

## LUNIX – VESMÍRNÁ LOGISTIKA (DESKOVÁ HRA)

## LUNIX – THE SPACE LOGISTICS (BOARD GAME)

ZDENĚK LOMIČKA

### **Resumé**

*LUNIX je desková hra s motivem vesmírné přepravy. Cílem hráčů je převážení zásilek (a tím plnění zakázek) v proměnlivém prostředí vesmíru. Toto prostředí je ve hře realizováno principem průběžné změny herního plánu v herních cyklech, čímž se neustále mění i podmínky letu a dochází k zajímavým situacím. Hra je vhodná pro 2 – 5 hráčů od 9 let.*

### **Abstract**

*LUNIX is a board game with a motif of cosmic transportation. The aim of the game (and also the players) is transporting consignments (and fulfill the contracts) in the changing surroundings of space. This process is implemented in the game as a principle of continuous changes in the board (playing) area in game cycles, thus changing the conditions of the flight. These changes result in interesting situations. The game is suitable for 2-5 players from the age of 9.*

### **ÚVOD**

Rozhodl jsem se přihlásit do Olympiády vědy a techniky výsledek své práce v podobě prototypu společenské hry. Její myšlenka mne před nějakou dobou napadla a zamýšlel jsem ji uvést do života. Jedná se o čistě můj osobní autorský počín, vše jsem vytvářel podle vlastních návrhů, pouze s využitím multimediálních dat dostupných na internetu.

Jedná se o deskovou hru s motivem vesmírné přepravy, jejímž hlavním motivem je plnění zakázek v proměnlivém prostředí vesmíru, které je ve hře realizováno principem průběžné změny herního plánu v časových úsecích (fázích), čímž se neustále mění i podmínky letu a dochází k zajímavým situacím.

Hru jsem uvažoval jako prostředek ke společnému trávení volného času v rámci mimoškolních aktivit dětí, ale lze ji hrát samozřejmě v jakémkoli věku. Zároveň hra neotřelým způsobem zachycuje proměnlivost okolního prostředí (herního plánu), skýtá tedy velkou variabilitu pohybu raket hráčů po plánu a rovněž i plánování tahů hráčů.

### **LUNIX – Vesmírná logistika (desková hra)**

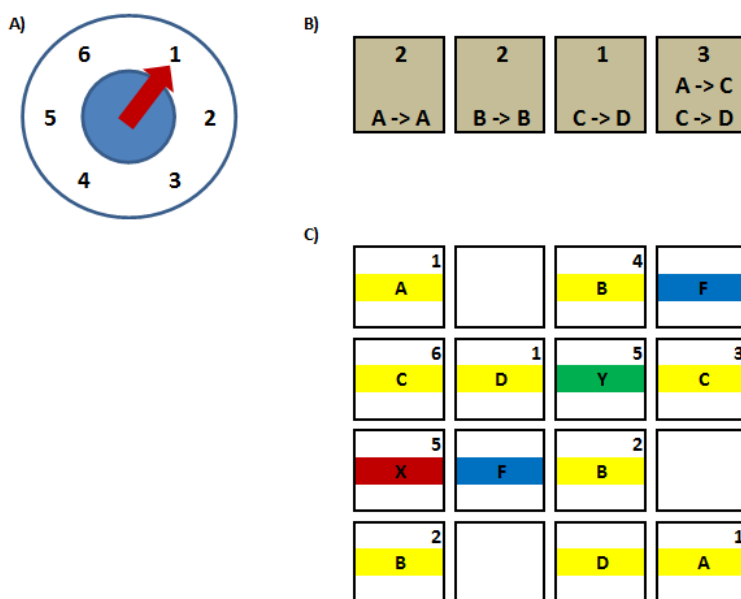
Společenské hry stále zažívají velký rozmach a stále více lidí (dospělých, rodin i dětí samotných) se o ně začíná zajímat vážněji. Většinu již k dobrému pocitu ze hry nestačí hození kostkou a posun figurkou podle hozené hodnoty, a tak se stále objevují nové a nové herní motivy a principy a jejich různé kombinace, aby hráči mohli zažívat co nejpestřejší herní dobrodružství.

K vytvoření této hry mne vedla úvaha o cestování vesmírem a přepravování nákladu. Her na toto téma je samozřejmě mnoho a mnoho z nich je velice komplexních a jejich hra je náročná na přípravu a hru, ale zato slibuje velkolepý zážitek. Toto ovšem nebylo mým cílem. Zaměřil jsem se na vytvoření jednoduché hry, kterou mohou hrát jak dospělí, tak i děti, přičemž její příprava zabere chvíli a herní doba příliš nepřesáhne jednu hodinu. Zaujala mne konkrétně myšlenka ztvárnění proměnlivosti vesmíru, pohybu planet atd. Uvažoval jsem tedy,

že hráči poletí nějakou vesmírnou trasou, kde již ale i tatáž cesta může být po chvíli zcela jiná, neboť se mezitím odehraje řada událostí a vesmír se v daném místě změní. Cestovat vesmírem hráči potřebují, neboť cílem je plnění zakázek pro přepravu, a tím získávání vítězných bodů. Zároveň jsem chtěl, aby hráči měli nějakým způsobem omezené palivo, a tedy by museli hledat i řešení jeho doplňování.

## Teoretická příprava

Jedná se o hru s motivem vesmírné přepravy, jejímž hlavním motivem je plnění zakázek v proměnlivém prostředí vesmíru, které je ve hře realizováno principem průběžné změny herního plánu v jakýchsi fázích, čímž se neustále mění i podmínky letu a dochází k zajímavým situacím.



Obrázek 27: Návrh a koncept hry

A) ukazatel aktuální fáze

B) vyložené zakázky pro přepravu (v horní části jsou vítězné body, které karta přináší, ve spodní pak úkol, za který je možné je získat – tj. je třeba doletět z planety na jinou planetu A, z planety B na jinou planetu B; a složitější např. z planety A na planetu C a na planetu D)

C) herní plán s vyloženými kartami vesmíru. Každá karta má v horní části označeno číslo fáze korespondující s čísly na ukazateli A) a dělí se na žluté = planety (ve střední pak označení planety korespondující s úkoly), modré = čerpací stanice, červené = nebezpečí a zelené = nějaká speciální možnost.

Hráči mají raketky, se kterými se pohybují po herním plánu (C). Na pohyb potřebují palivo. Během hry se hlásí o splnění nabízených úkolů a snaží se doletět na potřebné planety dříve než soupeři. Kdo doletí (splní úkol) jako první, získává kartu splněného úkolů a tím i vítězné body, které představuje. Kdo doručí zakázky za např. 10 bodů, vyhrává hru.

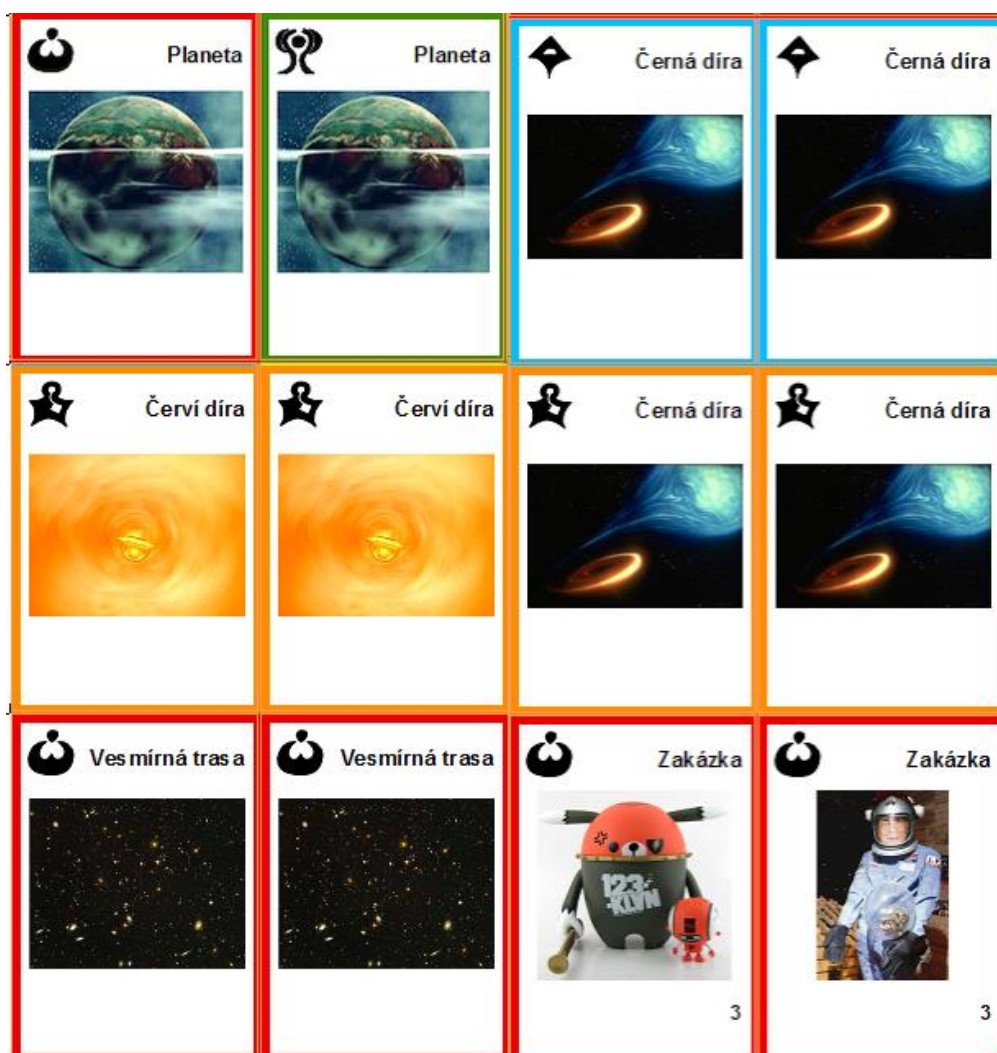
Zajímavý aspekt vidím právě v proměně vesmíru a tím i tras, kde po každém herním kole, kdy každý hráč odehraje svůj tah, se

1. odstraní všechny kartičky s daným číslem fáze dle ukazatele (A) – tj. na předchozím obrázku karty s číslem 1),
2. doplní se nové kartičky vesmíru a
3. následně se posune fáze po směru hodinových ručiček – tj. na konci dalšího kola se budou odstraňovat kartičky s číslem 2 a dojde k další změně herní plochy.

### Praktické řešení

Po sepsání první verze pravidel, jak by měla hra zhruba fungovat, jsem přistoupil k výrobě prototypu.

Jelikož na herní plán bylo třeba velké množství karet s různým nastavením, rozhodl jsem se vytvořit program na generování karet, které bych následně vytiskl a nastříhal (viz obrázky níže).

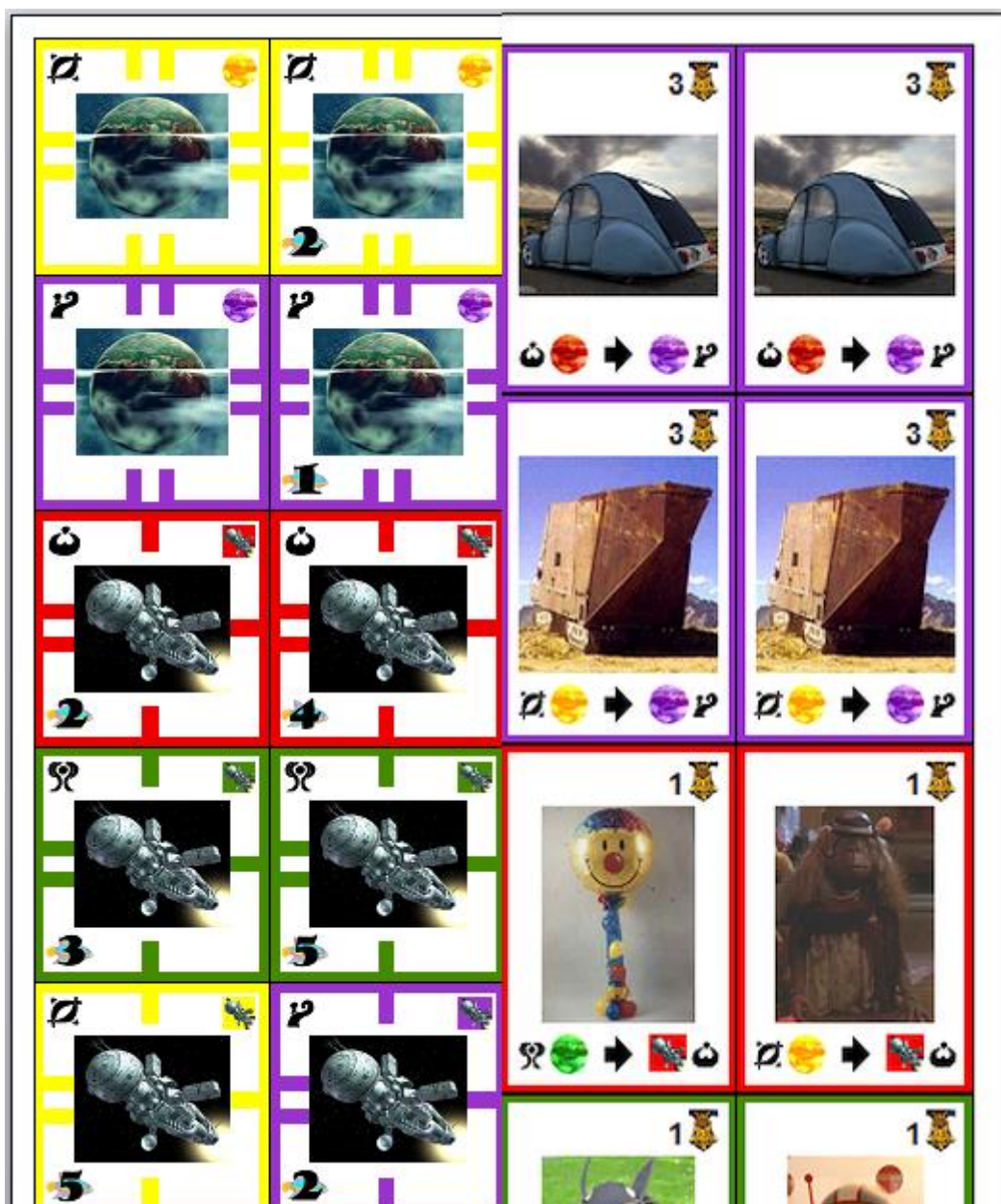


Obrázek 28: První verze karet oblastí, z nichž se skládá herní vesmír, a karty přepravovaných zakázek

První verze vypadala slibně a zdálo se, že by hra mohla být jednodušší a rychlejší, ale již po pár testovacích rozehráních byla patrná řada nedostatků. Týkaly se jak přehlednosti,

fungování na plánu a jazykové nezávislosti, tak i samotné zamýšlené funkčnosti mizení a objevování se vesmírných tras.

Po několika úpravách a několikerém opětovném vytištění a nastřihání cca 120 kartiček již poslední verze slibuje mnohem lepší komfort a smysluplnější formát na rozložení hrací plochy na stole.



Obrázek 29: Poslední verze karet oblastí; v levé dolní části karet oblastí (vlevo) jsou již vidět fáze, kdy se karta změní, na kartách zakázek (vpravo) zase bodový zisk za splnění a symboly místa nakládky

Pro hru jsou rovněž potřeba modely raketek, které mají určité množství energie, díky které se mohou lépe pohybovat, navíc mají mít možnost měnit nastavení rychlosti.

Evidenci energie raket jsem vyřešil na herním panelu hráče, který zároveň slouží jako přehledová karta pro to, co má hráč ve svém tahu vykonat.



Po chvíli hledání řešení, jak zobrazovat rychlost raketky, které mi přišlo nevhodné dávat také na herní plán hráče, jsem se rozhodl namísto nějakého přehledu rychlosti vytvořit raketku, do které by bylo možné umístit hrací kostku a na ní pak nastavovat aktuální rychlost dané raketky.



Obrázek 30: Herní karta hráče s nastavenou maximální energií a model raketky s aktuální rychlostí 3

Další součástí prototypu jsou pak různé žetony. Jednak je třeba nějak počítat stav energie, k čemuž slouží stupnice a příslušný žeton či figurka, navíc bylo třeba nějakým způsobem rozhodnout, jak vlastně by měly být zakázky nabízeny a dopravovány.

Existuje mnoho způsobů, jak třeba i jen zajistit distribuci zakázek mezi hráče. Je možné o ně soutěžit, dražit je, líznout si je z balíčku skrytě či viditelně atd. Po několikerém zkoušení jsem se rozhodl použít otevřenou nabídku vyložených zakázek, jak bylo i v původní představě, kdy jednu zakázku může řešit najednou i více hráčů, respektive každý, kdo se se svou raketkou dostane do místa nakládky. Stačí jen, že si položí na tuto zakázku svůj přepravní žeton. Splnit zakázku může ale jen jeden, a to je hráč, který se jako první dostane na místo, kam má být zakázka doručena. Poté si vezme získanou kartu, která pro něj znamená přínos vítězných bodů. Ostatní hráči odejdou s prázdnou, respektive se jim pouze vrátí jejich žetony a musí se pokusit zvládnout jinou zakázku. Protože ale každý může přepravovat více zakázek najednou, nedoručení jedné nemusí znamenat příliš velký problém. Navíc je možné doručování stornovat a na nějaké planetě cestou si vzít zakázku, která je v dané chvíli výhodnější. Pouze tím ale přepravci klesá jeho spolehlivost.

Jedna z nejdůležitějších komponent, která zajišťuje zamýšlený princip „mizení“ oblastí ve vesmíru, respektive změnu herní galaxie v průběhu času, je něco jako počítadlo, které určuje, jaké oblasti se budou obměňovat. Nejprve jsem jej uvažoval řešit pomocí jakýchsi hodin s ukazatelem, ale nakonec – s ohledem na zbytečné problémy s upevňováním ručičky – jsem zachoval princip „ciferníku“ a zvolil přesouvání žetonu na pozicích kolem něj.



Obrázek 31: Herní plán s ukazatelem fází určujících obměnu oblastí a vyloženými kartami zakázek

Již po několika pokusech hru zahrát seznala řadu změn i původní „skvěle promyšlená pravidla“. Při jakémkoli kroku, který bylo třeba rozhodnout, se – obdobně jako při řešení výběru zakázek – nabízelo mnoho možností a často bylo velice těžké se rozhodnout, která z možností je ta správná. Stále jsem měl zároveň na paměti, aby hra byla zajímavá a dobře fungovala. I jen třeba taková na první pohled jednoduchá otázka, zda se může ocitnout na jednom políčku více raketek, znamenala dlouhé hodiny přemýšlení a přepisování pravidel, protože se vždy našly nějaké argumenty pro i proti. Respektive až s vyzkoušením bylo jasné, jaké důsledky které řešení má. Nicméně pak se často projeví ještě další souvislosti, na které autor přijde až při řešení důsledků předchozích řešení důsledků. A takto se dalo uvažovat téměř o všem.

### Výsledná verze

Hra se nyní nachází v prozatím poslední verzi, tedy ve stádiu hratelného prototypu. Jelikož vývoj každé hry ale vyžaduje mnoho testování, neodvážuji se říci, že se jedná o finální verzi a podobu. Jak při tvorbě, tak při chvilkách testování se objevovaly další možnosti, co by bylo možné do hry zařadit. Bral jsem ovšem stále ohled na hledisko rozumné hratelnosti, navíc jsem nedokázal najít dostatek volného času na otestování všech možných důsledků nových prvků ve hře. Vylepšení jsem si tedy pouze poznamenal, abych je případně mohl někdy v budoucnu využít.

Nicméně mým cílem bylo vytvořit hru s relativně jednoduchými pravidly, aby si ji mohlo zahrát i dítě školou povinné, což pevně doufám, že se mi nakonec podařilo. A tak nyní očekávám, s jakým úspěchem se hra setká při vyzkoušení ze strany skutečných hráčů.



Obrázek 32: Krabice, která skrývá prototyp hry

## ZÁVĚR

Jak jsem již zmínil, mým cílem bylo vytvořit hru s relativně jednoduchými pravidly, kterou by si mohli zahrát jak dospělí, tak i děti, a zároveň aby tato hra obsahovala nějaký inovativní prvek, např. co se týče zajímavého herního mechanismu. Myslím si, že se mi to z hlediska stanovených cílů podařilo. Přesto ale na hře budu ještě pracovat a sbírat poznatky z jejího testování, aby její finální verze byla skutečně zábavná a hráči měli chuť ji hrát opakovaně.