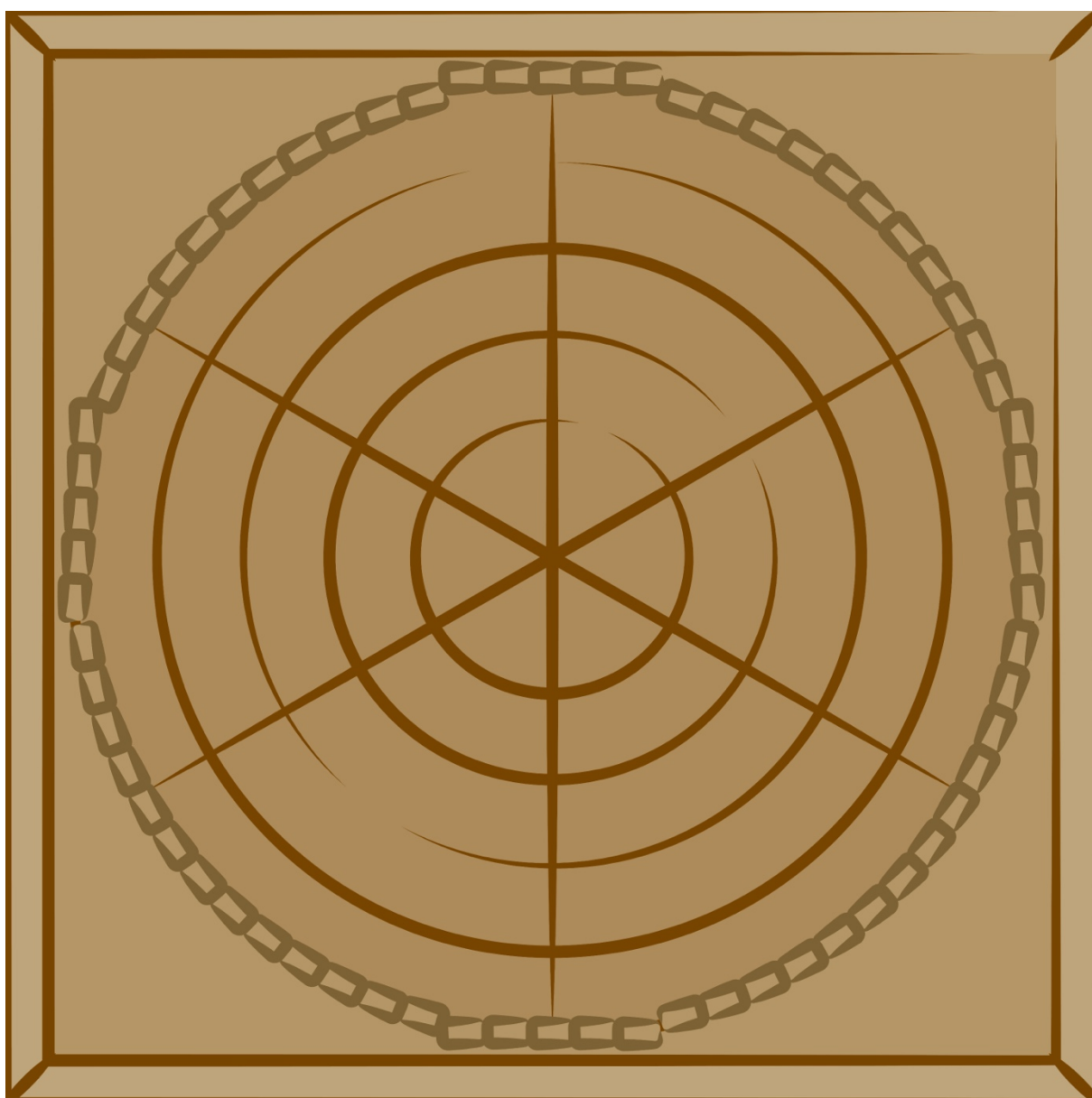
- [1] ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. V Praze: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1.
- [2] *The Full History of Board Games* [online]. [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://medium.com/@peterattia/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>
- [3] The History of the Spiel des Jahres Board Game Awards [online]. [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://www.meeplemountain.com/articles/a-definitive-guide-to-the-spiel-des-jahres-board-game-awards/>
- [4] How to Write a Good Board Game Rulebook [online]. [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://medium.com/@tim.chuon/how-to-write-a-good-board-game-rulebook-5e66cd9f7e40>
- [5] DANIELS, Jesse Terrance. Make Your Own Board Game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game. in North Adams, Massachusetts: Storey Publishing, 2022. ISBN 978-1635863413.
- [6] [online]. [cit. 2024-04-19]. Dostupné z: <https://pixabay.com/photos/dice-d20-game-role-d12-d8-rpg-2351448/>
- [7] [online]. [cit. 2024-04-19]. Dostupné z: <https://pixabay.com/photos/dice-d20-game-role-d12-d8-rpg-2351448/>
- [8] [online]. [cit. 2024-04-19]. Dostupné z: <https://www.thebeijinger.com/blog/2020/02/10/go-international-games-around-world-can-be-played-go-board>
- [9] [online]. [cit. 2024-04-19]. Dostupné z: https://monopoly.fandom.com/wiki/Monopoly_Money
- [10] [online]. [cit. 2024-04-19]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/playing-card>
- [11] BEBO. The Everything Tabletop Games Book: From Settlers of Catan to Pandemic, Find Out Which Games to Choose, How to Play, and the Best Ways to Win!. Everything, 2019. ISBN 978-1507210628.
- [12] GAMING DEFINITION OF THE WEEK: TILE LAYING [online]. 2020 [cit. 2024-03-05]. Dostupné z: <https://engagedfamilygaming.com/board-games/gaming-definition-of-the-week-tile-laying/#:~:text=In%20a%20Tile%20Laying%20Game,the%20tiles%20on%20their%20turn.>

- [13] What is Worker Placement? [online]. 2020 [cit. 2024-03-05]. Dostupné z: <https://www.thedarkimp.com/blog/2020/11/12/what-is-worker-placement/>
- [14] Kooperativní hry [online]. [cit. 2024-03-05]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/mechanismus/2023/spoluprace>
- [15] The Game Mechanics: Hidden Roles [online]. 2021 [cit. 2024-03-05]. Dostupné z: <https://www.bert.games/post/tgm-hidden-roles>
- [16] FULLERTON, Tracy. Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her. Přeložil Daniel DOLENSKÝ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2021. ISBN 978-80-7331-568-9.
- [17] A board game design process: Test early, test a lot [online]. 2020 [cit. 2024-03-06]. Dostupné z: <https://uxdesign.cc/a-board-game-design-process-test-early-test-a-lot-a1bcdb0680eb>
- [18] [online]. [cit. 2024-04-19]. Dostupné z: <https://acrosstheboardcafe.com/product/patchwork/>
- [19] Breaking Down Board Game Design [online]. 2021 [cit. 2024-03-06]. Dostupné z: <https://medium.com/idotclub/breaking-down-board-game-design-45001d0567e2>
- [20] AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. Packaging the Brand: The relationship between packaging design and brand identity. AVA Publishing, 2011. ISBN 978-2-940411-41-2.
- [21] The Importance of Visual Appeal in Board Games [online]. [cit. 2024-03-07]. Dostupné z: <https://therewillbe.games/articles-essays/7965-visual-appeal-topic-discussion>
- [22] [online]. [cit. 2024-04-19]. Dostupné z: <https://hexagamers.com/everything-you-need-to-know-about-board-games>
- [23] Color as a Game Design Tool [online]. [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://medium.com/@interama/color-as-a-game-design-tool-2b9b38ad228e>
- [24] Grafický design pro každého. Přeložil Lenka ŠVERČIČOVÁ. Universum. Praha: Euromedia Group, 2020. ISBN 978-80-242-6903-0.

Seznam příloh

Příloha A: Hrací deska pro hru Sumo	55
Příloha B: Hrací karty pro hru Sumo	56
Příloha C: Design krabice pro hru Sumo	58
Příloha D: Pravidla pro hru Sumo	60

Příloha A: Hrací deska pro hru Sumo



Příloha B: Hrací karty pro hru Sumo



SOJOVÁ OMÁČKA



Zahrajte společně s kartou sushi. Po použití této karty si vezměte od každého hráče jednu kartu.

SUSHI



Zahrajte společně s kartou sojová omáčka. Po použití této karty si vezměte od každého hráče jednu kartu.

SUSHI



Zahrajte společně s kartou sojová omáčka. Po použití této karty si vezměte od každého hráče jednu kartu.

SAKURA



Hráč po tvé levici nebo pravici ti musí ukázat karty a ty si jednu vyber.

TORRI



Projdi o dvě místa dopředu

MANEKI NEKO



Přiblíž se o jedno místo blíže ke středu.

TESSEN



Vyhni se. Použij kdykoliv kdy musíš krok ven.

RAMEN



Dej si Ramen a vytáhni s ještě dvě další karty.



(SUMO! 相撲)

SUMO!

ZÁBAVNÁ HRA PRO CELOU RODINU

ZAZÁPASTE SI V RINGU
A VYTLAČTE SOUPEŘE VEN

相撲



3-6 HRÁČŮ 15 MIN 8+



CÍL HRY

Cílem hry je zůstat jako poslední hráč na desce.

OBSAH HRY

- 112 hracích karet
- Hrací deska
- 6 hracích figurek

PŘÍPRAVA HRY

1. Vezměte balíček karet a důkladně jej promíchejte.
2. Každému hráči rozdejte 3 karty a zbytek karet položte na místo, kde je každý hráč dosáhne.
3. Každý hráč umístí svou hrací figurku na jednu z výšečí, do kruhu vzdáleného 3 místa od středu.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v tazích ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který je nejstarší.

Dobrání Karet

- Na začátku svého tahu si hráč z dobíracího balíčku vytáhne dvě karty. Pokud je dobírací balíček prázdný, zamíchejte karty z odhazovacího balíčku a vytvořte nový dobírací balíček.

Zahrání Akce

- V této fázi hráč zahraje libovolný počet karet. Každá akce je vysvětlena na dané kartě. (Viz kapitola Karty)

Odhození Přebytku Karet

- Hráč může mít na konci tahu v ruce pouze 5 karet. Pokud má hráč více než 5 karet, musí přebytečné karty odložit do odhazovacího balíčku.

ČERVENÉ KARTY



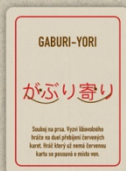
SHIKO

ZA POMOCI TĚTO KARTY MŮŽEŠ VYSTRČIT HRÁČE O JEDNO MÍSTO SMĚREM VEN Z KRUHU.



DŘEP

PO VYLOŽENÍ TĚTO KARTY MUSÍ VŠICHNI OSTATNÍ HRÁČI VYHODIT JEDNU KARTU ZE SVÉ RUKY DO ODHAZOVCÍHO BALÍČKU.



GABURI-YORI

GABURI-YORI NEBOLI SOBOJ NA PRSA VÁM UMOŽNÍ VYZVAT NA DUEL LIBOVOLNÉHO HRÁČE. PO VYLOŽENÍ TĚTO KARTY MUSÍ OBA HRÁČI V DUELU PŘEBÍJET ČERVENÉ KARTY POČÍNÁJE VYZVANÝM HRÁČEM. POKUD JEDEN Z NICH JIŽ NEMÁ ČERVENOU KARTU, POSOUVÁ SE O MÍSTO SMĚREM VEN Z KRUHU

ČERVENÉ KARTY



MASKA

KAŽDÝ HRÁČ KROMĚ TEBE SI MUSÍ VYBRAT JEDNU Z 4 BAREV. POTÉ SE OTOČÍ VRCHNÍ KARTA BALÍČKU, KAŽDÝ HRÁČ KTERÝ SI VYBRAL BARVU STEJNOU KTEROU MÁ TATO KARTA, MUSÍ SE POSOUNOUT O MÍSTO SMĚREM VE Z KRUHU.



GYÓJI

OSTATNÍ HRÁČI SI MUSÍ VYTÁHNOUT KARTU Z BALÍČKU, POKUD JE ČERVENÁ, POSOUVAJÍ SE O MÍSTO SMĚREM VEN Z KRUHU.

ZELENÉ KARTY



MANEKI NEKO

PO ZAHRÁNÍ TÉTO KARTY SE MŮŽETE POSOUNOUT O MÍSTO SMĚREM KE STŘEDU KRUHU.



RAMEN

PO ZAHRÁNÍ TÉTO KARTY SI MŮŽEŠ VYTÁHNOUT DALŠÍ DVĚ KARTY NAVÍC



TESSEN

TESSEN POUŽIJ JAKO ŠTÍT, POKUD MUSÍŠ O KROK VEN, VYLOŽ TUTO KARTU A ZŮSTÁVÁŠ NA MÍSTĚ.

ORANŽOVÉ KARTY



SUSHI A SOJOVÁ OMÁČKA

ZAHRAJ SPOLEČNĚ KARTU SOJOVÁ OMÁČKA A KARTU SUSHI, POTÉ VÁM KAŽDÝ HRÁČ MUSÍ ODEVZDAT JEDNU JEHO KARTU.



SAKURA

HRÁČ PO TVÉ LEVICI NEBO PRAVICI TI MUSÍ UKÁZAT KARTY A TY SI MŮŽEŠ JEDNU VYBRAT.



TORRI

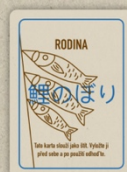
PO POUŽITÍ TĚTO KARTY POSTUP O 2 MÍSTA SMĚREM KE STŘEDU KRUHU.

MODRÉ KARTY



ORIGAMI

MODRÉ KARTY NEODHAZUJEŠ DO ODHAZOVACÍHO BALÍČKU ALE POKLÁDÁŠ JE PŘÍMO PŘED SEBE. POKUD NASBÍRÁŠ PŘED SEBE JAKÉKOLIV 3 KARTY ORIGAMI, POSUNEŠ SE DO KRUHU NEJBLIŽE STŘEDU. PO POUŽITÍ KARTY ODHOĎ DO ODHAZOVACÍHO BALÍČKU.



RODINA

VYLOŽ TUTO KARTU PŘED SEBE, SLOUŽÍ JAKO ŠTÍT PŘED JÁKÝMKOLIV ÚTOKEM, ALE POUZE NA JEDEN. PO POUŽITÍ ODHOĎ DO ODHAZOVACÍHO BALÍČKU.



TAIMIAUTO

TIME OUT, DEJ SI NA KOLO PAUZU, NIC SE TĚ NETÝKÁ A NIKDO TI NIC NEMŮŽE. PO JEDNOM KOLE ODHOĎ DO ODHAZOVACÍHO BALÍČKU.