

Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Autorská 2d hra

Sorrow Street

Bakalářská práce

Autor: Mikuláš Zemánek

Studijní program: Grafická a intermediální tvorba

Vedoucí práce: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

Oponent práce: MgA. Petr Hůza

Hradec Králové

2024



Zadání bakalářské práce

Autor:	Mikuláš Zemánek
Studium:	P21P0900
Studijní program:	B0114A310003 Grafická a intermediální tvorba
Studijní obor:	Grafická a intermediální tvorba
Název bakalářské práce:	Autorská 2d hra Sorrow Street
Název bakalářské práce AJ:	Author's 2d game Sorrow Street

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce se v praktické části zabývá tvorbou příběhové a vizuální složky 2d počítačové indie hry, a také základního návrhu její budoucí herní mechaniky. Funkční interaktivita (naprogramování) nejsou součástí tohoto zadání. Hra bude prezentována formou tištěné dokumentace a animovaného audiovizuálního výstupu. V teoretické části se práce zabývá herními mechanikami a vlastnostmi vizuálního designu inspirativních 2d her současnosti. Konkrétně analyzuje například hry INMOST, BloodBorne a Darkest Dungeon. Tyto vlastnosti a herní mechaniky jsou mezi sebou porovnávány a zkoumány.

ADAMS, Ernest a DORMANS, Joris. Game mechanics: advanced game design. Berkeley, CA: New Riders, c2012. ISBN 0321820274.

WILLIAMS, Andrew. History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction. 1. New York: Routledge, 2017, 271 s. ISBN 9781315715377.

Švelch, Jaroslav. (2014). Comedy of Contingency: Making Physical Humor in Video Game Spaces. International Journal of Communication. 8. 2530-2552.

BENDOVIÁ, Helena. Co je nového v počítačových hrách. 1. Praha: Nová beseda, 2019, 112 s. Co je nového? ISBN 978-80-906751-9-3.

JIRKOVSKÝ, Jan. Game Industry: Vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. 1. Praha: D.A.M.O., 2011, 135 s. ISBN 978-80-904387-1-2.

Zadávající pracoviště:	Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.
Oponent:	MgA. Petr Hůza
Datum zadání závěrečné práce:	11.10.2023

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vyhotovil sám s pomocí Mgr. et MgA. Pavla Trnky, Ph.D. a s použitím uvedené literatury a pramenů.

V Hradci Králové dne:

.....

Mikuláš Zemánek

Poděkování

Chtěl bych vyjádřit upřímné poděkování panu Mgr. et MgA. Pavlu Trnkovi, Ph.D., za jeho neocenitelnou podporu, inspiraci a vedení během mého studia a při tvorbě této bakalářské práce. Díky jeho povzbuzení a cenným radám jsem mohl překonat obtíže a dosáhnout úspěšného dokončení tohoto projektu.

Anotace

ZEMÁNEK, Mikuláš. *Autorská 2d hra Sorrow Street*. Hradec Králové: Pedagogická fakulty Univerzity Hradec Králové, 2024. 56 s. Bakalářská práce.

Tato bakalářská práce se v praktické části zabývá tvorbou příběhové a vizuální složky 2D počítačové indie hry a také základním návrhem její budoucí herní mechaniky. Funkční interaktivita (naprogramování) není součástí tohoto zadání. Hra bude prezentována formou tištěné dokumentace a animovaného audiovizuálního výstupu. V teoretické části se práce zabývá herními mechanikami a vlastnostmi vizuálního designu inspirativních 2D her současnosti. Konkrétně analyzuje například hry INMOST, Bloodborne a Darkest Dungeon. Tyto vlastnosti a herní mechaniky jsou mezi sebou porovnávány a zkoumány.

Klíčová slova: hra, videohra, herní design

Annotation

ZEMÁNEK, Mikuláš. *Author's 2d game Sorrow Street*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2024. 56 pp. Bachelor Degree Thesis.

This bachelor's thesis focuses, in its practical part, on the creation of the narrative and visual components of a 2D indie computer game, as well as the basic design of its future gameplay mechanics. Functional interactivity (programming) is not part of this assignment. The game will be presented in the form of printed documentation and an animated audiovisual output. In the theoretical part, the thesis examines the gameplay mechanics and visual design features of inspiring contemporary 2D games. Specifically, it analyzes games such as INMOST, Bloodborne, and Darkest Dungeon. These features and gameplay mechanics are compared and explored.

Keywords: game, video game, game design

Obsah

Úvod.....	9
1 Specifikace pojmů.....	10
1.1 Play.....	10
1.2 Game.....	10
1.3 Videohra.....	11
2 Slovník.....	11
3 Platformy.....	12
3.1 Personal Computer.....	12
3.2 Console.....	12
3.3 Arcade.....	12
4 Proč hrajeme?.....	13
4.1 Svoboda.....	13
4.2 Kontrola.....	13
4.3 Motivace.....	13
4.4 „Fun factor“.....	14
4.5 Zvědavost, překvapení a naděje.....	14
5 Herní žánry.....	15
5.1 Základní rozdělení herních žánrů a příklady.....	15
6 Herní prvky.....	17
6.1 Rozdělení podle LeBlanca.....	17
6.2 Rozdělení podle Jessiho Schella.....	18
6.3 Dramatické prvky.....	19
7 Herní mechaniky.....	21
7.1 Co jsou to mechaniky videoher?.....	21
7.2 Herní mechanismy vs hratelnost (gameplay).....	22
7.3 Typy herních mechanik.....	23
8 Herní estetika.....	25
8.1 Game art styles.....	25

9	Inspirativní hry	28
9.1	Bloodborne.....	28
9.2	Darkest Dungeon	32
9.3	INMOST	36
10	PRAKTICKÁ ČÁST Autorská hra Sorrow Street	40
10.1	Záměr.....	40
10.2	Popis	40
10.3	Příběh.....	41
10.4	Gameplay.....	41
10.5	Grafický styl a koncept	42
10.6	Postavy.....	44
10.7	Prostředí.....	46
10.8	Předměty.....	47
10.9	Mechaniky	48
10.10	Rozvojové nápady	48
	Závěr	49
	Seznam použitých zdrojů	50
	Kritika her	52
	Interviews.....	53
	Seznam použitých obrázků	54

Úvod

Videohry se staly nedílnou součástí moderní kultury a zábavního průmyslu. Jejich význam a vliv na společnost neustále roste, což vede k potřebě jejich hlubšího pochopení. Tato bakalářská práce se zaměřuje na analýzu videoher z různých perspektiv, včetně důvodů, proč lidé hrají videohry, jejich herních mechanik, žánrů a estetiky. Cílem této práce je propojit teoretické poznatky s praktickou aplikací při vývoji autorské 2D hry s názvem Sorrow Street.

V teoretické části této práce jsou zkoumány hlavní motivace, které vedou hráče k tomu, aby se věnovali videohrám. Analyzovány jsou klíčové prvky, které ovlivňují herní zážitek, jako jsou herní mechaniky, žánry a estetika. Tyto aspekty jsou důležité pro pochopení, jak videohry fungují a jak mohou oslovit široké spektrum hráčů. Součástí teoretické části je také analýza inspirativních her, které významně ovlivnily vývoj hry Sorrow Street. Tyto hry poskytly cenné podněty a sloužily jako zdroj inspirace pro design a mechaniky.

Praktická část práce se věnuje vývoji samotné hry Sorrow Street, která kombinuje různé herní mechaniky a estetické prvky diskutované v teoretické části. Vývoj této hry poskytuje příležitost k aplikaci teoretických znalostí a k získání praktických zkušeností v oblasti herního designu.

1 Specifikace pojmů

Tato kapitola se primárně věnuje pojmům, které jsou základními pilíři pro potřebné porozumění souvislostí uvedených v bakalářské práci. Je důležité podotknout, že obsahem této kapitoly není rozsáhlý popis jednotlivých definic, ale spíše seznámení se základními herními termíny.

1.1 Play

Play neboli hraní je činnost, je pro lidskou rasu přirozenou součástí jak z hlediska vývoje člověka, tak i každodenního života. Každé dítě se od mala učí hraním základní dovednosti, které dokáže využít v životě, a každý dospělý člověk si hraním snaží uspokojit svoji zvědavost či zahnat nudu. Hraní je hluboko zakořeněno v životě lidí a nedokážeme ho sami ovlivnit (JIRKOVSKÝ 2011, s. 22). Není to však jen otázka lidí, ale i zvířat celkově. I malá koťata si hrají, aby cvičila své dovednosti v lovu, nebo napodobovala matku v základních činnostech.

Johan Huizinga v Homo ludens uvádí, že:

„Hra je starší než kultura; ať je totiž pojem kultury vymezen sebenepřesněji, přece jen v každém případě předpokládá lidskou společnost (...). Můžeme dokonce klidně říci, že lidská civilizace nepřinesla k obecnému pojmu hry žádný podstatný znak. (...). Existence hry není vázána na žádný stupeň kultury, na žádnou formu světového názoru“ (Johan Huizinga, Homo Ludens, 1938, s. 1, překlad JIRKOVSKÝ).

1.2 Game

„Hraní je základ her. Jinými slovy, bez play není game“ (JIRKOVSKÝ 2011, s.23).

Definic her je velké množství a každá popisuje hru trochu odlišným způsobem. Například podle Marca LeBlanca, který ve své práci MDA dochází k závěru,

„že hra je uzavřený systém předem definovaných mechanik, které se hráčovým konáním uvádí do pohybu, a vytváří tak dynamiku hry, která v hráčích následně vyvolává pocity“ (MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research, Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, in JIRKOVSKÝ, s. 25). Hra se tedy skládá z různých faktorů a prvků, které jsou mezi sebou provázány složitými vazbami.

1.3 Videohra

Videohra je hra uskutečňující se v prostředí platformy nebo jiného rozhraní, které umožňuje hráči vizuální odezvu. Videohry dnes mohou být prezentovány i prostřednictvím virtuální reality (Olle a Westcott 2018, chapter 1).

2 Slovník

Dungeon

Dungeon je místo, kam hráči chodí za nějakým cílem. Může se jednat o nalezení odměny, prozkoumání oblasti či poražení bosse. Dungeony mají různé podoby. Často vypadají jako staré gotické katakomby, jindy jako jeskyně a různé labyrinty i tunely.

Quest

Quest, neboli úkol, je prvek, který nutí hráče plnit různé výzvy pro dosažení odměny v podobě předmětů, zkušeností či jiných hrou nabízených věcí.

Checkpoint

Checkpoint je místo ve hře, kde se hráč znovu objeví po smrti, nebo se na toto místo může podle potřeby vrátit. Znárodnuje určitý bod ve hře, při kterém si hráč může uložit dosažený postup.

Level

Level, neboli úroveň, má v herním odvětví více významů. Může se jednat o úroveň, kterou hráč musí dokončit pro postup do dalšího levelu, nebo o tzv. charakter level, který určuje, jak je postava ve hře silná. V tomto případě hráč může svoji postavu vylepšovat prostřednictvím zkušeností, které obdrží za dokončené úkoly či jiné odměňovací systémy.

Hitbox

Hitbox je zóna, kam může být hráč zasažen a zraněn či poškozen. Většinou je hitbox stejně velký jako celá postava pro dosažení správného balancování a rozličnosti. Pokud je hitbox špatně proveden, může se stát, že postavu lze zasáhnout například do nohy, ale k žádnému poškození ani zranění u ní nedojde.

3 Platformy

Platformy jsou elektrická zařízení určená pro hraní her. Každá z platform dokáže hráči zprostředkovat herní zážitek trochu jiným způsobem, ale v zásadě fungují na stejném principu. Součástí každé platformy je hardware a software, díky kterým hry na zařízeních fungují (Olle a Westcott 2018, CH. 1).

3.1 Personal Computer

U pojmu Personal Computer (PC či „počítač“) v této práci nerozlišuji, jaký má operační systém, pouze předpokládám, že má potřebný herní výkon. Hraní her na počítači je jedním z nejtradičnějších způsobů hraní především díky jeho flexibilitě a možnostem. Hraní her na počítači umožňuje hráčům například hraní her online nebo levnější obnovu komponentů (tamtéž 2018).

3.2 Console

Konzole jsou platformy zaměřené na propojení ovladače s televizí. Na rozdíl od počítače nemají konzole přístup ke všem videohrám kvůli odlišnosti softwaru, na kterém některé hry a programy nemohou fungovat. Proto jsou některé videohry vytvářeny přímo pro specifické značky konzolí a jejich modely. V dnešní době trh ovládají tři známé značky konzolí (tamtéž 2018).

Sony: PlayStation

Microsoft: Xbox

Nintendo

3.3 Arcade

Arkádové stroje (automaty) jsou platformy umožňující hraní většinou jen jedné videohry. Hráči hrají hru pomocí tlačítek a joysticků, které jsou umístěny před hráčem na automatu. Většina herních automatů funguje na přísun kreditů či peněz, které hráč vkládá před začátkem hraní. V dnešní době se jedná spíše o raritu, která hráčům připomíná začátky herního průmyslu (tamtéž 2018).

4 Proč hrajeme?

Tyto formální znaky hraní Jirkovský vystihuje ve své knize Game Industry (2011, s. 23-25) a poukazuje na filozofy, kteří se tímto tématem přímo zabývají. Jirkovský vysvětluje, co lidi motivuje k hraní her a jak z toho profitují.

4.1 Svoboda

„By play we are designating, no longer what is done fruitlessly, but whatever is done spontaneously and for its own sake, whether it have or not an ulterior utility.“

(George Santayana, The Sence of Beauty, 1896, s. 21)

Santayana v tomto citátu říká, že hra se nedá definovat jako neproduktivní činnost. Označujeme jí cokoli, co se děje spontánně pro svůj vlastní účel, případně i s dalšími postranními užitky, které ale nejsou podstatné. (tamtéž) Jirkovský na tuto definici navazuje a říká, že hráč je po celou dobu svobodný. Sám přijímá pravidla a svobodně se rozhodne je dodržovat (2011, s. 23). Svoboda je tedy pro hráče velmi důležitá. Hráč má mít při hraní pocit svobody a ne povinnosti.

4.2 Kontrola

Hráč potřebuje mít pocit, že dokáže vše řídit. Může udělat přesně to, co si přeje, a není limitován tím, jak mu ostatní říkají, co a jak má dělat (tamtéž 2011, s. 23).

4.3 Motivace

Jedním z nejdůležitějších faktorů, proč lidé hrají hry, je motivace. Kdyby hráč po dlouhém questu, ve kterém strávil dvě hodiny těžkého boje, nedostal svůj zasloužený předmět, asi by se do takového questu vůbec nepouštěl. Motivace je tedy jakýsi prostředek k dosažení cílů nebo odměn (tamtéž 2011, s. 24). Jirkovský také rozděluje motivaci na vedlejší a skutečnou.

Příklad: Vykonání maturitní zkoušky

- Vedlejší: Maturitní vysvědčení
- Skutečná: Pocit štěstí a radosti, úleva z hotové práce, očekávání

4.4 „Fun factor“

Hráči hrají především pro zábavu. „Kdyby hra nebyla zábavná, tak není ani hrou, nýbrž omezující činností“ (Jirkovský 2011, s.24). Zábava je tedy jedním z nejdůležitějších faktorů.

Osm druhů zábavy

Jirkovský ukazuje na definici designéra Marca Le Blanca, který rozdělil zábavu na osm druhů.

- ❖ Sensation – potěšení a stimulace smyslů.
- ❖ Fantasy – radost z vytváření a naplňování snů.
- ❖ Narrative – radost z odhalování příběhu.
- ❖ Challenge – radost z překonávání překážek a výzev.
- ❖ Fellowship – radost z hraní s ostatními lidmi, pocit sounáležitosti a společenství.
- ❖ Discovery – radost z objevování nových věcí a nových míst.
- ❖ Expression – radost z možnosti sebevyjádření.
- ❖ Submission – nechat se obklopit a unášet hrou.

(MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research, Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, in JIRKOVSKÝ)

4.5 Zvědavost, překvapení a naděje

Dalším faktorem, který motivuje hráče k hraní her, je pocit očekávání nového a nejistého. Podobně jako když malé dítě otevírá dárek pod stromečkem, je plné překvapení, zvědavosti a naděje, že to bude to, co si přálo (tamtéž 2011, s. 25).

5 Herní žánry

Tato kapitola se zaměřuje na herní žánry, popisuje je a rozděluje. Snaží se čtenářům nastínit jejich důležitou funkci a využitelnost. Herní žánry jsou základním rozdělením her podle jejich charakteristik a herních prvků. Obvykle se zaměřují na téma a způsob, jakým hráč interaguje s hrou, nikoliv na jejich mechaniky (Adams 2009, s. 390). Například hry o přežití budou stále hry o přežití, i když je příběh zasazen do zombie apokalypsy, opuštěného ostrova či zmrzlé planiny. Příklady herních žánrů jsou více popsány a předvedeny v kapitole o inspirativních hrách.

5.1 Základní rozdělení herních žánrů a příklady

Existuje mnoho různých herních žánrů, z nichž každý má své specifické vlastnosti a způsoby hraní. Herní žánry mohou být rozděleny do základních kategorií. Díky těmto základním kategoriím hráči vědí, co od hry mohou a také nemusí očekávat. Vědí, jakým způsobem se asi hra hraje a na co se zaměřuje. Například Ernst Adams ve své knize *Fundamentals of Game Design* (2010) herní žánry více rozvádí a zmiňuje jejich hlavní charakteristiky.

Jelikož herních žánrů existuje velká řada, bylo zde vybráno jen několik herních žánrů, které v dnešní době dominují hernímu průmyslu co do popularity a prodeje. Každý z žánrů se nadále větví do dalších subkategorií, jako jsou například arkády, skákačky a další. Tato podrobná rozdělení však nejsou součástí této bakalářské práce.

Akční hry

Tento žánr je charakteristický svou rychlostí a dynamičností. Hráči akčních her musí být velmi zruční, jelikož hraní takových her vyžaduje značné množství trpělivosti, rychlosti a předvídavosti. Často obsahují bojové prvky, skákání či střelení (Ernst Adams, *Fundamentals of Action and Arcade Game Design*, 2014). Do této kategorie spadají hry jako *Dark Souls*, *Grand Theft Auto* či *Terraria*.

RPG (Role-Playing Games)

RPG hry jsou v dnešní době velmi populární především díky své volnosti a hratelnosti. Hráči mohou vytvářet své avatary a díky nim volně prozkoumávat rozsáhlé herní světy. Pro tento žánr je také charakteristický komplexní příběh, do kterého jsou vsazeny úkoly (questy), které hráč plní ve snaze vylepšit svého avatara, či vydělat peníze potřebné pro další rozvoj charakteru (Ernst Adams, Fundamentals of Role-Playing Game Design, 2014)

Adventury

Tyto hry kladou velký důraz na příběh, prozkoumávání světa a řešení různých hádanek (Ernst Adams, Fundamentals of Adventure Game Design, 2014). Šigeru Miyamoto, který vytvořil sérii adventurních her Zelda, popsal princip tohoto žánru takto: „*Ve hře je nutné zachytit pocit, který zažívá dítě, když samo vstoupí dovnitř jeskyně. Musí cítit chladný vzduch kolem sebe. Musí najít odbočku a rozhodnout se, zda ji prozkoumá, nebo ne. Někdy zabloudí*“ (Mental Floss, 2015).

Na rozdíl od RPG žánru si hráč nemůže svou postavu nijak upravovat či postupem času zlepšovat. Jedná se pouze o hlavní postavu, za kterou hráč hraje, a vypráví tím její příběh.

Horrorové hry

V hororových hrách jde především o nabuzení pocitu strachu nebo nebezpečí. Hráči jsou ve hrách záměrně vystavováni nepříjemným situacím, se kterými se musí vypořádat. Obvykle se jedná o hledání cesty ven z nebezpečí či utíkání a schovávání se před nepřítelem. Některé hororové hry záměrně využívají kameru z první osoby pro navození autentičnosti a vytvoření silnějšího zážitku (Ewan Kirkland, 2011).

6 Herní prvky

Herní prvek

Herní prvky jsou konkrétní části hry, které dohromady vytvářejí celkový herní zážitek a hrátelnost. Tyto prvky jsou navrženy tak, aby zapojily hráče, poskytly jim cíle, odměny a výzvy, ať už prostřednictvím herní mechaniky, progresivního systému, vizuálního designu nebo jiných interakčních prvků. Každá hra se skládá z herních prvků a z klíčových herních prvků, které jsou hlavními nositeli zábavy (Jirkovský 2011).

6.1 Rozdělení podle LeBlanca

LeBlanc ve svém MDA Frameworku (Robin Hunicke, Marc LeBlanc a Robert Zubeck, 2004) rozděluje hru na základní části podle pravidel, systému a zábavy.

Mechanics (Herní mechaniky)

Představují pravidla, která určují chod hry. Mechanika v herním kontextu zahrnuje různé akce, chování a ovládací prvky, které jsou poskytnuty hráči. Tyto prvky společně podporují a ovlivňují celkovou dynamiku a zážitek ze hry (LeBlanc et al. 2004).

Dynamics (Dynamické prvky)

Představují systém. Aby byla hra záživná, musí v ní fungovat určitý systém. Dynamické prvky slouží k tomu, aby hráč díky pravidlům interagoval s hrou a tím získal estetický zážitek. Podle LeBlanca může být například vytvořena dynamika výzvy, pokud je na hráče vyvíjen tlak v podobě časomíry či protivníků (LeBlanc et al. 2004). „*To, že se ve 3D střilečce objevím po své smrti na spawnu je mechanika, ale stát vedle spawnu, mířit na něj brokovnicí a čekat na protihráče už je dynamika*“ (Jirkovský 2011, s. 29).

Aesthetics (Estetické prvky)

Představují zábavu. Estetické prvky se úzce spojují s osmi druhy zábavy, které již byly uvedeny v kapitole „Proč hrajeme?“ Jsou nositeli zážitků a emocí. Hráč díky nim zažívá radost a motivaci k dalšímu hraní (LeBlanc et al. 2004).

6.2 Rozdělení podle Jessiho Schella

Mechanics

Mechaniky jsou souborem norem a předpisů, které slouží k dosažení hráčových úspěchů ve hře. Podle Schella (2008, s. 41) musí jít ruku v ruce s ostatními prvky. Potřebují technologii, která bude podporovat herní mechaniky, estetické prvky, které mechaniky předají hráči, a příběh, který bude herními mechanikami odůvodněn a bude dávat smysl.

Aesthetics

„This is how your game looks, sounds, smells, tastes, and feels“

(Jessie Shell 2008, s. 42).

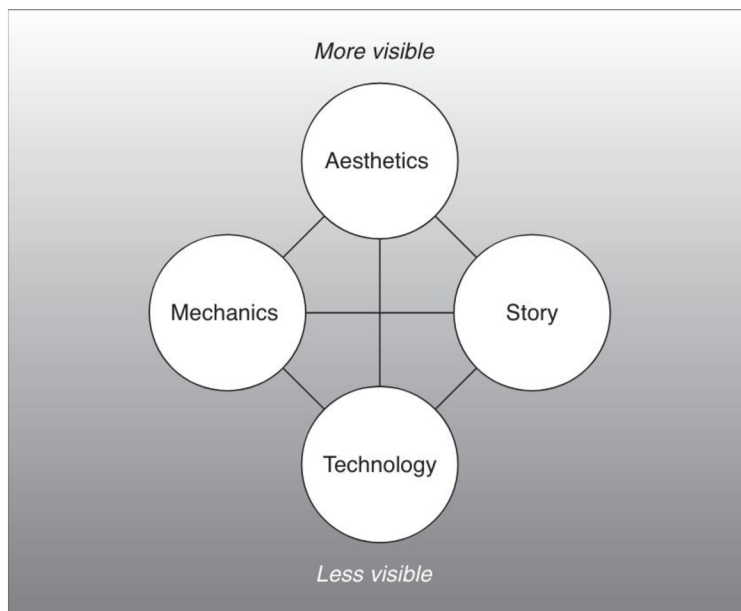
Herní estetika je dalším velmi důležitým prvkem, který utváří hráčův zážitek z hraní. Hráč se musí do hry vcítit, proto je důležité vybrat technologii, která nejlépe vystihne a posílí estetickou i dramatickou stránku hry. Herní mechaniky společně s příběhem musí být tvořeny speciálně pro estetické vlastnosti, které dávají hráči pocit, že ve hře opravdu je (tamtéž, s.42).

Story

Příběh tvoří soubor událostí, které se odehrávají ve hře, a je přímo propojen s ostatními prvky. Pro tvorbu dobrého příběhu je potřeba brát v úvahu mechaniky, které dokážou příběh dostatečně vystihnout. Příběh také musí mít estetickou hodnotu, která vylepší srozumitelnost a vystihne příběh, a technologii, která příběh dostatečně podpoří (tamtéž s. 41-42). *(poznámka: Např. jinak bude hráč vnímat příběh ve VR zařízení, a jinak na Nintendo Switch)*

Technology

Volba technologie pro vaši hru určuje, co je v ní možné a co ne. Technologie funguje jako médium, v němž se projevuje estetika, kde se odehrávají mechaniky a skrze něž se příběh vypráví (tamtéž s. 42-44).



Obrázek č. 1: *The Four Basic Elements* (Jessie Shell, *The Art of Game Design*, s. 42)

6.3 Dramatické prvky

Tracy Fullerton ve své knize *Game Design Workshop* (2019) zmiňuje dramatické prvky, které se oproti herním mechanikám více zaměřují na emoční zážitek hráče. Fullerton dramatické prvky rozděluje následovně:

Obtížnost

Obtížnost hry musí být správně vyvážená tak, aby hráče nefrustrovala, ale zároveň nenudila (Fullerton 2019, s. 97-99). Vytváří základní zážitek pro hráče v podobě zaslouženého úspěchu a zábavy.

Hraní

Hraní je jednou z lidských vlastností, která napomáhá k lepšímu procítění hry. Každý hráč se svým způsobem hraní odlišuje od druhého a má k hraní jiné motivace (tamtéž 2019 s. 102-103).

Premisa

Premisa určuje, kde se hráč nachází, na jakém místě a v jakém čase. Vytváří dojem příběhu a vtahuje hráče do děje. Může se jednat o hlavní zvrát či hlavní myšlenku příběhu. Je důležitým dramatickým prvkem, který z abstraktních mechanik dělá srozumitelný obsah, do kterého se hráči dokážou lépe vcítit. Například hráč se lépe vcítí do role hrdiny bojujícího s nepřítelem pro dobro lidstva než do role dat, která se snaží vypořádat s dalšími daty a algoritmy (tamtéž 2019, s. 105-106).

Postava

Postava je prvek, který dokáže hráči předat příběh a zážitky. Hráč s postavou sdílí stejné problémy a cíle, a tím se dokáže více vcítit do hrdiny. Postava také hraje psychologickou roli, kdy hráč hraje za svůj idol nebo za postavu odrážející jeho sny (tamtéž 2019, s. 108-112).

Příběh

Příběh určuje, co se ve hře odehrává. Může sloužit k objasnění situací (např. na začátku hry) nebo být hlavním prvkem, který udává směr. Vyprávění příběhu se liší od běžného filmu tím, že ve hře se hráč sám rozhoduje, jak příběhem bude postupovat. Některé hry mají příběh pevně daný a hráč jej odvypráví, jiné nechávají hráče, aby si vytvořil svůj vlastní příběh. Příkladem mohou být různé konce, ke kterým se hráč musí svými rozhodnutími dopracovat (tamtéž 2019, s. 112-113).

7 Herní mechaniky

Tato kapitola se zaměřuje na herní mechaniky. Nejprve je uvedena krátká definice s rozdělením a následně se kapitola věnuje příkladům. Také je zde uveden hlavní rozdíl mezi herními mechanikami a gameplayem.

Další příklady herních mechanik, které byly inspirací pro hru Sorrow Street, jsou podrobně rozebrány v kapitole o inspirativních hrách. Cílem je pochopit, proč jednotlivé mechaniky v konkrétních hrách fungují, a zjistit, proč v případě neúspěšných her nefungovaly. Čtenář si také může povšimnout, jak každá z her řeší herní mechaniky odlišným nebo naopak podobným způsobem.

7.1 Co jsou to mechaniky videoher?

Herní mechaniky jsou jedním ze základních faktorů, které dělají hru hrou. Jsou to základní stavební bloky, které formují hru a dávají jí řád a smysl. Díky herním mechanikám může hra vytvářet zážitky, které jsou důležité pro celkový pocit ze hry. Jde o specifické vlastnosti, pravidla a interakce, které definují možnosti hráče a zároveň mu umožňují procházet celou hrou.

Miguel Sicart například ve své práci (Defining Game Mechanics 2008) rozděluje herní mechaniky na „core (hlavní)“, „primary (primární)“ a „secondary (sekundární)“.

- Hlavní mechaniky: Jsou hlavním prvkem, který tvoří hratelnost hry. Slouží k dosažení cíle a jsou pevně dané.
- Primární mechaniky: Přímo se napojují na hlavní mechaniky a podporují je.
- Sekundární mechaniky: Oproti primárním mechanikám nejsou tak důležité. Spíše usnadňují hráči průchod hrou k cíli a dodávají rozmanitost v hratelnosti.

7.2 Herní mechanismy vs hratelnost (gameplay)

Rozdíl mezi gameplayem, neboli hratelností, a herními mechanikami spočívá v jejich rozsahu a použití během hraní. Herní mechaniky představují základní pravidla, systémy a interakce, které ovlivňují chování herních prvků a akce hráče. Jsou to základní prvky designu hry, které určují, jak hráči interagují s herním světem a ostatními prvky, například pohyb, boj, správa zdrojů a cíle.

Na druhou stranu, hratelnost se týká samotného zážitku z hraní, včetně akcí, rozhodnutí a interakcí, které hráči provádějí během hry. Zahrnuje dynamický proces, jak hráči prozkoumávají herní svět, plní úkoly a dosahují cílů. Hratelnost je výsledkem aplikace herních mechanik v kontextu hry a určuje celkový zážitek hráče (Alexander Brazie 2022).



Obrázek č. 2: Gameplay example (GameDesignSkills 2022)

7.3 Typy herních mechanik

Bojové mechaniky

Bojové mechaniky pomáhají hráči v boji proti nepříteli. Zahrnují způsoby útoků, obrany, schopností a jiných druhů uhýbání. Tyto mechaniky se obvykle objevují v bojových hrách nebo RPG hrách a přímo korespondují s hráčem a jeho postavou (Adams 2009 s. 397-398).

Pohyb

Pohyb je pro hráče ve hrách velmi důležitým prvkem, zahrnuje totiž způsob, jak se pohybovat po herním prostředí. Hráči se mohou pohybovat různými způsoby, například pomocí avatara nebo kamery. Například Mario má jako pohybovou mechaniku skákání (Adams 2009, s. 426). Kamera může hráčům nabízet i jiné možnosti pohledu nebo perspektivy (tamtéž, s.519).

Loot systém

Loot, neboli kořist, je prvek ve hře, který motivuje hráče k plnění questů, zabíjení nepřátel a objevování světa. Většinou se jedná o herní měnu, předměty nebo jiné itemy, které hráče mohou ve hře posunout. Například ve hře Darkest Dungeon po zabítí nepřítele mohou spadnout zlatáky, za které si hráč může pořídit lepší vybavení či jiné předměty.

Loot systém tedy určuje, jakým způsobem hráč získává odměny. Hráč je může získat za plnění úkolů, nacházení truhel s pokladem či zabíjení bossů a nepřátel. Nejčastěji se tato mechanika objevuje v žánrech jako RPG nebo adventury, kde jsou hráči nuceni pro postup hrou neustále sbírat a vylepšovat svou postavu (tamtéž, s. 461-463).

Progresivní systémy

Progresivní systémy představují způsob, jakým se hráčova postava, vybavení nebo svět ve hře vylepšuje. Jsou velice důležitou mechanikou, se kterou je spojený příběh i obtížnost hry. Většinou se jedná o sbírání zkušeností za postup hrou. Může se jednat o dosažení levelu, postavení budovy či dokončení úkolu. Za dosažení určitého množství zkušeností se hráči postupně odemykají lepší věci, které ho motivují ve hře pokračovat (tamtéž, s. 466).

Řešení hádanek

Tato mechanika se zaměřuje na řešení hádanek, které jsou potřebné k postupu hrou. Klade především důraz na logické myšlení a představivost. Příkladem logické herní mechaniky je hra Portal 2, ve které hráč využívá k plnění hádanek dva portály, které jsou propojeny. Hráč může skrz jeden portál poslat předmět na druhý portál a tím dokončit level (tamtéž, s. 264).

8 Herní estetika

Tato kapitola se zaměřuje na vizuální složku videoher. Definiuje herní estetiku a popisuje její důležitost v herním vývoji. Uvede také příklady herních stylů, které se během herního vývoje zviditelnily nebo se staly univerzálními v herním průmyslu.

Co je herní estetika?

Herní estetika neboli artstyle se zaměřuje na to, v jakém stylu je hra vytvořena. Je důležitá pro celkový dojem ze hry. Snaží se o co neoriginálnější vizuální styl a zapamatovatelnost. Pokud hra má zapamatovatelný a vizuálně pěkný styl, je více pravděpodobné, že uspěje na trhu a osloví hráče. Jedinečný artstyle také pomáhá vytvářet herní zážitek a zlepšovat hratelnost díky propojení mechanik a příběhu. Pro některé hráče je estetika videoher hlavním faktorem při výběru hry. Chtějí, aby hra vypadala, působila a zněla podle jejího konceptu, což jim umožňuje opustit realitu a ponořit se do jiného světa (Plarium 2023).

8.1 Game art styles

Stylizovaný styl

Stylizovaná grafika se zaměřuje na zobrazení osoby nebo předmětu zveličováním jejich nejvýraznějších rysů (Egenfeldt-Nielsen et al. 2015). Vzhledem k tomu, že stylizovaná grafika existuje od počátků herního průmyslu a lze ji aplikovat mnoha způsoby, má tento grafický styl mnohem širší umělecké zastoupení ve srovnání s ostatními.

Pixel art

Tento dříve limitovaný vizuální styl byl využíván pro svou jednoduchost v počátcích herního průmyslu. Dnes se tento styl používá i nadále a s příchodem novějšího hardwaru a systémů může být detailnější a barevnější. Výhodou tohoto stylu je jeho jednoduchost a jedinečný vizuální dojem (Keo 2017, s. 14-15).

Retro pixel art

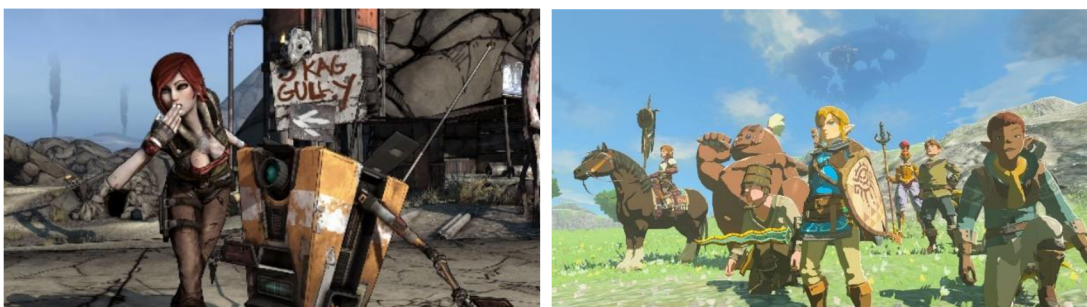
Tento styl napodobuje staré hry z počátků herní éry. Většinou je vytvářen v 8bitové a 16bitové grafice. Tímto stylem jsou vytvořeny například tituly jako Shovel Knight, Mario nebo Sonic (tamtéž, s. 15–17).



Obrázek č. 3: *Sonic the Hedgehog* (MobyGames 2002), a Obrázek č. 4: Screenshot ze hry *Blasphemous* (vlastní zpracování)

Cel-shaded

Styl, který svým vizuálem připomíná komiks nebo ručně kreslené animace. Tento styl je používán k dosažení příjemné atmosféry a pomáhá vyniknout uměleckému záměru. Tento styl se objevil ve hrách jako *Borderlands* nebo *The Legend of Zelda* (tamtéž, s. 20-21).



Obrázek č. 5: *Borderlands* (RPGFan), a Obrázek č. 6: *The Legends of Zelda* (RPGFan)

Realistický styl

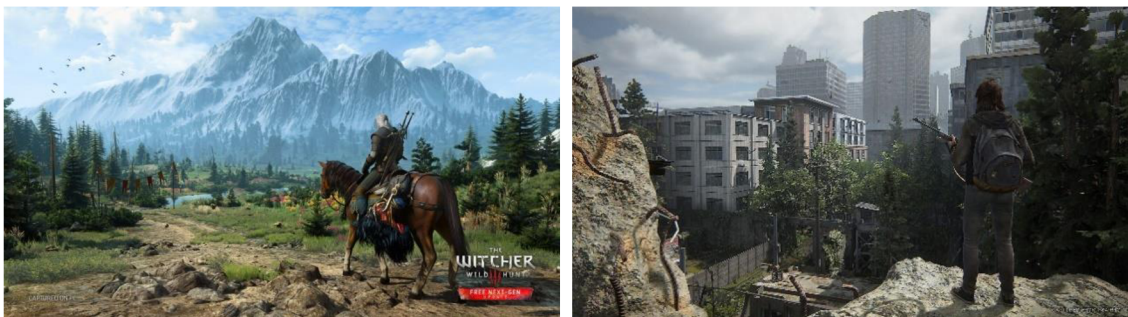
Tento styl se snaží o co nejpřesnější napodobení reality. Díky technologiím jako je motion capture nebo Unreal Engine 5 jsou herní studia schopna napodobit reálné pohyby postav a mimiku obličejů, které se pak používají pro tvorbu charakterů, reálných prostředí se světelnými odrazy a fyzikálními zákony, a mnoho dalších prvků (tamtéž, s. 25–26). Jedná se převážně o 3D styl, který se s příchodem novějších technologií stále zdokonaluje.

Stylizovaný realismus

Tento styl kombinuje jak realismus, tak fantazii s kapkou kreativity. Jedná se o realisticky a fyzikálně fungující světy, které jsou schválně pozměněny a stylizovány (tamtéž, s. 32-33). Ve hrách s tímto stylem hráč nalezne jak pocit rozličnosti, tak i poznání neznámého. Například hry jako *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Elden Ring* nebo *Bloodborne* jsou velice oblíbené mezi hráči právě pro tento styl.

Fotorealismus

Oproti stylizovanému realismu se fotorealismus snaží napodobit realitu co nejdokonaleji. S příchodem ray tracingu a rastrovacích technologií je možné zachytit realistické odrazy světla a realistické stíny. Díky fotogrammetrii, která se využívá pro modelování skrz fotografování objektu ze všech možných stran a úhlů, lze dosáhnout fotorealistického dojmu ve hře (tamtéž, s. 28-32).



Obrázek č. 7: *The Witcher 3: Wild Hunt* (thewitcher.com), a Obrázek č. 8: *The Last of Us 2* (GameSpot 2020)

9 Inspirativní hry

Tato kapitola se věnuje známým hrám, které se staly inspirací pro hru Sorrow Street, která je výstupem praktické části mé bakalářské práce. Každá z těchto her je rozebrána a zkoumána na základě jejího žánru, mechanik či estetiky. Kapitola se zabývá také hrami, které jsou svými mechanikami či stylem podobné zmíněným, avšak mezi hráči neuspěly.

9.1 Bloodborne

Žánr

Bloodborne je akční RPG videohra z pohledu třetí osoby, kterou lze zařadit i do kategorie survival hororů nebo akčních adventur. Tento titul vydala herní společnost FromSoftware, která je slavná svou sérií Dark Souls. Série byla natolik úspěšná, že se mezi hráči ujal název pro tento typ žánru "Soulslike games." Jelikož Bloodborne je téměř identický s tituly Dark Souls, může se také zařadit mezi Soulslike hry (Bloodborne Wiki 2024).

Akční prvky hry: Ve hře je velké množství nepřátel a bossů, kteří hráči znesnadňují průchod hrou. Boj je proto nezbytnou součástí hry.

RPG prvky hry: Hráč si zvolí postavu, která s ním je od začátku až do konce. Postavu může v průběhu hry vylepšovat a přizpůsobovat ji svému hernímu stylu.

Adventura: Tato hra disponuje rozsáhlým světem a komplexním příběhem, který hráč může prozkoumávat a řešit v něm různé hádanky. Vše ve hře je vytvořeno tak, aby hráč měl potřebu prozkoumávat a hledat odpovědi.

Hororové prvky: Velkou součástí hry jsou hororové prvky, ať už se jedná o celkové zasazení hry do temné doby viktoriánského období, nebo celkový design protivníků a bossů, kteří svým vizuálem nahánějí hrůzu.

Mechaniky

Bloodborne má velmi specifické mechaniky. Všechny mechaniky jsou přizpůsobeny jejímu žánru, a tak se zde objevují např. bojové mechaniky, pohybové mechaniky, či progresivní a odměnové systémy (Bloodborne Wiki, Game Mechanics, 2024). Výzkum se zaměří na několik základních mechanik, které se staly inspirací pro tvorbu Sorrow Street, a následně je rozebere podrobněji a porovná s méně úspěšným titulem, který využívá stejné mechaniky.

Rolling

Důležitou pohybovou mechanikou v Souls hrách je tzv. roll neboli úskok, který ve hře plní nepostradatelnou roli. Při rollu jsou hráči uděleny "invincibility frames" nebo "iFrames," kdy hráč je nezranitelný a nemůže být zraněn či poškozen. Hráč díky němu dokáže uskočit blížícímu se útoku od nepřítele nebo se dostat pryč od nebezpečí, avšak za cenu výdrže (staminy). Je to čistě obranný prvek, který dává hráči jistou výhodu proti nepříteli (Bloodborne Wiki, Game Mechanics, Movement & iFrames, 2023).

Red Eyes Enemies

Pokud nepřátelům ve hře Bloodborne svítí červené oči, znamená to pro hráče nebezpečí v podobě silnějších nepřátel, kteří jsou rychlejší, silnější a hůře porazitelní. Někteří nepřátelé mohou dokonce dávat bonusové efekty jako jedy a podobně (Bloodborne Wiki, Game Mechanics, Red Eyes Enemies, 2020).

Checkpoints

Ve hře Bloodborne slouží checkpointy jako místo, na které se hráč může teleportovat a zároveň také jako místo oživení. Pokud hráč zemře, je automaticky přesunut k nejbližšímu checkpointu. U checkpointu si hráč může také vylepšit své statistiky a doplnit potřebné spotřební předměty jako např. Blood Vial (lektvary pro uzdravení). Každá hra od FromSoftware má své checkpointy vizuálně odlišné, většinou se mění v souladu se zasazením hry a příběhem. Vizuální styl checkpointů se tedy odvíjí od samotné hry. Ve hře Bloodborne mají tato místa podobu malých zavěšených luceren na podstavci. Zvolení svítících luceren je ve hře geniálním způsobem, jak v temné hororové hře docílit viditelnosti takových důležitých bodů (Bloodborne Wiki, Game Mechanics, Lamps, 2018).



Obrázek č. 9 a 10:

Red Eye Enemy (Bloodborne Wiki 2020), a Lampa (Bloodborne Fandom Wiki 2018)

Estetika

Art style této hry je vytvořen pomocí stylizovaného realismu, který hře dodává pocit uvěřitelnosti a skvěle funguje s příběhem a mechanikami. Zároveň disponuje velkým množstvím fantazie, což je pro hororový, až znepokojující styl charakteristické pro studio FromSoftware. Autor hry Hidetaka Miyazaki se pro svoji hru nechal inspirovat gotickou architekturou a temnými uličkami Prahy, které se do prostředí Bloodborne skvěle promítly (Simon Parkin 2015).



Obrázek č. 11: Screenshot ze hry Bloodborne (RiotPixels 2014)

Lords of the Fallen

Každá úspěšná hra má kolem sebe tituly, které se snaží svým vzhledem nebo mechanikami přiblížit originálu. Občas tak vzniknou hry, které jsou velkou konkurencí a dobrou alternativou pro hráče zajímající se o tento žánr her. Některé hry však svými převzatými mechanikami stále zaostávají.

Hra Lords of the Fallen není výjimkou. Je jednou z mnoha her, které se snažily uspět v žánru Soulslike a nechaly se inspirovat tituly jako Dark Souls a Bloodborne. I přesto, že se jedná o téměř identickou hru se stejnými mechanikami a hratelností, je zde mnoho faktorů, které hru srážejí a dělají z ní jen chabou kopii Dark Souls her.

Movement

Hra je oproti hrám od FromSoftware až příšerně pomalá a postava dává hráčům pocit neohrabanosti. Ať už se jedná o útoky, skoky nebo rolling, působí to uměle a nepřírozně. Kvůli pomalým a neohrabaným pohybům vás mohou nepřátelé snadno trefit útokem. Obzvláště je to znát u rollingu, který by měl hráči poskytnout výhodu nad nepřítelem a snadnou obranu proti jeho útokům. To však ve hře neplatí. Taková špatná mechanika může hráče spíše frustrovat než jim dávat pocit uspokojení.

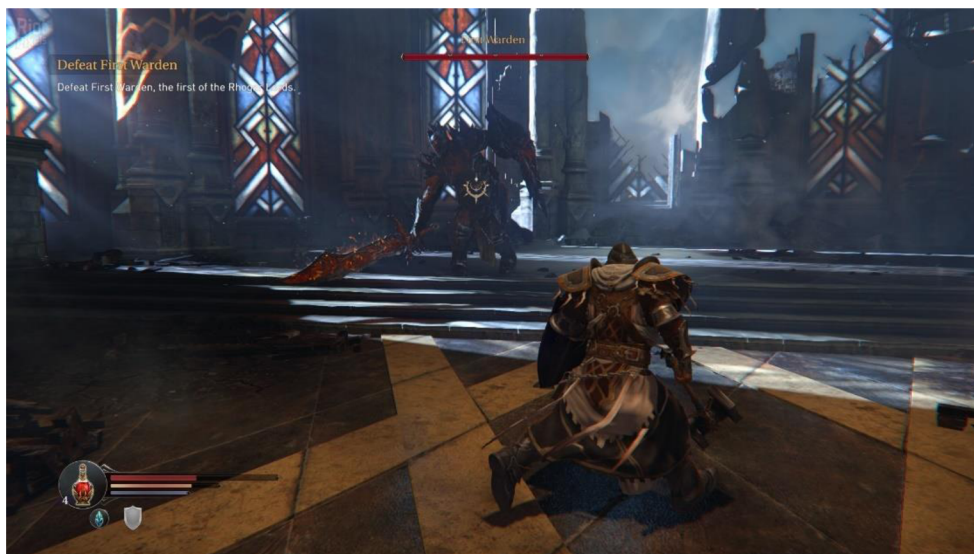
Nepřátelé

Pro tento žánr her je obtížnost nepřátel a bossů více než očekávaným prvkem. Hráči Soulslike her hrají tyto hry právě z důvodu jejich velké obtížnosti. Avšak v případě Lords of the Fallen zde jsou nepřátelé, kteří nefungují a nejsou správně vybalancováni. Buď jsou díky svým hitboxům prakticky nesmrtelní, nebo mají přehnané schopnosti oproti hráči, který se sotva dokáže bránit.

„Everything in LotF is just a bit off. Like they tried to copy DarkSouls, but didn't quite get any of it right. The attacks are all really slow and over-exaggerated, though (...). The enemies don't feel well designed (...). Too many of their attacks cover too wide of a range and are too fast to recover, and they often have too many ways of attacking and no real effective way of fighting them“ (Vampok, Reddit, Dark Sould vs. Lords of the Fallen, 2016)

„Dark Souls isn't just known for its combat, but for its intriguing setting and epic bosses. LotF simply doesn't have that. It's a very generic fantasy world with

generic enemies. There were no 'woah' moments when I played it. The gameplay is also inferior, but that's a whole other mess“ (Ghidoran, Reddit, Dark Sould vs. Lords of the Fallen, 2016).



Obrázek č. 12: Screenshot ze hry Lords of the Fallen (RiotPixels 2014)

9.2 Darkest Dungeon

Žánr

Darkest Dungeon je 2D RPG tahová, strategická hororovka, která se zaměřuje na obtížnost a prozkoumávání dungeonů. Tato hra se také řadí pod subžánr Roguelikes, který vznikl podle slavné hry Rogue, ve které hráč prochází náhodně generovanými dungeony, což ztěžuje průchod hrou. I v této hře hráč prozkoumává náhodně generované dungeony, plné nepřátel a tajemných zákoutí (Darkest Dungeon Wiki 2023).

RPG prvky:

V této hře hráč ovládá tým čtyř hrdinů (podle stavu hry), kteří mohou být v průběhu hry vylepšovani. Každý hrdina má svůj autentický vzhled a schopnosti, které využívá v boji proti nepřátelům. Na rozdíl od hry Bloodborne zde hráč nehraje za avatara, nýbrž se ujímá role stratéga, na kterém závisí životy hrdinů.

Hororové prvky:

Jak už název napovídá, nejedná se o mírumilovný titul. Hra Darkest Dungeon je přímo navržena tak, aby si hrála s psychikou hráče, vytvářela pocit strachu a úzkosti. Díky skvělé atmosféře a zvukům je hra velice dramatická. Stejně jako v Bloodborne, i zde jsou monstra velice děsivá.

Strategické prvky:

Jak už bylo nastíněno v předchozích odstavcích, hráč postupuje hrou díky strategii a trochu i díky štěstí. Jeho skupina hrdinů se sice na první pohled může zdát nebojácná, avšak hra jim připravila nepříjemnou cestu plnou spletitých chodeb, monster a smrti na každém kroku. Tato hra je opravdovou výzvou. Hráč musí dávat pozor na zdraví svých hrdinů, počet nepřátel před sebou a mnoho dalších věcí, které ho mohou stát život a postup hrou. Podrobnější mechaniky této hry jsou rozepsány v kapitole o herních mechanikách.

Mechaniky

Stress level

Hrdinové ve hře se postupným prozkoumáváním a událostmi zvyšuje hladina stresu. Jde o vlastnost, která je podobná té lidské. Omezuje či úplně vyřazuje z postupu. Hrdinové mají různé projevy stresu a různě se s ním vypořádávají. Stres dělá postavy například nepříčetné nebo nepředvídatelné. Jde o velmi důležitou mechaniku ve hře, která nutí hráče důkladně promýšlet každý krok (Darkest Dungeon Wiki, Stress, 2023).

Procedurally generated dungeons

Každá chodba a místnost v Darkest Dungeon je procedurálně generovaná. To znamená, že se náhodně v místnostech mohou objevit různé předměty, truhly s odměnou, pasti či nepřátelé. Náhodně generované jsou také místnosti s hlavním bossem. Navzdory této ztěžující mechanice hra také nabízí hráčům možnost prozkoumat místnosti ještě před vstupem do nich, aniž by ohrozili své hrdiny. K tomu slouží Scouting effect, který hráči dává šanci vidět, co se skrývá v další místnosti na mapě. Scouting effect hráč získá, pokud jeho postavy mají dostatečné množství bodů podporujících průzkum nebo předměty či oblečení, které zvyšují šanci na tento efekt (Darkest Dungeon Wiki, Expedition, 2023).

Light Meter

Světlo je jednou z důležitých mechanik ve hře Darkest Dungeon, která utváří celkovou obtížnost pro průchod dungeonem. Můžeme to zjednodušeně popsat jako průchod dobře či špatně osvětleným koridorem. Při dobrých světelných podmínkách hrdinové získávají pozitivní schopnosti – tzv. buffy – dočasná zlepšení, která různými způsoby zesilují nebo zvyšují šanci na prozkoumávání a vytěžování dungeonů (tzv. scouting). Pokud je však úroveň světla nízká, mají hrdinové zhoršené schopnosti, zvýšenou úroveň stresu a vyšší šanci na kritické zrnění (poškození) od nepřátel. Hráč si tedy musí hlídat úroveň světla a včas ji obnovovat (Darkest Dungeon Wiki, Light Meter, 2023).

Estetika

Nejdůležitějším prvkem ve hře Darkest Dungeon je především estetika. Bez originálního artstylu, kterým hra disponuje, by těžko byla tak slavná a úspěšná. Díky ostrým hranám a temné barevnosti vizuální styl napomáhá celkové temné, ponuré až děsivé atmosféře, která je ve hře nejdůležitějším prvkem. Hlavním artistou je Chris Bourassa, který je zároveň spoluzakladatelem Red Hook Studios, herního studia stojícího za hrou Darkest Dungeon. Bourassa v interview pro Rock Paper Shotgun (2015) tvrdí, že „*Umělecký styl je zásadní, protože na první pohled vyjadřuje podstatu hry*“.



Obrázek č. 13: Screenshot ze hry Darkest Dungeon (vlastní zpracování)

Iratus: Lord of the Dead

Jak už bylo zmíněno u hry Bloodborne, i hra Darkest Dungeon má své následovníky, kteří se inspirovali jejími herními mechanikami, provedením či estetikou. Takové hry jsou často srovnávány s originálním titulem a mají proto velmi složité se prosadit u fanoušků roguelike žánru.

I přes velký počet her, které se snaží konkurovat Darkest Dungeon, je hra Iratus: Lord of the Dead jednou z těch lepších. Vývojáři se snažili přijít alespoň s originálním příběhem a místo hrdinů prozkoumávajících dungeony a bojujících s monstry, dosadili samotná monstra. Nicméně narativ je to jediné, co hru odlišuje, a i když hra disponuje podobnými mechanikami a hratelností, nedokáže hráčovi nabídnout stejný zážitek jako hraní Darkest Dungeon.

Opakující se mise

Hra Iratus: Lord of the Dead je podle hráčů a recenzí velmi repetitivní až nudná. Hráči si často stěžují na opakující se mise, kde se buď objevují ti stejní nepřátelé, nebo se pouze přeskupí na jiných podlažích. Hráčům to nedává žádnou výzvu, u které by museli například změnit strategii či ustoupit z boje. Oproti Darkest Dungeon, kde hráč nikdy neví, co na něj čeká v další místnosti nebo zda vůbec přežije, je tato hra velmi předvídatelná.

Jakub Šindelář v recenzi pro GAMES.CZ zmiňuje, že:

„hra po čase začíná být jednotvárná až nudná. V rámci jednoho patra bojujete s jedním typem nepřátel. Jejich formace se sice střídají, ale stejně po chvíli víte, co od nich očekávat, takže v podstatě jen klikáte na kouzla a útoky, volíte cestu a kosíte jednu skupinu za druhou“ (2020).

Dalším důležitým aspektem je, že tato hra nemá stejnou atmosféru jako Darkest Dungeon, kde hraje za živé lidi, kteří mají strach, pocity a snaží se přežít. V Iratus: Lord of the Dead hraje hráč za monstra, u kterých je jedno, zda zemřou či ne, což hráče připravuje o pud sebezáchovy.

„Problems started after around 15 hours when i was close to finishing it for the first time. It's extremely repetetive. Do you need to change your strategy? No, almost all enemies do the same thing“ (myval2012, metacritic, 2023).



Obrázek č. 14: Screenshot ze hry Iratus: Lord of the Dead (RiotPixels 2020)

9.3 INMOST

Žánr

INMOST je 2D příběhová puzzle plošinovka, která se zaměřuje na vizuální styl a hádanky, které musí hráč řešit. I když hra nevyniká svým gameplayem jako některé jiné tituly, vyniká svým příběhem, jedinečnými postavami a atmosférou. Hráč má možnost ovládat tři různé postavy, každou s vlastním průběhem hrou, což hru přibližuje žánru adventur (INMOST 2020).

Puzzle prvky:

Logické hry neboli puzzle hry jsou herní žánr zaměřující se na logické uvažování hráče při postupu hrou. Výzvy v INMOST jsou prezentovány množstvím a různorodostí hádanek. Některé hádanky musí hráč řešit v reálném čase, takže nemá moc času na řešení, zatímco jiné jsou složitější a hráč na ně má více času.

Plošinovky:

Plošinovky neboli platformer hry jsou herní žánr zaměřující se na pohyb po plošinách směrem k cíli. Většinou jde o 2D hry, které umožňují hráči vidět a promyslet si postup úrovní. Hráč musí díky své postavě různě manévrovat, skákat, běhat nebo plížit se, aby dosáhl cíle. V INMOST musí hráč probíhat nebo proskakovat úrovně, kde ho čekají různé nástrahy. Na rozdíl od Darkest Dungeon, která je také 2D hra, má zde hráč volnou ruku v pohybování postavou po mapě. V Darkest Dungeon jsou herní postavy omezeny zvolenou lokací, ve které musí pracovat a nemohou se volně pohybovat po mapě.

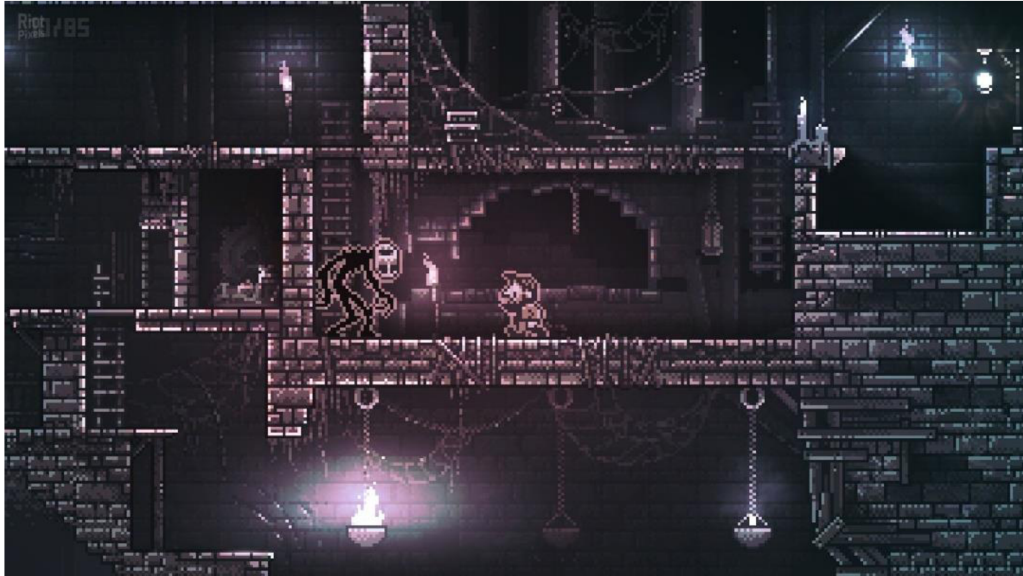
Mechaniky

Hraní za tři postavy

V INMOST ovládáte tři velmi odlišné postavy: malou dívku, která prozkoumává dům plný tajemství a děsivých vzpomínek, drsného rytíře procházejícího zrádným vnitřkem hrozivého hradu ve službách nadpřirozeného zla a muže středního věku, jehož scény tvoří velkou část hádankové a akční fáze hry. Každá z těchto tří postav má svůj vlastní jedinečný herní styl. Malá dívka není dost vysoká, aby dosáhla na většinu povrchů, takže musíte přesouvat předměty a vytvářet pro ni cesty. Muž středního věku může skákat, lézt a sbírat různé předměty, které mu pomohou na jeho cestě, zatímco rytíř může používat zbraně na blízko, údery, kopy a také uhýbat příšerám. (tamtéž).

Estetika

Stejně jak u Darkest Dungeon, i zde je na prvním místě vizuální styl. Díky jedinečnému pixel artu spojenému s vizuálními efekty hra působí zajímavým až mysteriózním dojmem. Vše je navrženo pro dosažení atmosféry, která nejen podporuje příběh, ale také dává hráči pocit, že je součástí příběhu. V interview pro Prankster101 (2020) Alexey Testov, který za vizuálním stylem celé hry stojí, sdělil, že se vizuálem nechal inspirovat u her jako Limbo, Dizzi nebo Inside.



Obrázek č. 15: Screenshot ze hry INMOST (RiotPixels 2020)

Eternal Hope

Hra Eternal Hope je 2D plošinovka zaměřená na příběh a puzzle hádanky. Svým vzhledem a hratelností se nejvíce podobá hře Limbo, která se stala hlavním inspiračním bodem pro tuto hru. Stejně jako v INMOST zde hráč může pocítit zasněný až melancholický nádech, který se opírá o přátelství a lásku. Příběh samotný je tím nejdůležitějším prvkem, o který se hra opírá.

Pohyb postavy

Podle kritiky má hra Eternal Hope velmi nepřirozený až neovladatelný pohyb hlavní postavy, která působí neohrabaně a těžce. Pokud se hráč nedokáže sžít s hlavní postavou, kterou musí celou hru ovládat, je to velice frustrující. Hlavní postava by měla působit tak, že ji má hráč pod kontrolou a ví, co dělá. Dalším prvkem, na který si hráči stěžují, je utrpení poškození po pádu z velké výšky, tzv. fall damage. V tomto žánru her je tento prvek ojedinělý, protože plošinovky se výhradně zaměřují na pohyb hlavní postavy a skákání. Hlavním cílem je dokončit hádanku a pohybovat se po mapě. Pokud musí hráč ještě myslet na to, kam může a kam nemůže skočit, výrazně to omezuje herní zážitek. Hráč by se měl soustředit na dokončení hádanky a průběh příběhu.

„The protagonist is clunky and heavy, and platforming never feels good or quite like the player is totally in control. The biggest irk to me was the fall damage problem, which I wouldn't usually expect to be present at all in a 2D platformer such as this“ (Nirav Gandhi, Tech Raptor, 2020).

„Falling from heights, dropping into waist deep water, trolls and buck-like creatures are the most consistent hazards our hero faces. Any one of them can instantly kill him and result in you having to try a section again. (...) This isn't too far from other major puzzle platformers out there, but what handicaps Eternal Hope are the sticky, slow controls that prove to be a major annoyance“ (Eric Hall, NewGameNetwork, 2022).



Obrázek č. 16: Screenshot ze hry Eternal Hope (RiotPixels 2022)

Závěr teoretické části

Teoretická část bakalářské práce se věnovala herním mechanikám, žánrům, prvkům a estetice, které byly hlavními pilíři pro tvorbu praktické části, tedy hry Sorrow Street. Tato hra se inspirovala tituly jako Bloodborne, Darkest Dungeon nebo INMOST, které byly podrobně rozebrány a jejich herní mechaniky a jedinečný design byly zkoumány. K těmto hrám byly vybrány příklady dalších titulů, které se také nechaly inspirovat těmito hrami, avšak nedokázaly správně pojmout důležité prvky a mechaniky pro vytvoření konkurenceschopné hry. Praktická část se snaží implementovat zjištěné poznatky, předejít těmto chybám a vytvořit hru, která se svou kvalitou více přiblíží úspěchu.

10 PRAKTICKÁ ČÁST

Autorská hra Sorrow Street

10.1 Záměr

Tato kapitola shrnuje dosud zjištěné poznatky z teoretické části a zaměřuje se na vytvoření autorské hry s názvem Sorrow Street. Tato hra je vytvořena pro praktickou část bakalářské práce, kde hlavním prvkem je inspirace z úspěšných videoher, zejména v jejich herních mechanikách, artstylu, tématu nebo samotné hratelnosti. Hra zkoumá funkčnost a provázanost jednotlivých prvků a snaží se jimi vytvořit něco jedinečného.

Hra by do budoucna mohla být inspirací a příkladem pro mladé grafiky, jak lze nakládat s inspirací u ostatních videoher a jak docílit úspěšného zrealizování projektu. Také by mohla být prostředkem motivace pro programátory, kteří by chtěli být součástí herní výroby a hru zkusit naprogramovat.

Cíle

Cílem práce bylo vytvořit hru, která si převezme nejlepší prvky z každé zmíněné hry a vytvoří tak svůj jedinečný odkaz, který by byl schopný konkurovat dnešnímu trhu. Důležitou součástí tvorby hry byl i samotný průzkum, který se zaměřil na hry, které se pokusily o to samé, ale selhaly. Hra se tedy měla za úkol ponaučit z předešlých neúspěchů a pokusit se o vytvoření dokonalého herního zážitku.

10.2 Popis

Hra Sorrow Street je 2D pixel artová RPG strategická a bojová hororovka, která se zaměřuje na prozkoumávání světa, budování mezilidských vztahů a porážení nepřátel. Tato hra se může řadit také mezi žánr Soulslike, jelikož v sobě má bojové mechaniky převzaté od Bloodborne nebo Dark Souls. Podobně jako v Darkest Dungeon zde hráč narazí na procedurálně generované dungeony plné nepřátel. Hra také disponuje silným příběhem, který dodává hře vyšší smysl a život.

10.3 Příběh

Hra se odehrává ve viktoriánském Londýně v druhé polovině 19. století. Londýn se ještě nevzpamatoval z Velkého londýnského moru, který udeřil zdejší občany velmi tvrdě. Ti, co přežili, bojují nadále o svůj život. Málo jídla a vody dělají ze života peklo. Lidé, co byli nakaženi, byli posláni do katakomb pod Londýn, aby se zamezilo nákaze. Společnost je rozdělena na "uzdravené" a "nakažené", kteří díky moru přišli o rozum. Většina nakažených, kteří přežili nemoc, jsou nadále nemocí ovládnuti a už nejsou lidmi.

10.4 Gameplay

Hlavní hrdina se ujímá role lékaře, který musí pomoci městu překonat morovou epidemii. Sám je tedy nucen chodit pro suroviny, jídlo a materiál potřebný k životu. Hráč prozkoumává dungeony a různá nebezpečná místa, vylepšuje svoji postavu a stará se o občany, kteří mu zadávají úkoly. Hra může končit více způsoby. První konec hráč dostane po zabití hlavního bosse, který stojí za hordou nakažených, kteří útočí na občany Londýna. Druhého konce hráč dosáhne, pokud uzdraví celé město a zachrání občany.



Obrázek č. 17: Ukázka gameplaye (autor 2024)

Snímek zachycuje hlavní postavu (hráče) na cestě do katakomb. Už na normální cestě ho mohou nepřátelé zaskočit a dělat mu potíže.

10.5 Grafický styl a koncept

Jelikož se jedná o hororovou hru, bylo nutné zaměřit se především na vizuální styl, který by se pokusil nabudit u hráče pocit strachu či neklidu. Hráč by se měl bát při prozkoumávání dungeonů, měl by mít husí kůži při procházení městem a měl by se lekat přišer čekajících za rohem. Krom bezpečných míst na mapě, kam chodí hráč pro odpočinek a doplnění potřebných zásob, by měl zůstat napjatý a soustředěný po celou dobu hraní.

K docílení takové atmosféry bylo důležité najít velké množství inspirace. Inspirací v literatuře pro Londýn 19. století byla například díla Sherlock Holmes nebo Pes Baskervilský. Ta svým zasazením velmi přispěla k cílené podobě hry. Další inspiraci hra čerpala z dobových grafik a kreseb, které zobrazují město v tehdejší podobě.



Obrázek č. 18: *Wych-Street* (*London Illustrated News* 1870)

Obrázek č. 19: *Ukázka architektury* (*Nodders, X*, 2017)

Obrázek č. 20: *The Dead-Cart* (*The Victorian Web* 1847)

Inspirace pomohla lépe chápat, jak fungují ulice starého Londýna a architektura samotná. Například z jakého materiálu se skládá cesta, chodník, most, či zdivo. Také bylo zkoumáno, jak funguje uspořádání domů a jak takové domy vypadají. To vše bylo potřeba nastudovat pro dosažení reálného dojmu.



Obrázek č. 21: Ukázka inspirovaného města (autor 2024)

Jelikož pixel art je velice složitý a omezující styl pro zachycení reality, byla nakonec zvolena více stylizovaná estetika. Ta je ve hrách potřebná z důvodu srozumitelného a pro hráče dobře viditelného prostředí. Hráč musí dobře vidět, kde se na obrazovce jeho postava nachází a co dělá. Proto samotnému stylu dopomáhá i jeho barevnost a perspektiva.

Barevnost

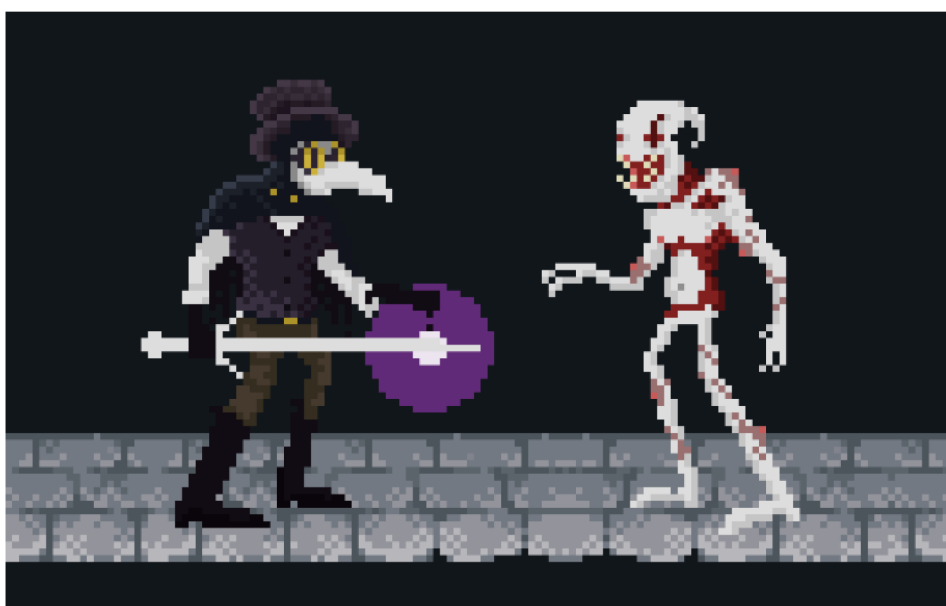
Barevnost byla vybrána pro nabuzení více hororového dojmu, ale také pro kontrastní oddělení interaktivních a ovladatelných prvků od pozadí. Proto byla u pozadí zvolena méně kontrastní a barevná paleta barev, dominující s více chladnými a temnými odstíny. U postav a interaktivních prvků se naopak použila, z důvodu zmíněné viditelnosti, světlejší barevnost a vyšší kontrast.



Obrázek č.22: Použitá barevná paleta GRIM32 (Jake Stinnett)

10.6 Postavy

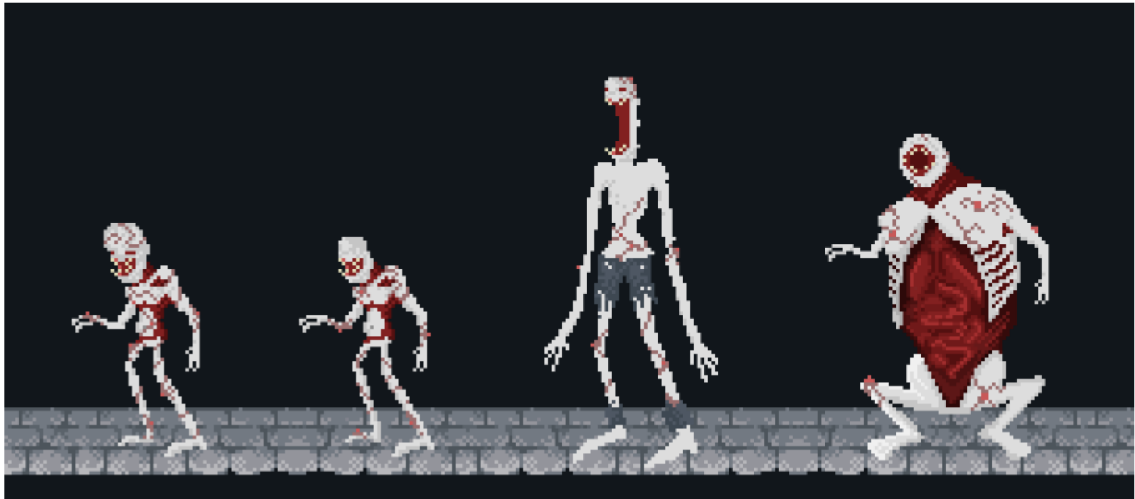
Hlavní postava má podobu morového doktora, který se v těchto letech pohyboval a léčil oběti. Jeho postava má oblečení inspirované dobovou módou. Morový doktor nosíval spíše kožené neprodyšné kabáty, které ho chránily před nemocí. Tento oděv z vizuálního důvodu nebyl použit, jelikož byl velmi tmavý a postava působila nepřátelsky. Nakonec byla zvolena mírnější varianta oděvu. Košile společně s vestou a vysokými botami byly více viditelné a působily příjemněji. Morová maska jako důležitý prvek charakter designu hlavnímu charakteru zůstala a stala se symbolem, který dělá postavu originální a charakterizuje ji.



Obrázek č. 23: Postavy (autor 2024)

Nepřátelé jsou v této hře důležitým prvkem, neboť určují obtížnost a stávají se hlavní překážkou, kterou hráč musí ve hře překonávat. Inspirace pro styl nepřátel byla podoba zombie nebo ghúla. Cílem bylo udělat zapamatovatelný design postavy, která by svým vizuálem vzbuzovala strach a působila nebezpečně.

V příběhu to jsou morem ovládané, mrtvé nebo malomocné postavy, které dříve byly lidmi. Proto při navrhování takových postav bylo potřebné znát a nastudovat příznaky tohoto onemocnění. Při studii byl zjištěn výskyt krvavých puchýřů naplněných krví a bílá nemocná pokožka. Tyto příznaky se promítly i do designu nepřátel a staly se pro tyto postavy charakteristickými prvky.



Obrázek č. 24: Ukázka nepřátel (autor 2024)

Hlavní boss má oproti normálním nepřítelům jinou podobu. Jelikož to je nejdůležitější nepřítel, kterého hráč může porazit, je důležité, aby vypadal strašidelněji a nebezpečněji než ostatní. Jeho design se také může odlišovat prostředím, ve kterém se nachází. Každý boss má své charakteristické útoky, které dávají velké množství poškození. Je tedy potřeba, aby takové útoky hráč včas uviděl a správně na ně zareagoval. Kvůli těmto důvodům byla vybrána větší velikost postavy a viditelnější části těla, na které si hráč musí dávat pozor.



Obrázek č. 25: Ukázka hlavního bossa (autor 2024)

10.7 Prostředí

Ve hře je mapa rozdělena na části ve městě, v krajině a v katakombách (dungeonech). V každé části se nacházejí různé příběhové lokality a místa, kde hráč může najít spoustu věcí a důležitých předmětů.

Město je místo, kam hráč chodí vylepšovat svoji postavu, kupovat potřebné věci a zahajovat mise. Mise hráč obdrží od postav ve městě, které za splnění úkolu vyplatí odměnu. Většinou se jedná o příběhově důležité postavy, které svou přítomností přispívají k narativně rozmanitějšímu zážitku ze hry. Ve městě lze také najít místa jako hospoda, kostel, nemocnice a další. Tato místa slouží k interakci s občany, ale také jako místa pro koupi různých předmětů a lepšího vybavení.



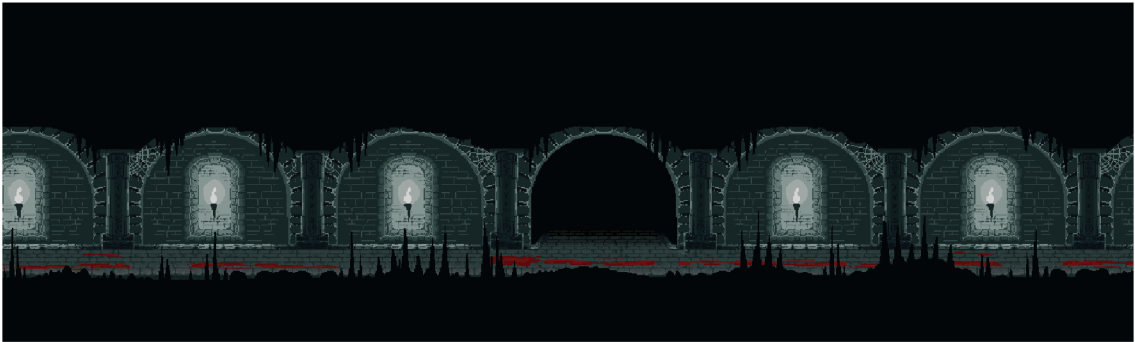
Obrázek č. 26: Město (autor 2024)

Krajina je lokalita za městem, která má podobu lesa nebo rozlehlých travnatých plání. V této části mapy hráč může prozkoumávat a nalézat spoustu užitečných předmětů a zajímavých postav. Kladen je zde větší důraz na prozkoumávání a odhalování různých záhad a příběhu. Hráče zde mohou napadat monstra a zneprzyemňovat mu postup lokalitou.



Obrázek č. 27: Les, krajina (autor 2024)

Dungeons jsou nejnebezpečnější lokalitou ve hře. Jsou plné spletitých chodeb a monster lačnicích po krvi. V této části mapy musí být hráč obzvlášť na pozoru a mít po ruce zdroj světla, bez kterého by průchod byl skoro nemyslitelný. Hráč v dungeonu může nalézt velké množství předmětů a vybavení. Také většina úkolů, které hráč obdrží, musí plnit v katakombách, například zachránit někoho a dovézt ho zpět do města, nebo zabít hlavního bosse.



Obrázek č. 28: Dungeon (autor 2024)

10.8 Předměty

Ve hře Sorrow Street jsou předměty převážně určeny pro hráčovu postavu nebo jsou součástí příběhu. Může se jednat o předměty, které postavu vylepšují, například lepší zbraně, které dávají vyšší poškození, či oblečení s větší odolností.

Dalším typem předmětů jsou ty, které hráč může použít jednorázově, pro získání dočasného zvýšení atributů. Takové předměty mají podobu například jídla nebo pití.

Příběhové předměty slouží k zahájení a dokončení speciálních úkolů, které ve hře může hráč plnit. Díky nim se hráč může více dozvědět o příběhu hry a vcítit se do něj.



Obrázek č. 29: Zbraně (autor 2024)

10.9 Mechaniky

Hlavní mechaniky hry jsou převzaty z inspirativních her a přizpůsobeny vizuálnímu a hernímu stylu celé hry. Převážně se jedná o mechaniky, které umožňují hráči lépe bojovat s nepřáteli, nebo mechaniky, které hráči poskytují lepší zážitek z hraní.

Mezi bojové mechaniky patří například úskok neboli Roll, díky kterému hráč dokáže uskočit nepřátelskému útoku bez utrženého poškození.

Další mechanika se týká dungeonů, které jsou ve hře řešeny procedurálně generovaným systémem. Každá místnost je vygenerována s jinou šancí na monstra a předměty. Hráč tedy nemůže do poslední chvíle vědět, co ho čeká. To vše dělá hru více rozmanitou a nepředvídatelnou.

K této mechanice se také pojí mechanika světla, která hráče dokáže udržet napjatého po celou dobu hraní. Funguje podobně na principu Light Metru v Darkest Dungeon, kde hráč musí dávat pozor na zdroj světla, které mu umožňuje vidět a bojovat s nepřáteli. Bez zdroje světla je hráč vystaven temnému prostředí a agresivnějším nepřítelům.

10.10 Rozvojové nápady

Do budoucna by hra mohla být rozšířena o další zajímavé lokace spojené s příběhem. Tyto lokace by hráčům mohly nabídnout více akce, příběhu, nepřátel a hlavních bossů. Každá lokace by mohla ukrývat jiná tajemství a místa s důležitými postavami.

Další rozšíření by mohlo přinést více postav, za které by hráč mohl hrát. Například by mohl hrát za hrobníka, alchymistu, bylinkáře nebo další zajímavé role. Každá z těchto rolí by mohla mít jiné schopnosti a tím pádem i nabízet pro hráče jiný zážitek z hraní. K postavám by mohlo být následně vytvořeno více druhů zbraní a vybavení.

Postavy by mohly časem získat více vylepšení v podobě talentů, které by umožnily hráčům přizpůsobit postavy jejich oblíbenému hernímu stylu.

Hra by se mohla do budoucna posunout na online prostředí, kde by si hráči mohli vytvořit vlastní postavu, kterou by následně vylepšovali. Jednalo by se o klasické MMORPG. Hráči by díky online režimu mohli společně prozkoumávat velkou mapu s úkoly, eventy a nepřáteli. Takové hry dnes dominují hernímu průmyslu a jsou velice oblíbené.

Závěr

Hry jsou dnes již neodmyslitelnou součástí lidské kultury a společně s filmem dominují zábavnímu průmyslu. V teoretické části byly popsány důvody, proč lidé hrají videohry, a byly identifikovány klíčové faktory přispívající k jejich popularitě. V práci bylo zmíněno, že hraní je nejen pro člověka, ale i pro svět zvířat více než přirozenou součástí života. Videohry také poskytují hráčům nejen zábavu a relaxaci, ale i možnost úniku z reality. Podle Le Blanca mohou být tyto faktory rozděleny na osm druhů, mezi něž mimo jiné patří radost z překonávání překážek, která se v herním průmyslu objevuje nejčastěji.

Dále byly zkoumány herní mechaniky, které tvoří základ interakce mezi hráčem a hrou. Bylo analyzováno, jak různé mechaniky ovlivňují herní zážitek a jak mohou být kombinovány, aby vytvářely inovativní a zábavné herní prostředí. Rovněž bylo zkoumáno, jak estetika her přispívá k celkovému dojmu a atmosféře.

V praktické části byly teoretické poznatky aplikovány při vývoji autorské 2D hry s názvem Sorrow Street. Tato hra představuje kombinaci různých herních mechanik a estetických prvků, které byly detailně popsány v teoretické části. Během vývoje bylo zaměřeno na vytvoření poutavého herního prostředí a zážitku, který by hráče zaujal.

Vývoj hry Sorrow Street poskytl cenné zkušenosti a lze se domnívat, že v tomto projektu bylo dosaženo dobrých výsledků. Věří se, že atraktivní návrh by mohl zaujmout programátory nebo vývojářské herní týmy, což by mohlo vést k fyzické realizaci a hrátelnosti hry. Do budoucna je plánováno hru dále rozvíjet přidáváním nových úrovní, vylepšováním grafiky a rozšiřováním herního příběhu, aby se stala ještě zajímavější a poutavější pro hráče.

Závěrem lze shrnout, že tato práce přispěla k hlubšímu pochopení videoher jako kulturního fenoménu a jejich vlivu na moderní společnost. Výsledky výzkumu a vývoje hry Sorrow Street mohou posloužit jako základ pro další studium a vývoj videoher.

Seznam použitých zdrojů

Bloodborne Wiki. (2024). Dostupné z: <https://www.bloodborne-wiki.com/>

Brazie, Alexander. (2022). *Designing Video Game Mechanics: A Beginner's Guide (with Examples)* [online]. GameDesignSkill. Dostupné z: <https://gamedesignskills.com/game-design/video-game-mechanics/>

Darkest Dungeon Wiki. (2023). Dostupné z: https://darkestdungeon.wiki.gg/wiki/Darkest_Dungeon_Wiki

A. Olle, David & Riescher Westcott, Jean. (2018). *Video Game Addiction*. Pallai, David, s. 108. ISBN 978-1-937585-82-2. Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=w-pJDwAAQBAJ&pg=PT16&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Egenfeldt-Nielsen. S, Smith. H.J & Tosca. P.S. (2019). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Abingdon: Routledge, Taylor & Francis Group, s. 414. ISBN: 9781138363052

Ernest, Adams. (2014). *Fundamentals of Action and Arcade Game Design*. New Riders Publishing, USA, s. 50. ISBN: 9780133812503. Dostupné z: https://books.google.at/books?hl=cs&lr=&id=nYoNAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=ernest+adams+genre&ots=ddVdwZ0m2V&sig=yvzTfY_yUm9XSd0quYt628Q0GC4&redir_esc=y#v=onepage&q=ernest%20adams%20genre&f=false

Ernest, Adams. (2014). *Fundamentals of Adventure Game Design*. New Riders Publishing, USA, s. 50. ISBN: 9780133812329. Dostupné z: <https://books.google.at/books?id=drbWAgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false>

Ernest, Adams. (2009). *Fundamentals of Game Design* (2nd. ed.). New Riders Publishing, USA, s. 576. ISBN: 978-0-321-64337-7

Ernest, Adams. (2014). *Fundamentals of Role-Playing Game Design*. New Riders Publishing, USA, s. 50. ISBN: 9780133812138. Dostupné z: <https://books.google.at/books?hl=cs&lr=&id=1vQqAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq>

[=ernest+adams+genre&ots=4xHAKjy77u&sig=KZJSFRO_NUmpo8PPJDHhJ6zknJo&redir_esc=y#v=onepage&q=ernest%20adams%20genre&f=false](https://www.google.com/search?q=ernest%20adams%20genre&rlz=4xHAKjy77u&sig=KZJSFRO_NUmpo8PPJDHhJ6zknJo&redir_esc=y#v=onepage&q=ernest%20adams%20genre&f=false)

FULLERTON, Tracy. (2021). *Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her*. Daniel DOLENSKÝ (překladatel). V Praze: NAMU, Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, s. 525. ISBN: 978-80-7331-568-9

Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Routledge & Kegan, Paul, s. 244. ISBN: 978-0415254093. Dostupné z: <https://merton.bellarmino.edu/files/original/b0899cfad820ab8ad7033952b7a022ba1d7cab9d.pdf>

Hunicke, Robin & Leblanc, Marc & Zubek, Robert. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* [online]. AAAI Workshop – Technical Report. 1. Dostupné z: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

INMOST. (2020). Dostupné z: <https://inmostgame.com/presskit/>

Jirkovský, Jan. (2011). *Game Industry: Vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. 1. Praha: D.A.M.O., s. 135. ISBN: 978-80-904387-1-2

Kirkland, Ewan. (2011). *Survival Horrority: Analysis of a Videogame Genre (1)* [online]. *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*. ISSN 2009-0374. Dostupné z: <https://irishgothicjournal.net/wp-content/uploads/2018/03/ewanc2a0kirkland.pdf>

Keo, Mary. (2017). *Subject Graphical Style in Video Games* [online]. Supervisors Petri Kuitinen. Bachelor's thesis, s. 70. Dostupné z: <https://core.ac.uk/download/pdf/93082889.pdf>

Plarium. (2023). *Video Game Aesthetics Are Important, Period. But Why?* [online]. Dostupné z: <https://plarium.com/en/blog/video-game-aesthetic/>

Santayana, George. (1955). *The Sense of Beauty*. Dover Publications, s. 192. ISBN: 9780486202389. Dostupné z: <https://santayana.iupui.edu/wp-content/uploads/2017/11/George-Santayana-The-Sense-of-Beauty.pdf>

Schell, Jesse. (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Amsterdam; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann, s. 520. ISBN: 978-0-12-369496-6. Dostupné z: <https://www.inventoridigiocchi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>

Sicart, Miquel. (2008). *Defining Game Mechanics* [online]. Game Studies. Dostupné z: <https://www.gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Kritika her

Vampok. Reddit. (2016). *Dark Sould vs. Lords of the Fallen*. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/4bmpgg/dark_souls_vs_lords_of_the_fallen/

Ghidoran. Reddit. (2016). *Dark Sould vs. Lords of the Fallen*. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/4bmpgg/dark_souls_vs_lords_of_the_fallen/

Šindelář, Jakub. (2020). *IRATUS: LORD OF THE DEAD – RECENZE GAMES.CZ*. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/iratus-lord-of-the-dead-recenze-489364>

myval2012. (2023). Metacritic. *Iratus: Lord of the Dead*. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/iratus-lord-of-the-dead/>

Gandhi, Nirav. (2020). Tech Raptor. *Eternal Hope Review*. Dostupné z: <https://techraptor.net/gaming/reviews/eternal-hope-review>

Hall, Eric. (2022). NewGameNetwork. *Eternal Hope Review*. Dostupné z: <https://www.newgamenetwork.com/article/2566/eternal-hope-review/>

Interviews

Parkin, Simon. (2015). *Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious'* [online]. Interview. Dostupné z:

<https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview>

Rock Paper Shotgun. (2015). *There's Beautiful Art Even In The Darkest Dungeon* [online]. Interview Chris Bourassa. Dostupné z:

<https://www.rockpapershotgun.com/darkest-dungeon-making-of-art>

Prankster101. (2020). *Interview with Alexey Testov of Inmost* [online]. Alexey Testov. Dostupné z: <https://www.prankster101.com/articles/interview-with-alexey-testov-of-inmost/>

Mental Floss. (2015). *17 Fascinating Facts About Nintendo Legend Shigeru Miyamoto*. [online]. Shigeru Miyamoto. Dostupné z: <https://www.mentalfloss.com/article/71002/17-fascinating-facts-about-nintendo-legend-shigeru-miyamoto>

Seznam použitých obrázků

Obrázek č. 1: *The Four Basic Elements*

Zdroj: <https://www.inventoridigiocchi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>

Obrázek č. 2: *Gameplay example*

Zdroj: <https://gamedesignskills.com/game-design/video-game-mechanics/>

Obrázek č. 3: *Sonic the Hedgehog*

Zdroj: <https://www.mobygames.com/game/6579/sonic-the-hedgehog/>

Obrázek č. 4: *Screenshot ze hry Blasphemous*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 5: *Borderlands*

Zdroj: <https://www.rpgfan.com/gallery/borderlands-screenshots/>

Obrázek č. 6: *The Legends of Zelda*

Zdroj: <https://www.rpgfan.com/gallery/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-2-screenshots/>

Obrázek č. 7: *The Witcher 3: Wild Hunt*

Zdroj: <https://www.thewitcher.com/cz/cs/witcher3#media>

Obrázek č. 8: *The Last of Us 2*

Zdroj: <https://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-2-here-are-20-new-screenshots/1100-6478440/>

Obrázek č. 9: *Red Eye Enemy*

Zdroj: <https://www.bloodborne-wiki.com/2015/10/red-eyes-enemies.html>

Obrázek č. 10: *Lampa*

Zdroj: <https://bloodborne.fandom.com/wiki/Lamps>

Obrázek č. 11: *Screenshot ze hry Bloodborne*

Zdroj: <https://en.riotpixels.com/games/bloodborne/screenshots/>

Obrázek č. 12: *Screenshot ze hry Lords of the Fallen*

Zdroj: https://en.riotpixels.com/games/lords-of-the-fallen-i-2014/screenshots/#google_vignette

Obrázek č. 13: *Screenshot ze hry Darkest Dungeon*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 14: *Screenshot ze hry Iratus: Lord of the Dead*

Zdroj: <https://en.riotpixels.com/games/iratus-lord-of-the-dead/screenshots/>

Obrázek č. 15: *Screenshot ze hry INMOST*

Zdroj: <https://en.riotpixels.com/games/inmost/screenshots/>

Obrázek č. 16: *Screenshot ze hry Eternal Hope*

Zdroj: <https://en.riotpixels.com/games/eternal-hope/screenshots/>

Obrázek č. 17: *Ukázka gameplaje*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 18: *Wych-Street*

Zdroj: <https://victoriasrustyknickers.tumblr.com/post/9793505611/wych-street-from-the-london-illustrated-news>

Obrázek č. 19: *Ukázka architektury*

Zdroj: <https://x.com/noddders/status/832377699763118081>

Obrázek č. 20: *The Dead-Cart*

Zdroj: <https://victorianweb.org/art/illustration/phiz/204.html>

Obrázek č. 21: *Ukázka inspirovaného města*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 22: *Použitá barevná paleta GRIM32*

Zdroj: <https://lospec.com/palette-list/grim32>

Obrázek č. 23: *Postavy*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 24: *Ukázka nepřátel*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 25: *Ukázka hlavního bosse*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 26: *Město*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 27: *Les, krajina*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 28: *Dungeon*

Zdroj: Autor

Obrázek č. 29: *Zbraně*

Zdroj: Autor