

# DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

**FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ**

FACULTY OF FINE ARTS

**ATELIÉR HERNÍCH MÉDIÍ**

GAME MEDIA STUDIO

**VYUŽITÍ OBLEČENÍ VE HRÁCH (ALTERNATIVNÍ VYUŽITÍ  
OBLEČENÍ VE HRÁCH, OBLEČENÍ JAKO VYPRAVĚČ)**

USE OF CLOTHING IN GAMES (ALTERNATIVE USES OF CLOTHING IN GAMES, CLOTHING AS A  
NARRATOR)

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

MASTER'S THESIS

**AUTORKA PRÁCE**

AUTHOR

**BcA. Zoya Volkova**

**VEDOUCÍ PRÁCE**

SUPERVISOR

**MgA. Vojtěch Vaněk**

**BRNO 2024**

# OBSAH DOKUMENTACE

<b>TEXTOVÁ ČÁST</b>	4
<b>ANOTACE</b>	4
<b>ANNOTATION</b>	4
Klíčová slova:	4
<b>ÚVOD</b>	5
<b>CÍLE PRÁCE</b>	6
<b>KONTEXTUALIZACE PRÁCE</b>	7
Analýza mechanik a her, které je využívají:	7
Oblečení jako příběh:	7
Oblečení, jako zařazovací prvek:	8
Oblečení jako symbol:	9
Oblečení jako dress code:	11
Oblečení jako stealth mechanika:	11
Oblečení jako simulace života:	13
Oblečení jako reskin:	15
Oblečení a sociální vztahy:	16
Oblečení jako součást prostředí:	18
<b>POPIS DÍLA</b>	19
<b>SHRNUTÍ</b>	20
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b>	21
Použitá literatura:	21
Seznam her a použitého obrazového materiálu:	22
<b>OBRAZOVÁ ČÁST</b>	23

# TEXTOVÁ ČÁST

## ANOTACE

Diplomová práce se zaměřuje na využití oblečení a oblékání postav jako jednu z klíčových herních mechanik v digitálních hrách. Textová část práce prozkoumává již existující možnosti využití oblečení a oblékání, hledá neobvyklá využití, analyzuje korelaci mezi oblečením a dalšími herními mechanikami či herním světem. Na základě tohoto výzkumu navrhuje alternativní řešení v podobě praktické části diplomové práce. Ta se zaměřuje na tvorbou herního prototypu, který integruje oblečení a oblékání jako hlavní herní mechaniku. Ta má poskytnout hráčům neobvyklý zážitek, který do herního prostředí odráží význam a interakci s oblečením v reálném světě. Práce si klade za cíl ukázat skrze herní prototyp jiný pohled na využití oblečení ve hrách.

## ANNOTATION

The thesis focuses on the use of clothing and dressing up as one of the key game mechanics in digital games. The textual part of the work explores existing possibilities of using clothes and dressing up, looks for unusual uses, analyzes the correlation between clothes and other game mechanics or the game world. Based on this research, proposes an alternative solution in the form of a practical part of the thesis. Which focuses on the creation of a game prototype that integrates clothes and dressing up as the main game mechanic. The game prototype is intended to provide players with an unusual experience that influences the meaning and interaction with clothing in the real world into the game environment. The work aims to show a different perspective on the use of clothing in games through a game prototype.

## Klíčová slova:

**video game, character art, digital costume, costume art, game character, narrative, dress-up mechanic**

## ÚVOD

Důvodem pro výběr tématu je osobní zájem, jak o oblečení samotné, tak i tvorbu oblečení reálného i virtuálního. Z vlastní zkušenosti hráče digitálních her jsem zaznamenala, že tvorba postav a jejich následné oblékání často zabírá velké množství herního času. Nicméně často má samotné oblečení ve hrách limitovaný vliv na její průběh hry a slouží spíše k avatarizaci než k posílení herního zážitku skrze specifickou herní mechaniku.

Avatarizace a identifikace jsou dva důležité pojmy v kontextu herního designu a interakcí hráčů s herním prostředím. První jmenovaný se týká vytváření a přizpůsobení herních postav, které hráči ovládají nebo s nimi interagují v herním prostředí. Avatar je prostředkem, skrze který hráč prožívá herní svět, reprezentuje svou identitu a zasahuje do herního děje. Avatarizace umožňuje hráčům personalizovat své postavy, což může zahrnovat volbu vzhledu, schopností, dovedností a dalších charakteristik, aby lépe odpovídaly hráčovým preferencím. Identifikace se odkazuje na proces, kdy hráči vstupují do role svých avatarů a začínají se s nimi identifikovat. Tímto způsobem se hráči emocionálně propojují se svými postavami a začínají prožívat herní události jako součást své vlastní zkušenosti.

Avatarizace a identifikace jsou velmi obsáhlá témata, kterým se již věnuje celá řada prací. Brock a Johnson (2022) prostřednictvím případových studií her ukazují, jak se hráči zapojují do kreativního sebevyjádření a kvalifikované práce v herním prostředí. Kim Szolin (2022) v textu pojednává o vztahu mezi hráči a jejich avatary ve videohrách a zdůrazňuje, jak mohou avataři sloužit k vytváření hráčovy identity ideálního já. Alexander Matthias Gerner (2022) zkoumá dopad AI-avatarizace a algoritmické faciality na estetiku a politiku. Zkoumá, jak avataři, zejména ti s lidskými obličejovými rysy generovanými umělou inteligencí, ovlivňují interakce mezi člověkem a strojem, sociální dynamiku a mocenské struktury. Michel Nachez a Patrick Schmoll (2022) zkoumají důsledky avatarizace na sebe konstrukci a sebe prezentaci. Zkoumají také paradoxy ve vztazích hráčů s jejich avatary a ostatními hráči. Dominique Mangiatordi (2021) v textu porovnává, jak se jednotlivci prezentují online, s výběrem avatarů ve videohrách. Naznačuje, že by se identifikační fáze neměla uspěchat, protože představuje příležitost k vylepšení uživatelské zkušenosti a odpovídajícímu přizpůsobení služeb.

Jak můžeme vidět z uvedených příkladů téma avatarizaci je poměrně aktuální ihned v několika oborech. Ve hrách silně ovlivňuje zážitek hráčů a celý průběh hry. Mě ale zajímá krok, kdy se oprostíme od avatarizace a budeme zkoumat samotné oblečení postav ve hrách a na ně napojené mechaniky. Konkrétně jak může nebo má-li oblečení prostředky pro ovlivňování herního designu. Proto se ve své diplomové práci chci primárně zaměřit na hledání vlivu oblečení jak na hráče, avatara tak i na herní svět. Chci ukázat, jak oblečení může být použito k tomu, aby hráči lépe chápali vztah postavy a světa ve kterém se nachází a se kterým komunikuje pomocí hráče. Na základě výše zmíněného jsem si vytyčila cíle práce, které rozebírám v následujícím oddíle.

## **CÍLE PRÁCE**

Hlavním praktickým cílem je vytvoření herního prototypu, ve kterém se akt oblékání otiskne do dalších aspektů hry. To znamená, že oblečení nebude pouhým samostatným prvkem, ale bude mít dopad na další aspekty herního světa, jako příběh nebo interakce s ostatními postavami a se samotným herním světem. Prototyp by měl demonstrovat možnosti a potenciál oblečení a oblékání ve hrách, které se dají dále prohlubovat a rozvíjet. Prototyp, který vyvíjím v rámci této práce, ukáže konkrétní aplikaci teoretických konceptů do praxe a přispěje k diskusi o možnostech využití oblečení ve hrách.

Dalším cílem v rámci prototypu je vybudovat spojení mezi hráčem a postavou, ale zároveň jasně definovat jejich oddělené role. Hráč není postava a postava má svou vlastní roli a charakter, který hráč musí vybídat a tolerovat/akceptovat.

Textová část práce tento prototyp zasazuje do širšího kontextu analýzou existujících herních mechanismů spojených s oblečením/oblékáním. Tomi umožnilo získat širší perspektivu na to, jakým způsobem je tato problematika již implementována v praxi a jaké jsou možnosti pro další vývoj.

## KONTEXTUALIZACE PRÁCE

Jaký je potenciál oblečení ve hrách? Může být příběh vyprávěný volbou oblečení?

Oblečení může sloužit jako mocný nástroj pro vyprávění příběhů, který prostřednictvím vizuálních podnětů a symbolických obrazů zprostředkovává charakterové rysy, narativní témata a emocionální hloubku. Oblečení je každodenní součástí života, a proto má pro hráče intuitivní smysl jako herní prvek. Oblečení a proces oblékání mají svá pravidla, některá vyřčená, jiná zase ne, která člověk dodrží či nikoliv. Podobně i hry mají svá specifická pravidla, která vytvářejí prostředí, se kterým se hráči identifikují a s nímž mohou interagovat. Tato volba umožňuje vytvoření prostředí, které je hráčům blízké a pochopitelné. Manipulace s oblečením přináší do hry novou úroveň realismu. Hráči mohou prozkoumávat různé styly a strategie volby oblečení, což přispívá k jejich zapojení a prožívání herního světa.

### **Analýza mechanik a her, které je využívají:**

Hry dnes představují prostředí, ve kterém oblečení nemusí být pouze pasivní součástí vizuálního designu postav, ale se stává klíčovým prvkem pro interaktivitu mezi herním světem a hráčem, sociální interakce a vyjádření identity hráče. Je zřejmé, že v herním průmyslu existuje škála přístupů. Klíčovým prvkem je zde nejen samotná existence oblečení, ale také jeho vliv na herní mechaniky, estetiku a sociální interakci uvnitř hry.

Tato část textu se zaměřuje na analýzu mechanik implementaci oblečení a nacházení příkladu těchto mechanik ve hrách. Taková analýza nám umožní porozumět různým strategiím a přístupům, které vývojáři zvolili při implementaci oblečení do svých her. Důležitým cílem této analýzy je identifikovat zajímavá využití a mezery v této oblasti. Analýza představuje několik svébytných typů mechanik, které ilustrují na hrách, jež mne zaujaly v rámci tvorby diplomové práce.

### **Oblečení jako příběh:**

Ve hrách může oblečení sloužit jako dynamická mechanika, která pohání vyprávění kupředu tím, že odráží vývoj postavy a vývoj děje. Postava může například začít hru ve skromném oblečení, ale postupně si osvojí oblečení, které odráží její růst a zkušenosti. Některé kostýmy navíc mohou odemknout přístup do různých oblastí, což povzbudí hráče, aby se zapojili do příběhu a prozkoumali svět dále. Jednodušší příklad využití oblečení jako děje, můžeme vidět ve hrách jako: „Barbie fashion show“ a "The Charlton's Fashion Academy".

"Barbie Fashion Show" je hra kde hráči mohou designovat různé oblečení, aby vytvořili módní outfity pro své módní přehlídky. Hra obsahuje různé módní výzvy s konkrétními tématy, jako jsou například volnočasové oblečení, plážové oblečení a večerní šaty. Dokončení výzev odemyká nové oblečení, doplňky a místa pro budoucí přehlídky. Nicméně, protože hra "Barbie Fashion Show" je navržena pro děti, chybí jí systém hodnocení v rámci plnění zadání. I když je oblečení v hře důležité, příliš neovlivňuje příběh.



Barbie Fashion Show, 2004, Vydavatelé: Vivendi Universal, Vývojáři: Vivendi Universal, Screenshot ze hry (17.04.2023).

"The Charlton's Fashion Academy" je videohra o módě, která vyšla v roce 2007. Ve hře hráči jsou studenty módní akademie. Hráči si mohou navrhnout oblečení pomocí nástrojů ve hře. Vybírají látky, barvy, vzory a styly. Jsou posuzováni podle toho, jak dobře oblečení navrhnu, protože je to součástí vzdělávání postavy. Příběh a oblečení spolu tematicky nesouvisí, ale navzájem jsou propojené hodnotícím systémem.



The Charlton's Fashion Academy, 2010, Vydavatelé: UBISOFT, Vývojáři: Mindscape, Screenshot ze hry (17.04.2023).

Oblečení v obou případech vystupuje jako mechanika příběhů, kde hráč dostává určité zadání, které je potřeba splnit a posouvá se po jeho splnění dal. Na konci celé hry vždy získá příběhovou odměnu: cenu nejlepšího návrháře nebo diplom z akademii.

### Oblečení, jako zařazovací prvek:

Oblečení může také fungovat jako silný nástroj identifikování se s konkrétními skupinami nebo frakcemi v herním světě. Oblečením výbavy spojené s konkrétní frakcí se hráči nejen vizuálně zařadí do této skupiny, ale také potenciálně získají přístup k jedinečným úkolům, odměnám nebo interakcím s jinými postavami patřícími do stejné frakce.



Například, některé kostýmy ve hře *Blade & Soul* jsou speciálně navrženy pro PVP<sup>1</sup> systém. Během hlavního questu si hráči vyberou jednu ze dvou frakcí. Frakce *Cerulean Order* a *Crimson Legion* jsou v příběhu hry v neustálém konfliktu. Členové každé frakce nosí jedinečné uniformy, kterou hráč dostane, jakmile se k některé z frakcí připojí. Když na sebe oblékne tento kostým, hráč okamžitě vstoupí do režimu PvP, což znamená, že mohou být napadeni ostatními hráči a NPC frakcí. Hráči musí mít oblečení na sobě, aby dokončili úkoly frakce. Pokud během výpravy oblečení změní, musí začít znovu.



*Blade & Soul*, 2012, Vydavatelé: NCsoft, Garena, Vývojáři: NCsoft, Team Bloodlust, netmarbleNeo, Screenshot z oficiálního webu hry (17.04.2023).

### Oblečení jako symbol:

Další z možných mechanik je výběr oblečení, které může zprostředkovat symboliku a narativní podtext. Některé oděvní prvky nebo vzory mohou nést symbolický význam nebo představovat tematické pojmy. Pečlivým používáním symboliky oblečení mohou herní vývojáři zvýšit hloubku vyprávění a emocionální rezonanci příběhu a zapojit hráče na intelektuální a emocionální úrovni. V sérii her *Dark Souls*, *BloodBorne* a *Elder Ring* je oblečení důležité nejen kvůli vzhledu, ale také v sobě nese určitý symbolismus. V sérii se užívá termín *Fashion Souls* k popisu esteticky zajímavých outfitů, které ukazují hráčskou kreativitu při přístupu k sestavení své postavy. Móda v této hře je unikátní a má hlubší význam než jenom povrchový vzhled. Oblečení často symbolizuje témata strádání a odolnosti v této temné a nepřívětivé hře. Například opotřebovaný vzhled některých oděvů odráží prostředí hry plného rozkladu a zkázy. Extravagantní outfity vytváří výrazný kontrast k atmosféře úpadku přítomné ve hře. I když se mohou zdát v nehostinném prostředí nepatřičné, přispívají k bohatosti herního světa a mohou symbolizovat dekadenci nebo excesy kdysi velké civilizace, která je

---

<sup>1</sup> **Hráč proti hráči**, též **PvP** (z anglického *Player versus player*), je typ boje v hrách více hráčů, ve kterém hráči bojují primárně proti sobě, nikoliv proti počítači.

nyní v troskách. Případně mohou představovat aroganci nebo marnivost určitých postav, které lpí na pozůstatcích bohatství a postavení tváří v tvář blížící se zkáze. Celkově řečeno, módní aspekty v těchto hrách přinášejí hloubku a bohatství do herního světa a dávají hráčům vhled do jeho rozmanité historie a kultury.



Dark Souls III, 2016, Vydavatelé: FromSoftware, Bandai Namco Entertainment, Vývojáři: From Software, Screenshot ze hry (17.04.2023).



Porovnání oblečení postavy v různých hrách sérii: Demon Souls, Dark Souls1, Dark Souls2, Dark Souls3.

### Oblečení jako dress code:

Dress code ve hrách lze využít jako prostředek komunikace s herním prostředím a jeho obyvateli. Nošení formálního oděvu může například umožnit přístup k exkluzivním událostem nebo vysokým společenským kruhům v herním světě, zatímco oblékání vhodné pro konkrétní počasí může ovlivnit, jak NPC vnímají připravenost hráče na určité výzvy nebo prostředí. Tato interakce mezi oblečením a prostředím zvyšuje realismus a povzbuzuje hráče, aby v různých situacích strategicky zvažovali své oblečení.

Například v hře Grand Theft Auto V (GTA V) jsou některé mise navrženy tak, že postavy musí nosit určité oblečení nebo převleky, aby se přizpůsobily určitým skupinám nebo získali přístup do omezených oblastí. To přidává do některých misí strategický prvek. Například, pokud je mise zaměřena na infiltraci do luxusní akce, oblékání do formálního oděvu může hráčům pomoci lépe zapadnout. V GTA V se hráči mohou například převléknout do smokingu v obchodě Ponsonby's a připojit se k premiéře filmu "Meltdown."



Grand Theft Auto V, 2013, Vydavatelé: Rockstar Games, Vývojáři: Rockstar North, Screenshot ze hry (17.04.2023).

V misi "The Big Score" se hráči spojí s postavou jménem Lester, aby provedli velkou loupež v Union Depository. Lester vyžaduje specifické vybavení pro celou posádku předem. Tyto obleky pomáhají členům posádky lépe splnit své role během loupeže tím, že jim umožňují lépe se maskovat a efektivněji působit.

### Oblečení jako stealth mechanika:

Oblečení lze integrovat do stealth mechanik, což hráčům umožňuje splynout s okolím nebo nepozorovaně proniknout na nepřátelské území. Převlékání se nebo užívání maskovacích oděvů mohou hráči strategicky procházet nepřátelskými prostředími, vyhýbat se odhalení a provádět tajné mise s větší účinností. Toto začlenění oblečení do stealth hry dodává hloubku taktickému aspektu hry a odměňuje hráče za pečlivé plánování a pozorování.

V Hitmanovi může agent 47 změnit svůj vzhled tím, že bude nosit oblečení jiných postav, které si podrobil nebo odstranil. Různé části hry mohou mít omezené oblasti, do kterých mohou vstoupit pouze někteří lidé, například zaměstnanci, bezpečnostní služba nebo VIP. Díky správnému přestrojení může agent 47 vstoupit do těchto oblastí, aniž by vyvolal podezření. Převleky obvykle fungují pouze ve specifických oblastech a s určitými postavami. Některé postavy jsou ostražitější než jiné, a proto je riskantnější nosit kolem sebe určité převleky. Výběr správného oblečení je důležitou součástí hry. Hráči si musí pečlivě naplánovat svůj přístup a efektivně používat převleky, aby splnili své cíle, aniž by byli chyceni.



Hitman 3, 2021, Vydavatelé: IO Interactive, Vývojáři: IO Interactive, Screenshot ze hry (17.04.2023).

V sérii videoher Metal Gear Solid je „Stealth Box“ vtipný předmět, který hráči mohou použít, aby se skryli před nepřáteli. Je to v podstatě kartonová krabice zdobená různými vzory, které často zapadají do prostředí, ve kterém hráč se nachází. To umožňuje hráčům proplížit se kolem nepřátel, aniž by byli odhaleni.



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, 2015, Vydavatelé: KONAMI, Vývojáři: KONAMI, Screenshot ze hry (17.04.2023).

### Oblečení jako simulace života:

Ve hrách simulujících život může výběr oblečení hrát významnou roli při utváření identity hráčské postavy a vztahů s ostatními postavami. Hráči si mohou přizpůsobit šatník svého avatara tak, aby odrážel jejich osobnost, povolání nebo aspirace. Reakce NPC na výběr oblečení hráče by navíc mohly ovlivnit společenskou dynamiku a děj, zdůrazňující důležitost módy v mezilidských interakcích a sebevyjádření postav.

Ve hře The Sims mohou hráči měnit vzhled svých postav tím, že jim vybírají oblečení z různých kategorií, jako jsou svršky, spodky, boty a doplňky. Ve hře The Sims 2 hráči mohli vytvářet vlastní oblečení a sdílet ho s ostatními hráči pomocí nástroje Body Shop. Oblečení bylo dostupné pro různé věkové skupiny a různé příležitosti, jako jsou každodenní oblečení, formální, pyžama, plavky, oblečení pro sportování, venkovní oblečení a speciální oblečení. Simíci dostali nové oblečení, když stárli, nebo si mohli koupit další na komunitních pozemcích. Přestože bylo oblečení drahé, vydrželo věčně, nepotřebovalo prát a sedělo pro všechny velikosti. Při vytváření Simíků si hráči mohli vybrat preference pro své Simíky, které ovlivnily jejich vztahy s ostatními Simíky, jako je to, že mají rádi vousy nebo nemají rádi šedé vlasy. Ve hře The Sims 3 byl zaveden nástroj Vytvořit styl, který hráčům umožnil přizpůsobit barvy, vzory a textury oblečení. Ve hře The Sims 4 určité oblečení může ovlivnit emoce postav. Například oblečení tragického klauna může způsobit, že se Sim bude po celou dobu nosení kostýmu smutný. Hra také představila předem vytvořené sady oblečení a rozšířila možnosti přizpůsobení oblečení genderu postavy, což podporuje inkluzivitu a rozmanitost.

Nástroj na změnu barev a vzorů však byl odstraněn, což omezovalo možnosti barev hráčů.

I když hráči mají mnoho možností přizpůsobení oblečení ve hře The Sims, mnoho hráčů cítí nedostatek důrazu na funkční stránku oblečení. K řešení tohoto problému, hráči vytvářejí módy, které

přidávají nové možnosti a funkce. Například některé módy implementují dress code pro vstup do veřejných pozemku.

Je důležité, aby možnosti oblečení ve hře měly smysluplný dopad i na hru. Některé oblečení může poskytovat bonusy nebo postihy za dovednosti, ovlivňovat náladu nebo sociální interakce. Kromě toho může oblečení ovlivnit osobnost nebo jejich profesní dráhu spolu s pracovním výkonem.



The Sims2, 2004, Vydavatelé: Electronic Arts, Vývojáři: Maxis Emeryville, Screenshot ze hry (17.04.2023).



The Sims3, 2009, Vydavatelé: Electronic Arts, Vývojáři: Maxis, Screenshot ze hry (17.04.2023).



The Sims4, 2014, Vydavatelé: Electronic Arts, Vývojáři: Maxis, Screenshot ze hry (17.04.2023).

### Oblečení jako reskin:

V některých hrách slouží oblékání postav jako zábavná kosmetická funkce, která hráčům umožňuje přizpůsobit si svůj vzhled, aniž by to ovlivnilo herní mechanismy. Tyto alternativní outfity se mohou pohybovat od humorných po tematické a poskytují hráčům prostředky k vyjádření jejich kreativity a individuality v herním světě.

Ve hře FFXIV hráči mohou volit oblečení pro své postavy pomocí tzv. "Glamour" systému, který umožňuje přizpůsobit si vzhled oblečení bez vlivu na herní statistiky. Ve Final Fantasy XIV mohou hráči používat barvivo, které umožňuje změnit barvu oblečení. Pomocí barviva si mohou upravit vzhled

svého vybavení tak, aby vyhovoval jejich preferencím. Ve hře probíhají speciální svatební ceremonie. Aby mohli hráči uspořádat svatbu, musí si koupit balíček „Ceremony of Eternal Bonding“ z interního obchodu. Tento balíček obsahuje svatební oblečení pro nevěstu a ženicha, které je formální a elegantní. Zatímco hosté nemusí mít na sobě konkrétní oblečení, formální oblékání je pro tuto příležitost obvyklé. I když hra nabízí široké možnosti pro úpravu vzhledu postav, chybí mechanismy, které by propojily estetiku s herními mechanikami.



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn, 2010, Vydavatelé: Square Enix, Vývojáři: Square Enix, Screenshot ze hry (17.04.2023).

### Oblečení a sociální vztahy:

Oblečení může sloužit jako forma komunikace mezi postavami různými způsoby, nenápadně sdělující aspekty jejich osobnosti, sociálního postavení, kulturního zázemí, a dokonce i jejich aktuální emocionální stav. Postava se například může oblékat způsobem, který odráží její sociální postavení, osobnostní rysy nebo kulturní pozadí, což umožní ostatním, vytvářet domněnky nebo soudy. Změna oblečení postavy může znamenat posun v její osobnosti nebo loajalitě, vyvolat reakce ostatních postav a posouvat děj prostřednictvím neverbálních podnětů.

Kromě individuálního výrazu mohou oděvní interakce mezi postavami zprostředkovat také mezilidské vztahy a narativní vývoj. Postava může například obdarovat jinou postavu oblečením, které symbolizuje jejich pouto nebo společnou historii. Konflikty nebo změny ve vztazích se naopak mohou odrážet ve vzájemných reakcích postav na oblečení druhé, jako je nesouhlas s novým šatníkem postavy nebo obdiv k dobře zvolenému oblečení.

Jako malý příklad může sloužit herní série Zaklínač, ve které postava Jennifer reaguje na Geraldově oblečení. Elegantní outfit z rozšíření Blood and Wine spouští u Jennifer jedinečnou reakci, během maškarády s Annou Henrietou. Jennifer na Geraldovi staví módní past tím, že negativně reaguje na konkrétní kombinace oblečení a dává najevo své preference a očekávání ohledně jeho oblečení. Mezi příklady patří její nesouhlas s tím, že Geralt nosí modrý hábit s volnými kalhotami nebo míchá hnědý hábit s volnými kalhotami, čímž dává Jennifer najevo svůj smysl pro módu a touhu po estetické harmonii.





The Witcher 3: Wild Hunt, 2015, Vydavatelé: CD PROJEKT RED, Vývojáři: CD PROJEKT RED, Screenshot ze hry (17.04.2023).

### Oblečení jako součást prostředí:

V tomto příkladu oblečení se přizpůsobuje pravidlům světa, ve kterém hráč se nachází. Oblečení může pomoci sdělit atmosféru herního světa tím, že odráží jeho vizuální, kulturní, historické prvky. Různé oblasti a levely v herním světě mohou mít odlišné styly oblečení, pravidla a symboly, které obohacují zážitek z budování světa. Environmentální vyprávění prostřednictvím oblečení může hráčům poskytnout kontextová vodítka o historii herního světa, obyvatelstvu, pravidlech, politice, sociální dynamice a kulturních normách.

Ve hře "Alice: Madness Returns" jak hráči postupují hrou, odemykají nové šaty – jeden pro každou kapitolu – které jsou spojeny s příběhem nebo představují aspekty Aliciny mysli. Tyto šaty jsou inspirovány prostředím a obyvateli a mají jedinečné schopnosti. Všechny šaty Alice mají na zástěře dva alchymistické nebo astrologické symboly, každý odlišný vzhledem a významem.

Oblečení taky umožňuje hráčům přizpůsobit vzhled Alice. Během New game+ si mohou vybrat z různých šatů. Každé šaty poskytují Alici specifické schopnosti užitečné v boji nebo průzkumu. Strategický výběr správných šatů je zásadní, protože může pomoci při efektivním překonávání překážek nebo nepřátel.



Alice: Madness Returns, 2011, Vydavatelé: Electronic Arts, Vývojáři: Spicy Horse, Screenshot ze hry (17.04.2023).

Analýzaker v oblasti implementace oblečení odhaluje celou paletu přístupů k oblečení a oblékání, ale také určité mezery, které lze interpretovat jako příležitosti pro debaty a vylepšení přístupů v herním průmyslu. Tyto nedostatky se často týkají nedostatečného vlivu na samotný průběh hry. Často ve chvíli, kdy hra nabízí širokou škálu oblečení, je zároveň zanedbaný význam oblečení pro další aspekty herního světa. Hry často nedokáží propojit význam vzhledu postavy s herním zážitkem a sociální interakcí. Navíc některých případech oblečení je zahrnuto do placeného obsahu, což nabízí pouze povrchové úpravy svých postav bez přidání dalšího herního obsahu a spoléhá na fanoušky her a soupeřivost mezi hráči o unikátnější vzhled. Při následné tvorbě své diplomové práci na této mezerě se snažím reagovat a pokouším se některé z těchto mezer naplnit.

## POPIS DÍLA

V předchozí části jsem zkoumala vybrané herní mechaniky a tomu příslušné herní tituly. V praktické části vytvářím prototyp na základě rešerší odhalených mezer v přístupu vývojářů her k oblečení, Z rešerše čerpám také inspiraci zajímavých mechanismů, a snažím se je implementovat do prototypu hry. Ten, který integruje oblečení jako klíčovou herní mechaniku. Herní prototyp umožňuje interaktivní manipulaci s oblečením a představí následný vliv na herní průběh.

Při vytváření prototypu jsem potřebovala připravit a nadesignovat dva dokumenty. První je Charakter sheet<sup>2</sup> postavy, kterou budeme oblékat. V tomto dokumentu na začátku vypisuji fakta a vlastnosti postavy a vše co o ní víme. Dalším vývojem se tyto informace mohou měnit, a hlavně budou přibývat. Tento dokument je potřeba v další fázi vývoje k tomu, aby příběh byl konzistentní.

Druhý dokument představuje informace o oblečení, které do hry implementuji. Popisuje, co je to za oblečení, jak postava reaguje na to, když oblečení má na sobě, kde to oblečení získá a jaké informace nám to oblečení má poskytnout.

Například postava má fyzickou vadu, kterou chce oblečením zakrýt. Vždy když hráč nechá jizvu viditelnou, postava na to upozorní jak slovně, tak i pohybem. Také pro splnění určitého zadání bude muset hráč zvolit vhodné oblečení pro, které zjistí zkoumáním preferencí postavy a prostředí do kterého ji následně vysílá.

Poté následuje fáze vytváření oblečení pro postavu. V ní využívám software vRoid Studio. Práce, ve kterém umožňuje rychlé vytváření a ověření funkčnosti oblečení v prototypu. Také příprava vizuálních podkladu, které hráčům poskytnou informace o tom, kde mohou oblečení najít a jaký vliv má oblečení na postavu.

Hra obsahuje několik částí, jako je základní rozhraní, šatník, blog, stream a vyhledávací engine. Každá část má svou funkci a pomáhá prohloubit vliv oblékání na herní zážitek. Prototyp začíná na fiktivní ploše počítače, kde hráč vidí kalendář s termínem, do kdy musí postavu obléknout. Poté má na výběr různé ikony, které reprezentují jednotlivé části prototypu, jako je šatník, blog, stream a vyhledávací engine. V šatníku budou hráči mít možnost vybírat mezi různými kusy oblečení pro svou postavu. Některé oblečení může způsobit, že postava bude reagovat změnou postavení, emocemi nebo textově. Postava má svůj vlastní charakter, takže některé oblečení nebude chtít nosit. Pokud hráč nesplní minimální očekávání postavy ohledně oblečení, nebude hráč moct úkol dokončit. Blog je fiktivním rozhraním sociálních sítí, kde může sledovat, co postava sděluje, jak komunikuje s ostatními a jak na ni ostatní reagují. Z tohoto blogu může hráč získávat informace o postavě a oblečení. Stream je fiktivním rozhraním streamovací platformy, kde hráč může sledovat živé vysílání postavy. Vyhledávací engine umožňuje hledat určité informace o postavě, jejím okolí a prostředí.

Samotné oblečení má své specifické vlastnosti, které ovlivňují další průběh hry. Po splnění zadání hráč by měl ocitnout v dalším časovém bodě, kdy bude moct zkoumat dopad volby oblečení a hledat řešení dalšího úkolů. V průběhu hledání a zkoušení oblečení na postavě, bude hráč moct otevírat pro sebe další stránky charakteru postavy, její minulost, motivaci a cíle. Možná narazí na to, co postava snaží přede všemi skrýt.

---

<sup>2</sup> Přeloženo z angličtiny-List postavy je záznam hráčské postavy ve hře na hrdiny, včetně jakýchkoli podrobností, poznámek, herních statistik a informací o pozadí, které by hráč během hry potřeboval.

## SHRNUTÍ

V práci jsem provedla analýzu existujících her, což mi umožnilo identifikovat trendy a možnosti využití oblečení ve hrách. Integrace oblečení jako základní mechaniky do herního prototypu ukazuje na potenciál oblečení jako herního prvku a jeho schopnost obohatit herní zážitek.

Prototyp poskytuje hráčům možnost interakce s oblečením a jeho vlivem na herní průběh, což odpovídá hlavnímu cíli práce. Možnosti pro další práci nebo rozvoj tématu mohou zahrnovat: Další vývoj herního prototypu může zahrnovat rozšíření možností interakce s oblečením, přidání nových herních mechanik nebo prohloubení sociálních interakcí. Další vývoj by mohl obsahovat napojení na určité sociální fenomény a jejich problematiku. Také může proběhnout uživatelské testování herního prototypu s cílem získat zpětnou vazbu od hráčů a identifikovat oblasti, které je třeba zlepšit nebo upravit. Další výzkum může zahrnovat rozšíření analýzy existujících her v této oblasti, aby se lépe porozumělo různým přístupům a trendům využití oblečení ve hrách.

# SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

## Použitá literatura:

FRON, Janine and FORD MORIE Jacquelyn, Playing Dress-Up : Costumes , roleplay and imagination Philosophy of Computer Games, 2007. Dostupné z: <https://www.semanticscholar.org/paper/Playing-Dress-Up-%3A-Costumes-%2C-roleplayand-of-Games-Fron-orie/51e1efed13ae710ea8b240199b1bd88832406357>

SALOMAA, Heli. Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design., 2018. Dostupné také z: <https://aaltodoc.aalto.fi/items/5b9763cf-1e10-476d-a2be8a3d9185abc5>

BROCK T., & JOHNSON, M. R., Video gaming as craft consumption. Journal of Consumer Culture, 2022. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/14695405211016085>

SZOLIN Kim, KUSS Daria, NUYENS Filip, GRIFFITHS Mark, "I am the character, the character is me": A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames, Computers in Human Behavior, Volume 143, 2023. Dostupné z: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>

ROSA Nina, Player/Avatar body relations in multimodal augmented reality games, 2016. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/309612238\\_PlayerAvatar\\_body\\_relations\\_in\\_multimodal\\_augmented\\_reality\\_games](https://www.researchgate.net/publication/309612238_PlayerAvatar_body_relations_in_multimodal_augmented_reality_games)

GERNER, Alexander Matthias, Hacking Into Aesthetics and Politics of AI-Avatarization and Algorithmic Faciality, 2022. Dostupné z: <https://ssrn.com/abstract=4309676> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4309676>

NACHEZ Michel, SCHMOLL Patrick. Avatars, Characters, Multiple Identities: Observations on Dissociative Processes. [online], 2022. Dostupné z: <https://shs.hal.science/halshs04124630>

MANGIATORDI, Dominique. Avatarization: create a first moment of motivation. LinkedIn [online], 2021. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/fromidentification-avatarization-create-first-moment-mangiator-di/>

### **Seznam her a použitého obrazového materiálu:**

Barbie Fashion Show, 2004, Vydavatelé: Vivendi Universal, Vývojáři: Vivendi Universal, Screenshot ze hry (17.04.2023).

The Charlton's Fashion Academy, 2010, Vydavatelé: UBISOFT, Vývojáři: Mindscape, Screenshot ze hry (17.04.2023).

Blade & Soul, 2012, Vydavatelé: NCsoft, Garena, Vývojáři: NCsoft, Team Bloodlust, netmarbleNeo, Screenshot z oficiálního webu hry (17.04.2023). Dark Souls III, 2016, Vydavatelé: FromSoftware, Bandai Namco Entertainment, Vývojáři: From Software, Screenshot ze hry (17.04.2023).

Grand Theft Auto V, 2013, Vydavatelé: Rockstar Games, Vývojáři: Rockstar North, Screenshot ze hry (17.04.2023).

Hitman 3, 2021, Vydavatelé: IO Interactive, Vývojáři: IO Interactive, Screenshot ze hry (17.04.2023).

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, 2015, Vydavatelé: KONAMI, Vývojáři: KONAMI, Screenshot ze hry (17.04.2023).

Sims2, 2004, Vydavatelé: Electronic Arts, Vývojáři: Maxis Emeryville, Screenshot ze hry (17.04.2023).

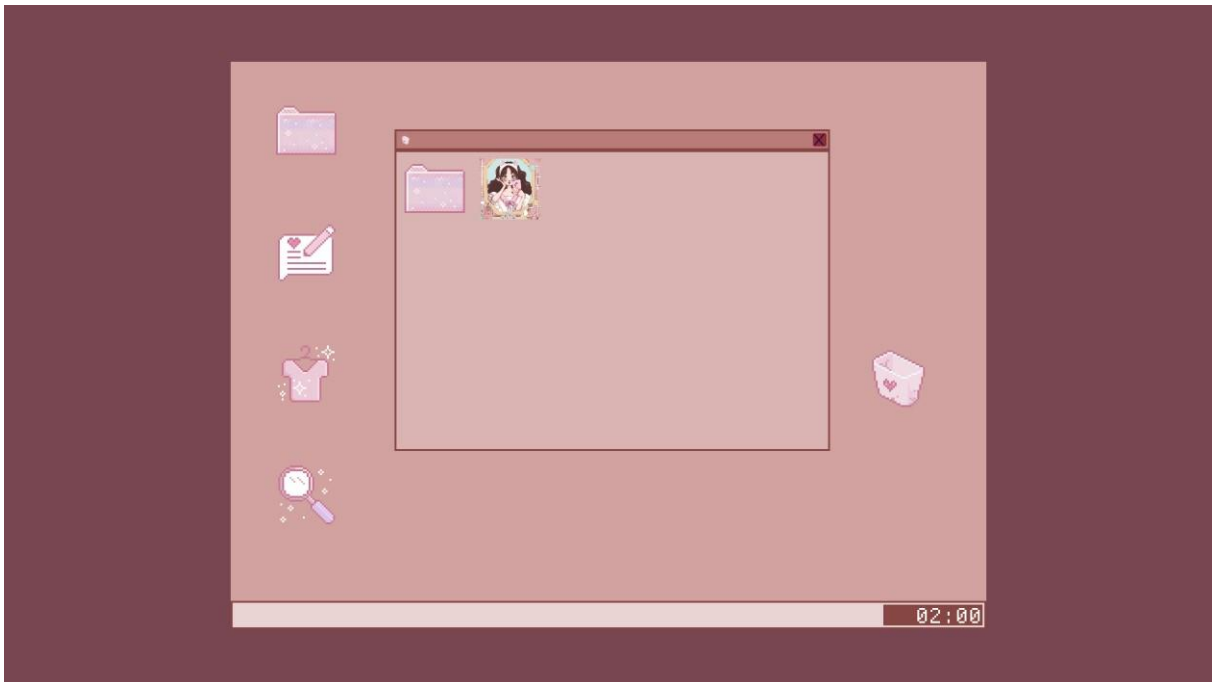
Sims3, 2009, Vydavatelé: Electronic Arts, Vývojáři: Maxis, Screenshot ze hry (17.04.2023).

Sims4, 2014, Vydavatelé: Electronic Arts, Vývojáři: Maxis, Screenshot ze hry (17.04.2023). Final Fantasy XIV: A Realm Reborn, 2010, Vydavatelé: Square Enix, Vývojáři: Square Enix, Screenshot ze hry (17.04.2023).

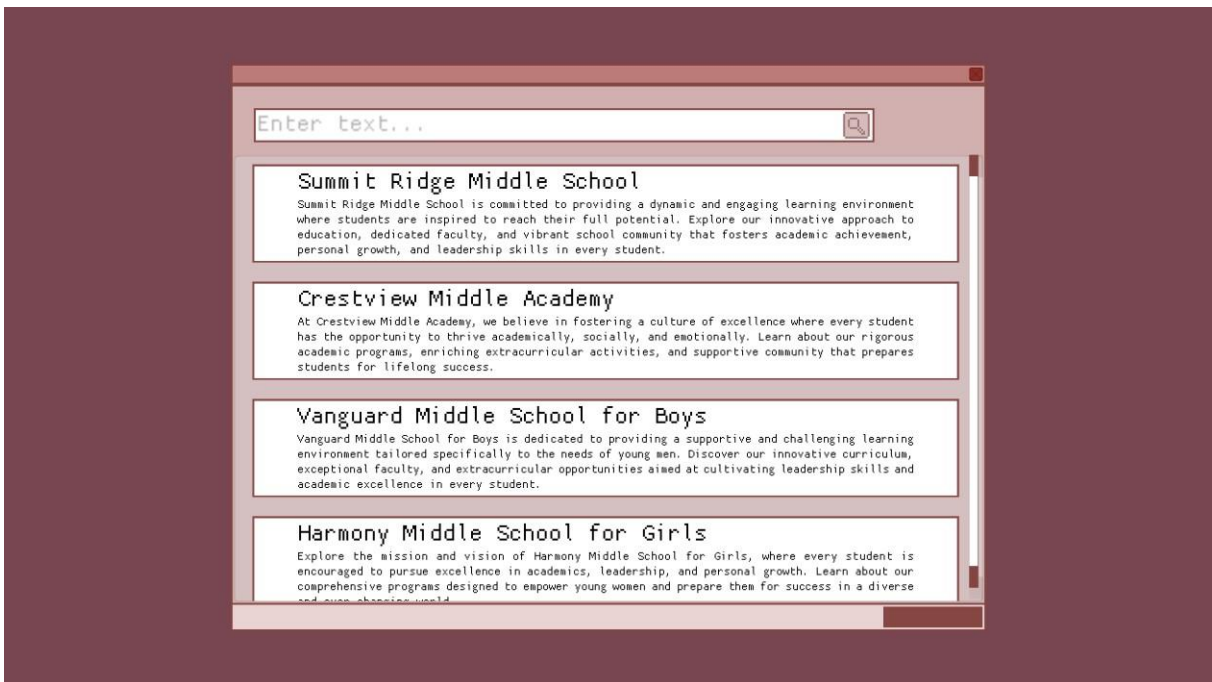
The Witcher 3: Wild Hunt, 2015, Vydavatelé: CD PROJEKT RED, Vývojáři: CD PROJEKT RED, Screenshot ze hry (17.04.2023).

Alice: Madness Returns, 2011, Vydavatelé: Electronic Arts, Vývojáři: Spicy Horse, Screenshot ze hry (17.04.2023).

## OBRAZOVÁ ČÁST



Základní interface prototypu: fiktivní plocha počítače. screenshot, 2023



Základní interface prototypu: vyhledávací engine. screenshot, 2024



Základní interface prototypu: stream je fiktivním rozhraním streamovací platformy. screenshot, 2024



Základní interface prototypu: Blog je fiktivním rozhraním sociálních sítí. screenshot, 2024





Základní interface prototypu: V šatníku budou hráči mít možnost vybírat mezi různými kusy oblečení pro svou postavu. screenshot, 2024