

# 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

**ŠEDÝ MUŽ**

THE GRAY MAN

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

BACHELOR'S THESIS

**AUTOR PRÁCE**

AUTHOR

**Richard Haraším**

**VEDOUCÍ PRÁCE**

SUPERVISOR

**MgA. Vojtěch Vaněk**

**BRNO 2022**

## **OBSAH DOKUMENTACE:**

<b>TEXTOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 4–6</b>
<b>OBRAZOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 7–9</b>

## TEXTOVÁ ČÁST

*Šedý muž* (anglicky *The Gray Man*, pracovní název) je autorskou digitální hrou v žánru point & click adventure<sup>1</sup> (dále jen adventur), z pohledu první osoby. Zabývám se zpracováním celého procesu tvorby z pohledu nezávislého vývojáře, od úvodních konceptů a scénáře k produkci kódu, audiovizuálních prvků a snahy vše složit do jednoho celku. Žánr adventur náleží v kontextu videoher k těm nejstarším. Může se proto zdát, že z hlediska invence už nemá příliš co nabídnout. Přesto jsem se pokusil na základě navrhování a objevování specifických zákoutí herních mechanik a procesu narativu přijít na syntézu, která ve výsledku může poskytnout unikátní zážitek.

Cílem designu hry je zprostředkovat nové přístupy v interakci s prostředím a samotným tématem, které poskytuje zázemí pro experimentální vizuální jazyk, jehož cílem je umocnění sugestivní atmosféry hry. Tématem hry je mysl sériového vraha a jeho vnímání světa kolem sebe. Vnímání je zde zpracováno jistou abstrahovanou formou svědomí, které se tak stává interaktivní hodnotou, mechanikou. Jedná se o situace a děje, v nichž musí hlavní postava udělat rozhodnutí, dle kterých se následně odvíjí narativ hry. Paralelním cílem je také hru připravit k úplnému vydání v druhé polovině roku 2022.

Významným milníkem pro prvotní schéma se stal nejen osobní zájem o tento typ osob, ale i tehdejší inspirace hororovými adventurami (*Real Horror Stories*, série *Bad Dream*, série *Deep Sleep*)<sup>2</sup>, a to co se týče vizuálního ukotvení, ale i úlohy pozice hráče jakožto diváka, který více sleduje scénu a snaží se odhalit interaktivní prvky. Punc tajemna a laciného hororu jsem využil už u své předešlé hry s názvem *A Week of Circus Terror*. Zde mě mnohem více lákalo využít i netradičních možnosti způsobů zpracování a lineárního příběhu. U inspirace jsem zmínil slovo „tehdejší“ proto, že na projektu pracuji s mnohými přestávkami bezmála pět let a nabyl jsem dojmu, že přidružit hru k bakalářské práci jako výsledek čtyř let studia mi dodá potřebnou motivaci dílo dokončit. Časová náročnost projektu se stala ztělesněním demotivace. Půlroční odchylky představovaly momenty, kdy se nepodařilo pohnout s žádnou částí hry.

Záchytným bodem mnoha komplexních děl je pevná struktura scénáře, od kterého se odvozuje další vývoj. Stejně tak tomu bylo u mého projektu, ale původní téma hry sledovalo odlišný děj, než je nyní. Jednalo se o kanibalismus, kterému byl průběh hry nakloněn především v otázkách většího otevřeného světa a interakce s ním (nemůžu popřít existenci digitální kuchařky, stejně tak rámcovou inspiraci osobou Alberta Fishe). Ale tím, že látka už mi přišla snad i bizarní a neuchopitelná, jsem od tématu upustil a rozhodl se pro komornější variantu. Rozvrstvený příběh o pěti kapitolách, kde v každé z nich hráče konfrontuji s odlišným tónem zbarvení hry a tématem. V prvním aktu se hráč seznámí s hlavní postavou jménem Anthony, který pobývá kdesi v opuštěném špinavém domě. Hráči se snažím demonstrovat základní ovládání a interakci s prostředím a rychlým vpádem do děje, který postupně vygraduje do druhého aktu ztrátou kontroly nad hrou. V tomto aktu přináším poprvé úlohu svědomí, za které hráč hraje, a tím i sleduje z pohledu první osoby celý průběh hry. Hráč naráží na různé interpretace a metafory skutečného dění, které Anthony zažívá a svádí tak vnitřní boj v

---

<sup>1</sup> Volně přeložitelné jako „ukaz a klikni“. Jedná se o herní žánr, který prošel od textového zpracování hry ke grafickému, kde hráč může provádět průzkumy, interaguje s prostředím a s postavami, sbírá a kombinuje předměty, a především řeší hádanky. Přidružen je mnohdy i ovládací panel. Nejznámější českou adventurou může být *Machinarium* ze studia Amanita Design (<https://amanita-design.net>), zahraniční např. série *Monkey Island* ze studia LucasArts (<https://grumpygamer.com>) či *Broken Sword* od vývojáře Charles Cecil (<https://revolution.co.uk/games/>).

<sup>2</sup> *Real Horror Stories* od vývojáře Gameore (<https://gameore.net>), série *Bad Dream* od vývojáře Desert Fox (<https://www.indiedb.com/company/desert-fox>), série *Deep Sleep* od vývojáře Scriptwelder (<https://adventuregamers.com/companies/view/23109>)

podvědomí, do kterého může či nemusí hráč zasahovat. Zbylé kapitoly graduji jak s herním zážitkem (odemykající se nové volby hráče), tak dějem (kontext, proč vlastně hlavní postava zabíjí lidi, dále zapomenuté vzpomínky, různé asociace...), které ústí do finálního souboje sama se sebou.

Základní vlastností hry je úloha svědomí hlavní postavy, za kterou bude hráč ovládat a sledovat dění okolo sebe. Zajímal mě princip výměny rolí hráč – divák, divák – hráč v kontextu herního zážitku, který je ospravedlněný vazbou na narativ. Představil jsem první akt hry jako roli diváka, který má k dispozici pouze jeden směr své cesty. Je možné s okolím interagovat, ale kapitola vždy směřuje k jedinému fixnímu bodu. Zvolil jsem tak proto, abych demonstroval důraz nemožnosti vnitřní vůle při rozhodování, která je ovlivněná vnějšími vlivy. Tuto vazbu v rámci narativu druhého aktu přetrvávám v pozdějším směřování příběhu, kde poskytuji větší prostor pro více voleb při rozhodování. Jak jsem již zmínil, druhý akt přináší vnitřní rozpor mezi skutečným konáním a tím, nad čím hlavní postava přemýšlí. Tím, že se část odehrává v podvědomí a ve vzpomínkách, tak má hráč příležitost vtěsnat hlavní postavě impulsy, které potřebuje k vysvození upozaděného svědomí. Hráč ale zjistí, že hlavní postavou hry manipuluje vnitřní hlas, který kontroluje chování, chytče a touhu ublížit. Ačkoliv toto zjištění celý děj komplikuje, tak přidávám hráči nový druh ambivalentní dynamiky, co se týče budoucích rozhodnutí.

V hlubším kontextu přicházím s myšlenkou, že aby hráč hru mohl správně dohrát, musí při nejbližší možné příležitosti zemřít (virtuálně). Tím, že ukončí hlavní postavě život, tak nezpůsobí žádné jiné zbytečné utrpení, které je hráči ve hře prezentováno. Tím formálně hru správně vyhraje, ale vytvoří se dojem, že přijde o kus herního obsahu. Proto je pro mě úloha hráčových rozhodnutí důležitá. Ovlivní tím především závěrečné akty hry a výběr správného či špatného ukončení hry. Interpretace morálky je podmíněná typologií konkrétního hráče, avšak nastává zde problém, nakolik bude dostatečný počet možností a ukončení stačit k tomu, aby herního obsahu byl dostatek a nebyl repetitivní.

Ačkoliv jsem se více zabýval narativním schématem, který jde ruku v ruce s *gameplayem*, žánr adventurních her přináší různé omezení v technickém zpracování nebo chápání ke hře jako takové. Je důležité, jaký pohled hráči nabízíte. Zda z pohledu třetí či první osoby. Rozdílem je především to, jestli na svoji postavu vidíte a klikáním ovládáte její pohyb po prostoru, či postavou jste a interagujete s prostorem napřímo. Každá metoda přináší svá úskalí a jiný přístup, ale přímé a osobnější pojetí nabízí kamera z první osoby, kterou jsem nakonec zvolil. Postupuji tak, že každý statický obraz či sekvence pro mě představuje místo ve virtuálním prostoru, ve kterém se hráč aktuálně nachází. Zmínil jsem například opuštěný dům. Obrazy jsou propojené s prostředím, která jsou exportována z připraveného 3D modelu domu ve SketchUP (později Blender), který jsem vymodeloval a následně překreslil v programu Adobe Photoshop. V herním enginu Clickteam Fusion 2.5 spojuji scény dohromady a přidávám interakci s tímto typem prostoru, jak v pohybu, tak s drobnou interakcí samotné scény. Dá se říct, že mě fascinuje toto zpracování pohybu ve 2D světě, přestože hráč může nabýt iluze, jako by se v domě nacházel a pohyboval ve 3D prostoru.

Do tohoto prostředí se promítne i občasný dynamický děj – například přítomnost další osoby, která postupuje od hráče dál do pozadí, až zmizí v jiné místnosti –, nebo předmět, který se nachází na polici a zmizí, pokud ho hráč uchopí do inventáře. Tento obrázek či animace dynamického předmětu či osoby přináší potíže, a to že tento úkaz se musí projevit na mnoha navazujících snímcích, kterých se předmět napřímo týká. Zvláštní kapitolou je závěr hry, který s tímto schématem pracuje ještě důsledněji. Připravil jsem si pro přehlednost mapu, koncepty scén, rozpis konkrétních vazeb na přítomné herní prvky a především hráče, který určuje tempo a okolnosti. Myšlenka byla především vytvořit komplexně propojený a interaktivní prostor finálního vnitřního boje se sebou samým, s pochmurnou atmosférou prázdnoty, který dovršuje celý příběh hry. Vše je zde názornou ukázkou parafráze motivů a herních prvků, se kterými se hráč střetával v průběhu hry. Porážkou vnitřního hlasu a obnovou plného svědomí je hráč uvolněn, v opačném případě je donucen se dostat do herní

smýčky, od které není úniku. Hráč je podmíněn sledovat všechny hrůzy dokolečka, než se rozhodne hru vypnout a tento segment restartovat.

Celistvým vizuálním jazykem je forma „pixel artu“<sup>3</sup> ve dvou odlišných stylizacích v závislosti na ději hry. Nacházel jsem se v bodě, jak hru graficky přizpůsobit, tak abych ušetřil na kreslení herního vizuálu především čas a zároveň taky odlišil sekvenci v reálném světě a v podvědomí. Podvědomí jsem zpracoval velmi jednoduchými občas animovanými černými linkami na bílém pozadí, které představují jednoduchost prostředí a děje v něm. Zároveň poukazují na nicotnost a osamělost duše hlavní postavy, který si vybavuje vzpomínky na svůj minulý život, hypotetické situace i hlavní děj hry, který je zakryt pod rouškou tohoto vizuálu. Rád zde užívám i surrealistických tendencí, uměleckých prostředků a experimentování (např. závěr hry). Kdykoliv se objeví výjev z reálného prostředí, tak se hráč nachází v bdělém stavu. Zde předkládám atmosféru spíše špinavou a ponurou jako interpretaci konání vražd a násilí, kterých se postava dopouští. Oba styly jsou na sobě nezávislé.

Kódem se příliš nezabývám, protože herní engine, který jsem použil, nepotřebuje znalost programovacího jazyka, což je pro sólo vývojáře užitečná úspora času. Ve své podstatě je tento program již zastaralý a v mnohém i limitující, přesto jsem se naučil plno nových dovedností a možností, které program poskytuje. Je mi však lehce stydno za poslední důležitý úsek herního designu, a tím je zvuková složka hry. Vztah ke zvuku mám ve hře naprosto seriózní, ale tolik neužívám vlastních zdrojů a spíše využívám zdarma dostupné zvuky. Vzhledem k tomu, že zvuková část je po boku té vizuální na stejné hodnotě, snažil jsem se o naprosté vykreslení ponuré atmosféry bez hudební vložky. Využil jsem například tlukotu srdce, temně atmosférických zvuků do pozadí, s nádechem industriálních ruchů atd.

Na spoustu nápadů v procesu vznikly různé zkoušky a prototypy, které fungovaly či nefungovaly dle mých představ. Metoda pokusu a omylu mi někdy dokázala celý segment hry přestavět. V těchto slepých uličkách jsem se snažil o nezaujatost z hlediska inspirace a nesledoval hry podobné tomuto žánru, které by potřebné řešení mohly poskytnout. Tímto přístupem a laděním hry jsem pokračoval až do bodu, kdy už opravuji jen dílčí nedostatky. Zpětnou reflexí nyní spatřuji absenci řádného scénáře pro první rok tvorby projektu, respektive nepodařilo se mi hru ze začátku ukotvit řádně tak, jak tomu je nyní, jinak bych neztratil prvotní motivaci pokračovat ve tvorbě dál. Avšak komplexnost tématu, a především jistý smutek nad nedokončeným dílem, mě pobídla pokračovat do doby, než budu moct označit hru za dokončenou.

Mým cílem je předat hráči herní interaktivní zážitek, který je svým pojetím, herním vizuálem a narativem autentický a rozporuplný, co se týče výše jmenovaných tendencí. To navazuje také na vydání hry v druhé polovině roku 2022 především na PC. Později také na mobilní zařízení, kde je v poslední době přirozené prostředí i pro adventury. S tím přichází fáze finálních úprav, hromadného testování a poznatky testerů či propagace v rámci ateliérové spolupráce.

Musím však říct, že celý tento dlouhotrvající proces mě naučil novým dovednostem v oblasti herního vývoje, designu, novým zkušenostem (především v demotivaci). Poučil jsem se z mnoha chyb a připustil do své pozice sólo vývojáře i názory a komentáře kolegů. Výsledná hra je velmi subjektivní experimentální záležitostí.

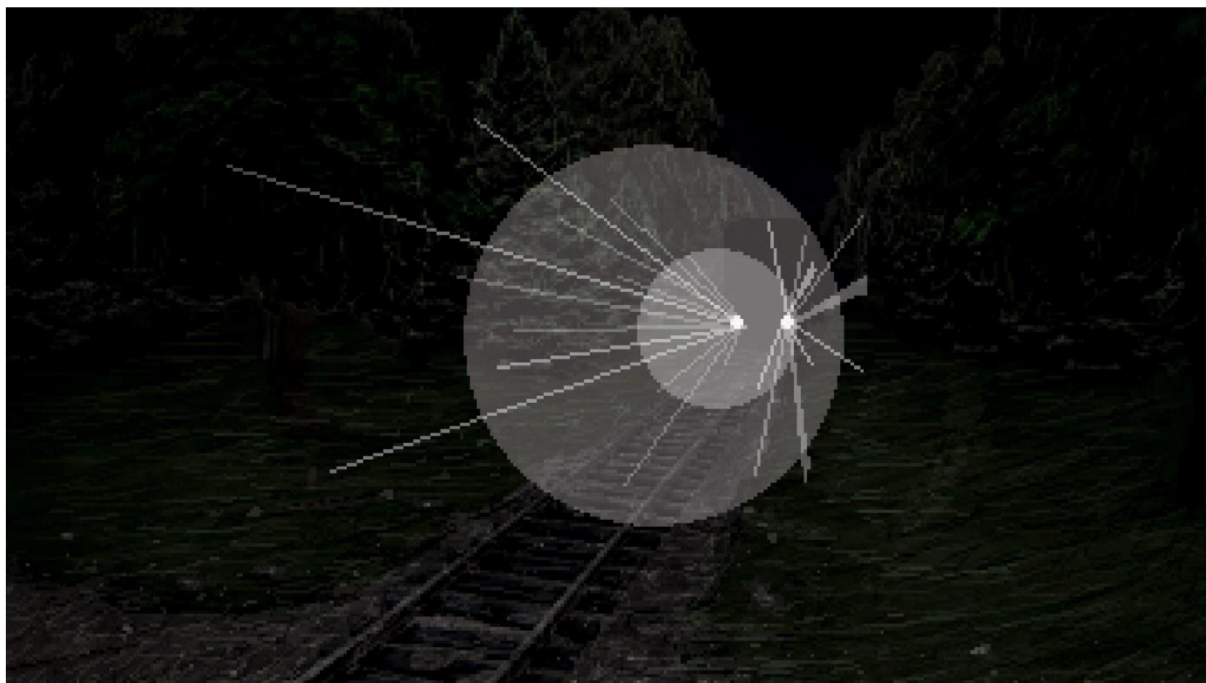
---

<sup>3</sup> Ačkoliv se může jednat o zastaralou metodu grafického zpracování obrazu, který se v současnosti těší stále větší oblibě jak u digitálních her, tak i jako umělecký druh. Výpočet grafiky je méně náročný na operační systém a pro základní grafickou práci je velmi jednoduchý.

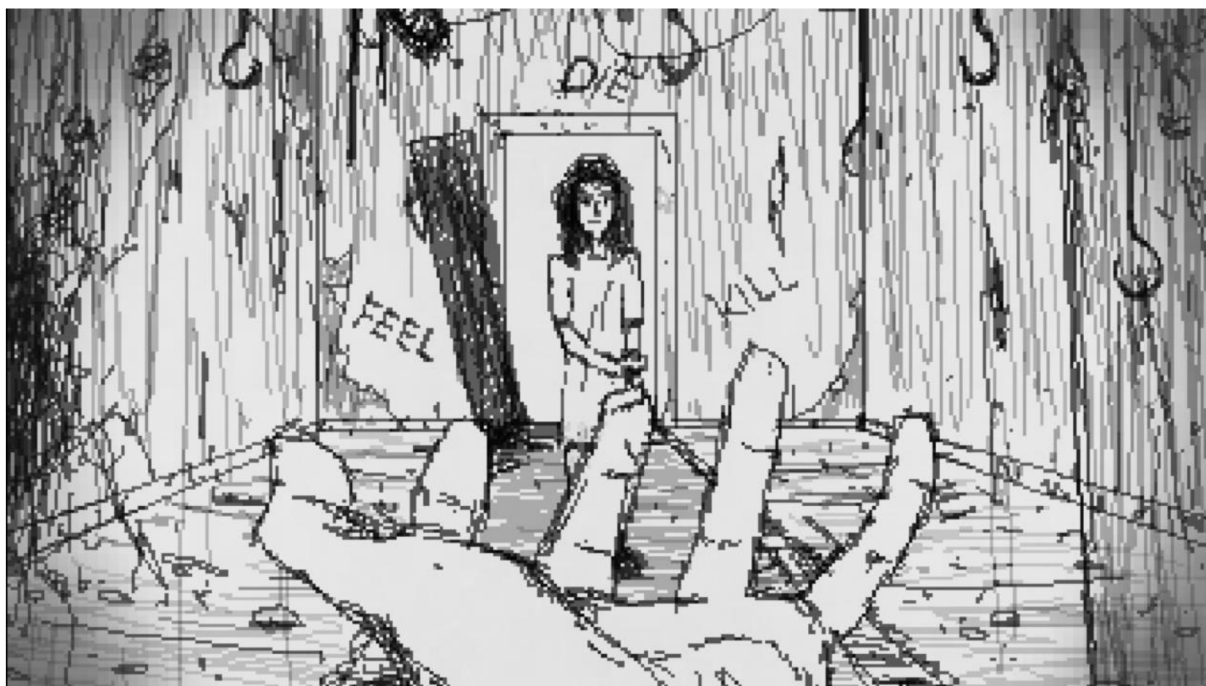
## OBRAZOVÁ ČÁST



Hlavní herní prostor, ukázka inventáře, rozsvícené vedlejší místnosti a denní doby, demonstrace interakce myši a spodního textu



Čtvrtý akt, jedna ze sebevražedných sekvencí, kde hráč stojí před rozhodnutím



Druhý akt, virtuální galerie, snová sekvence hlavní postavy

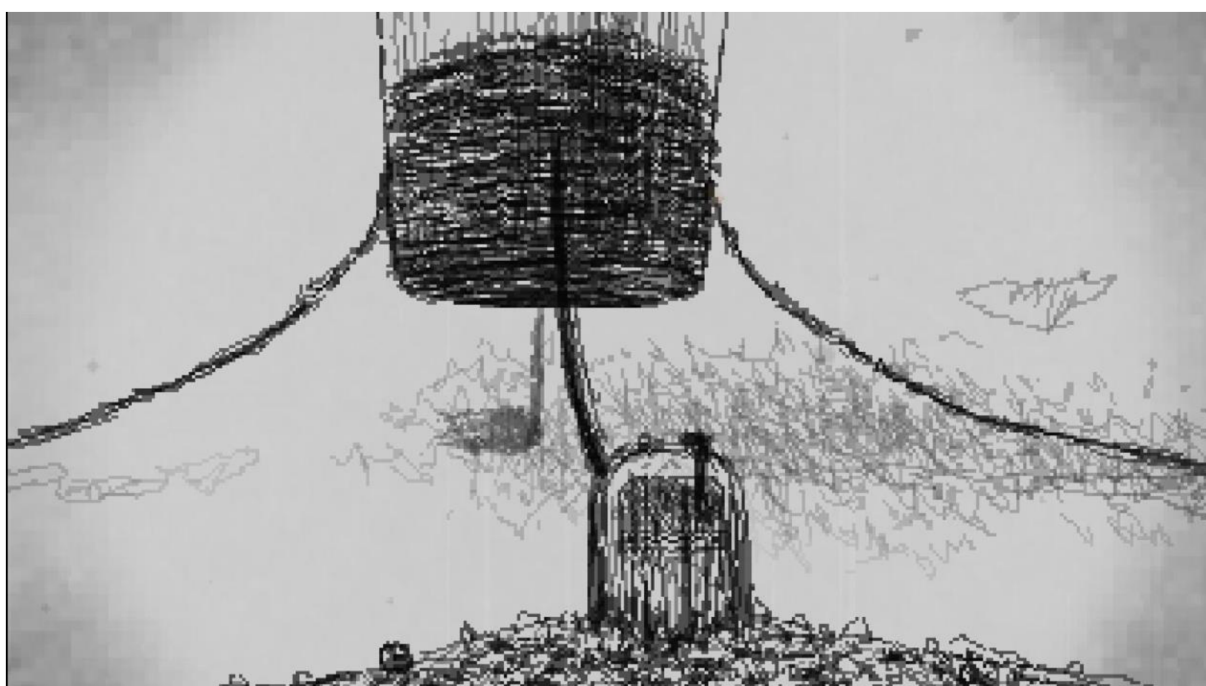


Střet se špatnými a dobrými vzpomínkami





Vizualita vnitřního hlasu, který získává kontrolu nad hrou



Poslední akt, finální vnitřní souboj sám se sebou