

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

Realizace počítačové hry s motivy deskové a karetní hry

Implementation of a computer game with themes of board and card games

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASTER'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

BcA. Richard Haraším

VEDOUcí PRÁCE

SUPERVISOR

MgA. Vojtěch Vaněk

BRNO 2024

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4-10
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 11-13

TEXTOVÁ ČÁST

1. Anotace	s. 4
2. Cíle práce	s. 4
3. Motivační úvod a kontext	s. 4
4. Východiska	s. 5
5. Narativ díla	s. 6
6. Popis herních mechanik	s. 7
7. Audiovizuální a technický popis	s. 8
8. Realizace díla	s. 9
9. Zhodnocení	s. 9
10. Plány do budoucna	s. 10

TEXTOVÁ ČÁST

1. Anotace

Purgater (pracovní název) je připravovanou autorskou digitální hrou vytvářenou v žánru roguelike z pohledu třetí osoby. Žánr roguelike je jedním z nejstarších herních útvarů, dá se říct, že je sám tím nejstarším. Je především známý využitím různorodých RPG atributů a stylů, které jsou klíčové i v mé diplomové práci a o kterých bude řeč níže dále. V mém pojetí žánru využívám kombinaci prvků z deskových her, například hru na tahy, z karetních her, například využití karet a jejich atributů jako souborový systém. Zajímá mě, jak přizpůsobit žánr, dodnes mezi hráči stále oblíbený, sice k nevšedním, ale zároveň staronovým přístupům, co se týče otázek automatizace a generativního prostředí, který kombinuje 2D stylizace mých předešlých prací (bakalářská práce *Šedý muž*¹, ilustrace z krve) a využívá témat mutací do herních mechanik nekonvenčních způsobem. V neposlední řadě je významným tématem celé práce Očistec vyplývající z křesťanského učení, sloužící jako narativní základ. Předpokládám, že definovat digitální hru v celé její podstatě, bude pro tuto diplomovou práci náročné, ale přesto si dovoluji představit její nejdůležitější specifikace.

2. Cíle práce

Cílem diplomové práce je představit aktuální výsledek kompletního procesu tvorby hry v herním enginu Unity z pohledu člověka, který se oboru programování dosud docela vyhýbal. Při práci na *Šedém muži* jsem užil herní engine, který nevyžadoval znalost programovacího jazyka. Nicméně právě tato zkušenost mi poskytla cennou zpětnou vazbu nejen o komplexním procesu práce herního designera, dále i marketingu a propagaci výsledného produktu napříč sociálními platformami. Paralelním cílem je přednést funkční demoverzi hry s uvedenými prvky a představit ukázkou ze samotného hraní. Zároveň bych tím předvedl hru, ke které jsem přistupoval s vysokým očekáváním a tím zde sdílel postup, myšlení, kreativitu a zmínil bych i věci, které se mi zatím nepodařily implikovat. Po demoverzi mého projektu bych v práci rád, již mimoškolně, pokračoval s finálním představením hry pro trh a dle zpětné vazby a postupným vývojem hru dokončil.

3. Motivační úvod a kontext

Než tedy přejdu k hlavní části práce, chtěl bych vytyčit kontext, důležité pojmy z oblastí již zmíněného žánru, včetně zdrojů inspirace pro svou diplomovou práci. Dá se říct, že mezi svatou trojicí definicí roguelike se označuje: procedurální obsah (čili striktní zásada znovu hrátelnosti), permanentní smrt postavy hráče přicházející s jeho neúspěchem ve hře, a býval zde i tahový souboj a pohyb známý z deskových her (využití hracích kostek či mřížkových rozhraní). Použití zmíněných deskových specifikací je v mnoha současných digitálních hrách upozaděno, ač kdysi patřilo k nejvýznamnějším prvkům prvních video her, které na začátku osmdesátých let vznikaly. V následujících řádcích vyvozují z výborné knihy od *David L. Craddock*², který se tématu úzce věnuje. Jmenujme například *Rogue* z roku 1980. Hra využívala

¹ Harašim Richard. Šedý muž, bakalářská práce. Dostupné z: <https://www.vut.cz/studenti/zav-prace/detail/140870>

² CRADDOCK, David L. *Dungeon Hacks: How NetHack, Angband, and Other Roguelikes Changed the Course of Video Games* [online]. Press Start Press, 2015 [cit. 2024-04-15]. ISBN 10: 069250186X. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Dungeon-Hacks-NetHack-Angband-Roguelikes/dp/069250186X>

pouze znakové aparatury ASCII grafiky pro vykreslení herních assetů³, které byly označovány konkrétními znaky pro odlišení a přehlednost. Byly zde uvedeny základní prvky, jakými je levelování, rozvoj herní postavy, různé komodity, předměty a jejich identifikace, cesty nebo implementace prvků z reálného života, kupříkladu základních životních potřeb do projekce herního charakteru. Herní personifikace hráče má hlad a je tudíž v ten okamžik slabší a v nevýhodě proti nestvůrám, musí se tedy, jako v reálném světě, najíst. Dalšími navazujícím hrami žánru roguelike v následujícím desetiletí byly hry *Hack*, resp. *NetHack*, přinášející variace, možnost mixování síly a rozšířenější interakci v herním prostoru. Touto cestou lze pokračovat k titulu *The Dungeons of Moria*, která se stala vstupní branou vedoucí ke hře *Angband*, jež dále, a dá se říct, že zásadně, ovlivnila první díl série *Diablo* od společnosti Blizzard⁴ a takhle bychom mohli pokračovat dál a dál. Je tomu také i proto, že si hry dokázaly ještě udržet nekomerční charakter. Jejich zdrojové kódy se volně sdílely napříč herním světem a vznikaly nejrůznější variace či duplikáty. Bezpochyby byla technická stránka her vznikajících na konci minulého století přednější než stránka umělecká. Zmíním v této souvislosti ještě legendární a populární hry jakými se staly *Dwarf Fortress (hra vznikající téměř tři dekády)*, *Vampire Survivors* nebo *The Binding Of Isaac*.

Na otázku, proč vlastně hráče zajímá tento konkrétní žánr není třeba dlouho hledat odpověď. Roguelike hry nabízí, jak nevšední výzvu dojmu nekonečné procedurální hry, se kterou je postava hráče postupnou eliminací nepřátel a sbíráním odměn stále silnější, tak určitou návykovostí podmíněnou motivující znovu hratelností, specifickým audiovizuálním stylem a jistými prvky automatizace. Forma automatizace, která oddělí pozornost hráče od méně zajímavých prvků interakce k jiným přednostem konkrétní hry. Ve zkratce u *Vampire Survivors* je souboj automatický, takže se stačí soustředit na budování síly a pohybovat se v jejich intencích. U nové české hry z minulého roku *Microcivilization* se převádí klikací prvky (na principu tkz. cookie clickers⁵) do automatizace postupem hrou, a pozornost hráče se stáčí k budování města či bránění vlnám nepřátel (což lze zautomatizovat také). Nedílnou součástí současných roguelike her je leckdy absurdní počet jednotek nepřátel, ze které nemusí hráč uniknout a hru jako takovou prohrává. Proto přichází nejen ponaučení, ale i posmrtné budování síly, kdy je hráč odměněn možnou investicí do atributů své postavy a tím umožnění být v další nové hře silnější. Respektive to, co jsem nyní popisoval, je součástí sub žánru roguelike s názvem roguelite, který ulehčuje hráči průchod hrou kdykoliv jeho postava zahyne.

4. Východiska

Tím se dostáváme k mému pokusu o zprostředkování uvedených principů do syntézy, která určitě není hráčům neznámá. Hry s deskovými prvky, ať už to jsou tahy, počty kroků, hod kostkou, variace herních polí, různé využití užitečných budov pro získání výhod či figurky samotné se objevovaly už v nejranějších dílech *Might & Magic*, *Disciples* nebo *Sid Meier's Civilization* na počátku nového století. V mládí jsem leckteré díly zmíněných titulů hrával, a tudíž jsem chtěl formu tahů využít i pro svůj vlastní projekt, kde mi inspiraci poskytly hry jako *Dicey Dungeons a Into the Breach*. Co se týče karetních her jak fyzických, tak digitálních, je pro mou práci tím nejstěžejnějším podkladem a zřídlem hra s názvem *Inscription*. Čirá abstraktní

³ Slovo v kontextu herní terminologie odkazuje na jakýkoliv digitální zdroj, který se používá ve hře.

⁴ Zajímavou cestu Diabla od Blizzardu a celkově popisu o komplexnosti vývoje her poskytuje: SCHREIER, Jason. Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šílenství ze zákulisí vývoje videoher. Brno, Česko: Host, 2019. ISBN 978-80-7577-824-6.

⁵ Typ jednoduché webové hry, kde hráč kliká prostřednictvím myši či dotyků na konkrétní objekt, za který získává body. Jedná se o velmi návykovou hru, těžící z jednoduchosti a automatizace.

a morbidní záležitost, která nabízí neuvěřitelnou hravost nejen s kartami jako takovými, ale také prostředím, atmosférou a notnou mírou překvapivostí. Mým cílem ovšem není primárně vzdát hold zmíněným hrám, ale přijít s vizí a realizací vlastního poutavého světa, který by dokázal zprostředkovat podobný herní a estetický zážitek, jaký dokázaly bezesporu přinést ony samy.

Než přejdu k představení, o čem je a bude projekt *Purgater*, chtěl bych nejprve a krátce referovat o dvou projektech, které se staly předpokladem vzniku *Purgateru*. Jako první zmíním prototyp mé deskové hry „*Predátor a kořist*“⁶ a mou dosud nedokončenou karetní hru „*Očistec*“. První jmenovaná hra pracuje s transformací herních políček, kde predátor svou kořist nahání dle svých možných pravidel a kořist mu uniká změnou herního prostoru. Desková hra vznikla jako záměr pokusit se vytvořit něco zcela fyzického a zároveň s cílem prozkoumat potenciální chování hráčů, jak strategicky uvažují nad svými dalšími kroky, aby pokořili protivníka. Nedokončená karetní hra měla být netradiční a inovátorskou kombinací interaktivní hry s procedurálním přístupem, který by spojil fyzično (specifické fyzické karty) s digitálním interaktivním prostředím (formou buď aplikace, nebo videí na sociální platformě). Hráči by se stali svědky morbidního generovaného světa plné variabilních cest, které si pohrávají s hříšnými kartami hráčů. Křesťanská tematika očistce sloužila k narativu sedmi smrtelných hříchů v kontrastu s dobrými skutky, které hráčům pomáhají pokořit svého protivníka. Koncept se však stal tak rozsáhlý, že jsem se začal více věnovat více deskové hře, a tudíž jsem vývoj té karetní pozastavil. Tyto dvě hry zmiňuji proto, že se staly nosným pilířem nápadů a myšlenek, které se zúročily do digitálního prototypu *Purgater*. Pro úplnost vznikl podobný koncept roguelike hry již v první polovině minulého roku, nicméně ten jsem přerušil kvůli dokončení prací na projektu *Šedý muž*.

5. Narativ díla

Nicméně zpátky k hlavnímu tématu projektu *Purgater*. Duše hráče se nachází v Zapomnění – mé vlastní interpretaci jednoho z metafyzických forem očistce, které se nabízí nejhorším hříšníkům. Parafrazuji z učení z neznámějších starozákonních apokryfů, 1. knize Henochove, která implikuje soudy jako předobraz očistce. Dále jako drobný zdroj mi posloužil Tertuliánův spis *De Anima*⁷, zabývající se duševní schránkou a dalšími různými spisech, zabývající se tématy vězení, touze o odplatě či pronásledování. V neposlední řadě s očistnými tresty s definicemi pekla přicházejí řečtí teologové Kliment Alexandrijský a Origéne, otcové latinské církve, svatého Augustina a Řehoře Velkého a také i básnické zpracování od Danteho Alighieri se svou *Božskou komedií*⁸. Ztotožňuji se s posledními jmenovanými představiteli, kteří slouží jako významný základní kámen pro narativ hry. V mém pojetí fyzická a duševní schránka uvádá a duše se ztrácí i této formě posmrtné existence a tentokrát nadobro. Avšak z hříchů se zde stává morbidní komodita, se kterou se v tomto prostředí hrají riskantní karetní hry o hříchy samotné, a to jen proto, aby se svých hříchů zbavili ještě předtím, než bude jejich osud finálně zpečetěn. Tento fiktivní prostor a obyvatelé pobývající v něm hlídá postava boha Žalářníka, který je odpovědný za to, aby duše nebyly připuštěny k Poslednímu soudu. Hlavní postava tohoto příběhu se svému osudu vzepře. Vnímá, že prostor je ve skutečnosti zdánlivě nekonečný podlažní vertikální systém a rozhodne se využít zmíněné karty hříchů ve svůj vlastní

⁶ Příkladám dokumentaci k deskové a k nedokončené karetní hře na Google disk, pro hlubší seznámení. Dostupné z:

<https://drive.google.com/drive/folders/14SriiHLwajHZl6SM1s183rQexF4CG6bm?hl=cs>

⁷ Srozumitelné představení děl poskytuje Wikipedie, dostupné online: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Tertullianus>

⁸ Srozumitelnou chronologii historie a kontext o Očistci také poskytuje Wikipedie, dostupné online: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Očistec>

prospěch. Hříchy totiž obsahují i střípky fyzická jako jedinečných vlastností ve formě orgánů, smyslů či částí těl. Hráč zjišťuje, že pohlcením těchto hříchů získává zvláštní a mutující sílu, se kterou dokáže před Žalářníkem unikat. Nicméně entita Žalářníka bude na hráče přivolávat tzv. spásné duše – což jsou duše těch, které jsou následovníci Boha a pomáhají ve světě Zapomnění udržovat pořádek a stanovený řád. Cílem hry je z této formy očištění utéct za pomoci získávání hříchů a kombinování různých herních stylů, které jsou spjaty se zvolením vhodné strategie, využíváním riskantních rozhodnutí a karet.

6. Popis herních mechanik

Není tedy překvapením, že jsem se rozhodl pro užití tahů a definovaného počtu kroků jako hlavní parametr pro nejen pohybovou logiku v prostoru, který je mřížkovaný na herní políčka. Tedy jestli se postava hráče posune o jedno pole kupředu, strhne se hráčovi jeden krok. Počty kroků nejsou vázány pouze na pohyb, ale celkově na jakoukoliv podnětnou interakci – použití karty, výměna balíčku karet, vytvoření nového pole či přistoupení ke hře o hříchy. Jak hráč vyčerpá svůj tah, začíná hrát oponent – Žalářník a spásné duše. Dá se říct, že samotný herní čas probíhá pouze v momentě, kdy probíhá interakce, jinak se svět a jeho různorodí obyvatelé stávají inaktivními. Nicméně ani to není úplně tak pravda, herní prostor sice definuji políčky, které odčerpávají kroky v tahu pro obě strany, ale je zde také prostor neprostor, který není ke klasickému prostoru s definovanými pravidly vázán. Dá se popsat jako průchod mezi hlavním prostorem, přičemž nabízí především formu zkratky či schování se před nepřáteli, nezávisle na počtu kroků obsažených v aktuálním hráčově tahu. Jedná se v něm o rozplynuté, rozervané duše poseté těmi nejhoršími hříchy, které krutě potrestají kohokoliv, kdo svou přítomností toto místo navštíví. Jedná se sice o formu potrestání hráče, ale v rámci strategie se může neprostor využít k hernímu prospěchu. Technicky je tento svět kombinací fixního a procedurálního, který bude v prvních levelch hry nabízet spojené ostrůvky s cestami mezi nimi, s generovanými ztracenými dušemi a s hrou o své hříchy, pastmi a odměnami. Podlažní struktura projektu reflektuje devět soustředných kruhů utrpení hříšných duší⁹ od Sandro Botticelliho pro Danteho Božskou komedii¹⁰. Ačkoliv jsem v rané fázi vývoje hry, tak bych rád mapu pekla redefinoval, kde na dně místo pekla je zapomnění plné hromádek kostí a schránek duší, které čekají na svou finální skartaci.

Definoval jsem karetní souboje tak, že se hráč může rozhodnout, zda k nim přistoupí nebo se jim vyhne. Šance na vítězství či prohru je definovaná parametry aktuálního levelu hráče či specifických vylepšení/výhod, které hráč může v tom momentu využít. Karty s hříchy totiž mohou být pro hráče výhodné ale i nevýhodné, a já je podle toho kategoricky a s trochou měrou ironie dělím hříchy jednoduše na dobré (např. sedm hlavních hříchů) a špatné (např. smrtelný hřích). Budou v kontextu narativu a mechanik hry ovlivňovat konkrétní atributy, nebo již zmíněné tahy, počty kroků a tak dále. Chci zde totiž implementovat i talentový strom na budování hráčovy síly, který bude využívat téma geneze mutací. Rozumějme hříchům jako zprostředkovatelem mezi skutečným bývalým životem a činem, který tato konkrétní duše způsobila. Třeba jestli za života člověk něco ukradl, jsou jeho hříchem ruce samotné. To znamená, že získá-li hráč tento hřích, může ho aplikovat do svého talentového stromu, který jsem pojmenoval jako „karta mutací“. Ta má za cíl nabídnout hráči mnohost variací, které

⁹ Více o díle a spojení Sandro Botticelliho s Dante Alighieri zde: <https://artsandculture.google.com/story/botticelli-featuring-dante-kupferstichkabinett-staatliche-museen-zu-berlin/6gWBKADf-6d1JA?hl=en>

¹⁰ Drobný výklad ohledně Danteho Božské komedii k reflexi poskytuje Martin Pokorný u Světlo, cesta, slovo. Dostupné online: <https://souvislosti.cz/clanek.php?id=2795> a taky zajímavé uvedení do kontextu zpracoval Matěj Senft: <https://itvar.cz/svet-podle-danta>

poskytují hráči konkrétní sílu. U karetního souboje využívám zmíněného prostředku automatizace, kde již nelze ovlivnit, jak souboj proběhne, když již procesně probíhá. Ve zkratce se jedná o variaci staré známé karetní hry s názvem *Vojna*, která je v tomto případě ovlivněná levellem hráče a levellem duše. Zcela pochopitelně hráč může prohrát, a tudíž se mu odstraní jeden či několik z jeho hříchů, které vlastní. V rámci potenciálních modifikací do budoucna lze užít i sázku na více karet, o které se bude hrát, nebo že karetní souboj může probíhat zcela jiným způsobem.

Obsah a funkce karet je aktuálně předmětem mnoha úprav a vůbec hledáním správného receptu na rozvržení typologie, výhod či nevýhod při aplikaci. Chci zde určitě mít i radikální či riskantní variace, které hráč může využít či nechat zamíchat balíček. Karty zde slouží především k poškození nepřátel, které budou hráče pronásledovat a lovit jej. Rozhodl jsem se pro sjednocení RPG atributů (životy, síla poškození, level a svým způsobem i obtížnost) do jednoho. Úroveň poškození prostřednictvím karet je spjatá s levellem karty, stejně tak její obtížnost například u karetního souboje. Pro ilustraci, jestli je hráč úrovní 5 a duše na úrovni 4, je větší pravděpodobnost na výhru hříšné karty, která bude mít tutéž hodnotu 4. úrovně. Tato úroveň je i síla poškození pro nepřátelé, kteří jsou definováni snesitelností čtyř hříchů. To znamená, že jestli hráč předá nepříteli hřích úrovně 4 nebo více, stávají se nepřátelé hříšníky. Ve své podstatě bych rád vytýčil jednotky specifických útoků, totožně s těmi, jaké měl protivník k útoku či pohybu, ale na to je ještě příliš brzo. Hlavní je, ať mám funkční základ. Žalářník je řídicí jednotkou tohoto abstraktního světa. Ovládá nejen své spasné duše, ale je zcela samostatnou herní mechanikou, která není ovlivněná tahy hráče či jeho protivníků. V podstatě pronásleduje hráče po podlažích a ovlivňuje lokálně a globálně scénu, nepřátelé či jednotlivé prvky dle fází. Může přehradit cestu, přeměnit duši hříšníka na nepřítel, znevýhodnit hráčovy karty. Avšak nelze momentálně hovořit o tom více, je to látka, která je rozhodující pro moji představu herního zážitku, ale pro potřeby demoverze to prakticky nelze zpracovat.

Důležitým pojmem při práci na projektu je i sdělování informací a tajemnost samotného světa, kde se hra odehrává. Snovým přístupem je vytvořit zcela fiktivní jazyk, nebo respektive neznámý jazyk pro hlavní postavu, která ztratila povědomí o svém pozemském jazyku. Takže jak hráč, tak postava nebudou rozumět sdělením, které jim jsou z počátku překládány. Postup hrou a hledáním tajuplných koutů by mohly skrývat povědomé asociace, které dešifrují jednotlivé znaky, slova a celé věty. Nevýhoda je, že skutečně nyní netuším, jak to převést do praxe a musím to nyní upozadit. Avšak koncept exploračního nového světa nechci hráčovi představit informačním přehlcením v úvodu hry, ale aby zjišťoval podstatu světa po kouskách tak, aby se recipient se světem skutečně vžil.

7. Audiovizuální a technický popis

Vizuální jazyk jsem si v prvopočátku představoval v abstraktním černobílém spektru, což stále lze aplikovat na konkrétní level či stylizaci ovlivněnou například Žalářníkem, nicméně prozatím jsem se rozhodl pro sjednocení za pomoci netradiční techniky – skutečné krve. Necílím na to, abych šokoval, ale věřím, že se jedná o zajímavý a lehce těžkopádný materiál, který mi již posloužil na ilustrace a zakázky. Významnou roli ve tvorbě ilustrací z krve mi poskytla inspirace umělce *Maxime Taccardi*¹¹. Přestože s tématem *Očistce* nemusí být jasné

¹¹ TACCARDI, Maxime. Giin Productions. Giin Productions [online]. [cit. 2024-04-15]. Dostupné z: <https://giin.bigcartel.com>

spojován, může posloužit jako specifické podlaží v kontextu herního narativu. Postup byl dvojnásobný – naskenoval či vyfotografoval jsem si buď předchozí vyhotovený obraz či jeho detail, anebo pro nedostatečné zachycení si vytvořil další podklady. Ty slouží nejen jako reprodukovatelná textura, která může být samostatná nebo se připojí a namixuje s jinou, aby se vytvořil asset, který potřebuji. Herní pole a objekty jsou vytvářeny ve 3D programu Blender, kde jsou také později nabalovány texturami. Proces UV mappingu, čili generování 2D reprezentace na 3D objektu se nemusí zdlouhavě popisovat, stejně tak jako vytváření různých map pro textury atd. Pro grafické úpravy používám Adobe Photoshop a nemnoho času strávím experimentováním, zkoušením různých nástrojů či využitím AI pro reprodukci textur. Se slepými uličkami počítám. Je třeba mít na paměti, že krev na plátně či papíru obtiskne její povrch, velmi detailní fragmentaci či poškození papíru, která přidává drobné estetické propojení fyzického návratu do deskových a karetých her. Varuji s předstihem nad mou fascinací využít kromě krve i další biologické materiály, např. vlasy, nehty, kůže, a mohl bych pokračovat i do radikálnějších materiálů.

Nelze opomenout na zvukovou stránku hry, ale upřímně je to ta část produkce, ve které nejsem tak citlivý, jak bych skutečně chtěl. Minimálně zvukový podkres a hudbu přenechávám na pozdější fázi postprodukce či případnou spolupráci s kolegou z ateliéru. Proto audio do hry importuji pro demonstrativní účely, ale představou je se držet podobného stylu jak u Šedého muže. Vzhledem k tomu, že zvuková část je po boku té vizuální na stejné rovině, budu se snažit zachytit ponurou atmosféru s využitím tlukotu srdce, industriálních ruchů či upozaděných nářků duší, které zde pobývají. Nezapírám touhu zpracovat hudební podkres, jaký byl využit v sérii *Serious Sam*.

8. Realizace díla

Jakožto nezávislý vývojář se střetávám s mnohými technickými fauly, které ústí do konfrontace s programovacím jazykem. Přiznám se, že jsem oddán výzvě se pokusit v rámci omezeného času dojít ke změně na nový nesnesitelný herní engine, kde lituji toho, že jsem nezvolil konkurenční produkt a tím je Unreal Engine¹². Můj postup byl následující. Po státní závěrečné zkoušce v lednu jsem započal analýzu různých digitálních her pro inspiraci. Vyzkoušel pár lekcí na vytváření jednoduchých her a představením principů použitého herního enginu. Samozřejmě mi vypomohla zkušenost s herním vývojem u mých předešlých projektů. Díky tomu se dokážu v zavedené terminologii snáz orientovat. Převedení z lekcí do praxe je však bolestně komplikované. Přestože jsem si vědom různých vychytávek, kooperace s AI či pluginu Playmaker na vizuální programování, tak vyjma AI, jsem si zvolil cestu pomalého učení. Došel jsem do bodu, kdy jsem si uvědomil velikost mé práce a propadl frustraci, že to bude několika měsíční projekt, ne-li roční. Nepochybuji, že mé řešení kódu hraničí s nesvéprávností, a za pár let se tomu možná zasmějí, ale aspoň mohu říct, že se chybami učím. Kód a celkově hierarchie projektu vypadá lépe a někdy se i mně objeví úsměv ve tváři. Realita je však neúprosná, hráči hodnotí hru dle vzhledu a zajímavých herních mechanik. Proto jsem si vytvořil seznam úkolů a definoval úkoly, které musím splnit. Musel jsem přistoupit k pouhým kostrám základních systémů, na kterých hra bude stát. Kvalitní audiovizuální část pro potřeby odložím na dobu pozdější.

¹² Konkurenční herní engine, který si zakládá na fotorealistickém zpracování obrazu s vlastním programovacím jazykem.

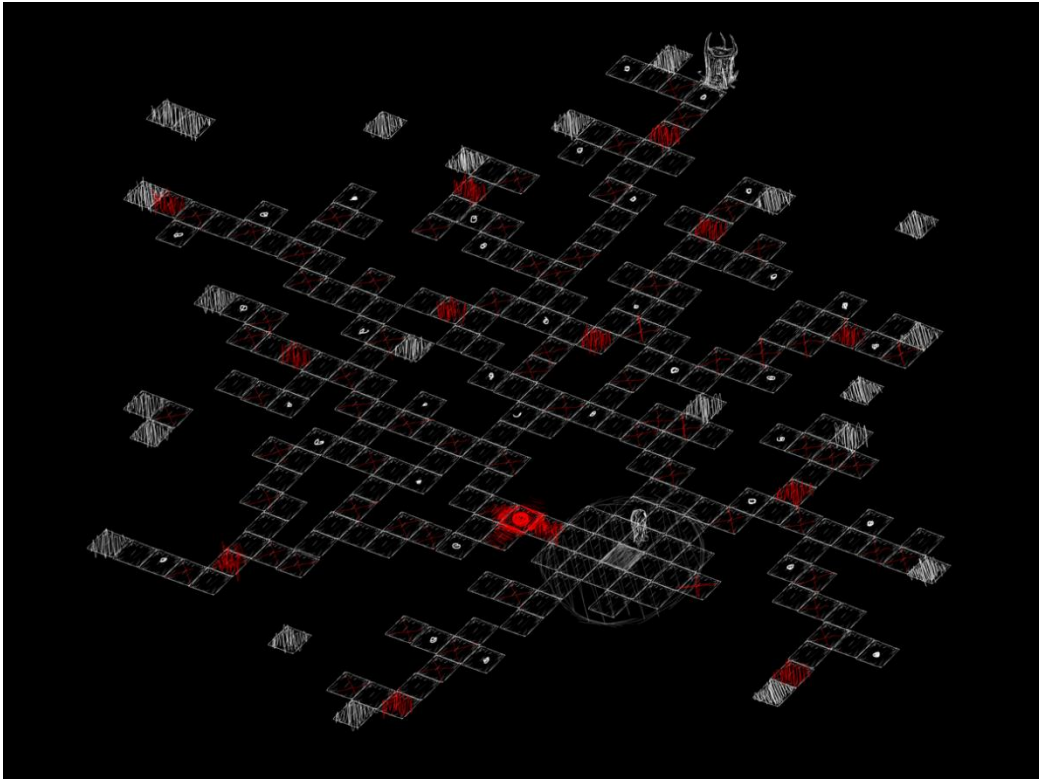
9. Zhodnocení

Hlavní otázka je, na kterou se musí ptát každý vývojář, jestli vše definované je zaručeným receptem pro zajímavý zážitek. Jak docílit toho, a platí to u roguelike žánru snad dvojnásob, aby gameplay, vizuální styl, originální a inovativní myšlenky či vtahující příběh dokázaly zaujmout a nepustit od hraní hráče aspoň v prvních pár minutách. Jak jsme si uvedli v úvodu, karetní a deskové prvky dokážou spolupracovat i s neaktuálnějšími hrami v dobré míře. Hráči, kteří rádi objevují, strategicky ničí své protivníky nebo naopak kazí hru všemi možnými způsoby jsou pro tuto hru ideální publikum. Chci poskytnou zajímavou míru detailů, dále bizarních, překvapivých a procedurálních levelů, které dokážou zabavit. U Purgater uznávám, že v mnohém riskuji. Nejen že užívám pro mě neznámý herní engine Unity, což přechod od ryze 2D enginu bez nutnosti znát programovací jazyk k všestrannému programu s nutností využít jazyk C#, ale také se jedná o můj první projekt v tomto nehostinném prostředí. Nicméně jsem již několik zajímavých zkušeností nasbíral v předešlých projektech, seznámil se s fundovanými osobnostmi, naučil způsobům marketingu nebo poskytl pár rozhovorů. Dokážu si tedy lépe představit, do čeho jdu. Vytvořit hru je komplexní záležitost, se kterou se váže mnoho povinností, předpokladů a očekávání. Za nemálo měsíců jsem se naučil v novém herním aparátu, využil komplikovaný programovací jazyk a zhotovil aktuální stav díla, který sice prozatím neodpovídá svou dostatečnou kvalitou, ale je třeba říct, že to skutečně není tak jednoduché. Možná jsem si nabídl velké sousto, ale jsem za tuto bolestivou cestu rád.

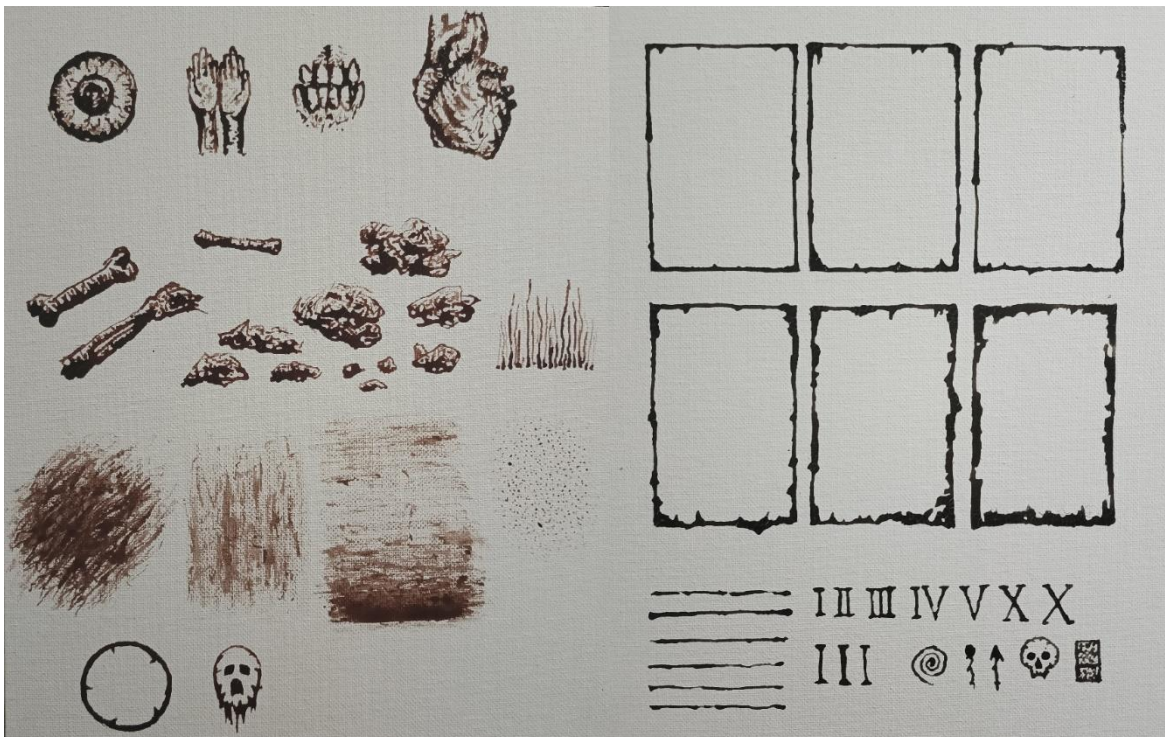
10. Plány do budoucna

Vyhlídky do budoucna jsou jasné. Láká mě se s hrou přihlásit na Game Access 2024 v Brně, který bude na přelomu května a června. Je to ideální platforma na seznámení s širší veřejností, získáním zpětné vazby a získáním potenciálních kontaktů. Tím i zvážit akci Steam Next Fest, která je velmi sledovanou na oznámení nových nezávislých her či představením demoverzí. Spousta práce je stále přede mnou, která se potenciálně omezí v kontrastu s odchodem ze studentského života a překlenu do nové životní kapitoly. I kdyby tomu tak bylo, nemohu popřít, že mě tvořit hry, ať už jakékoliv, velmi baví a motivují. Jestli je tato dokumentace posledním mým výstupem na Fakultě výtvarných umění na Vysokém učení technickém v Brně, musím poděkovat za příležitost zde studovat a rozšiřovat si své obzory. Na vše budu v dobrém, upřímně někdy i ve zlém, vzpomínat!

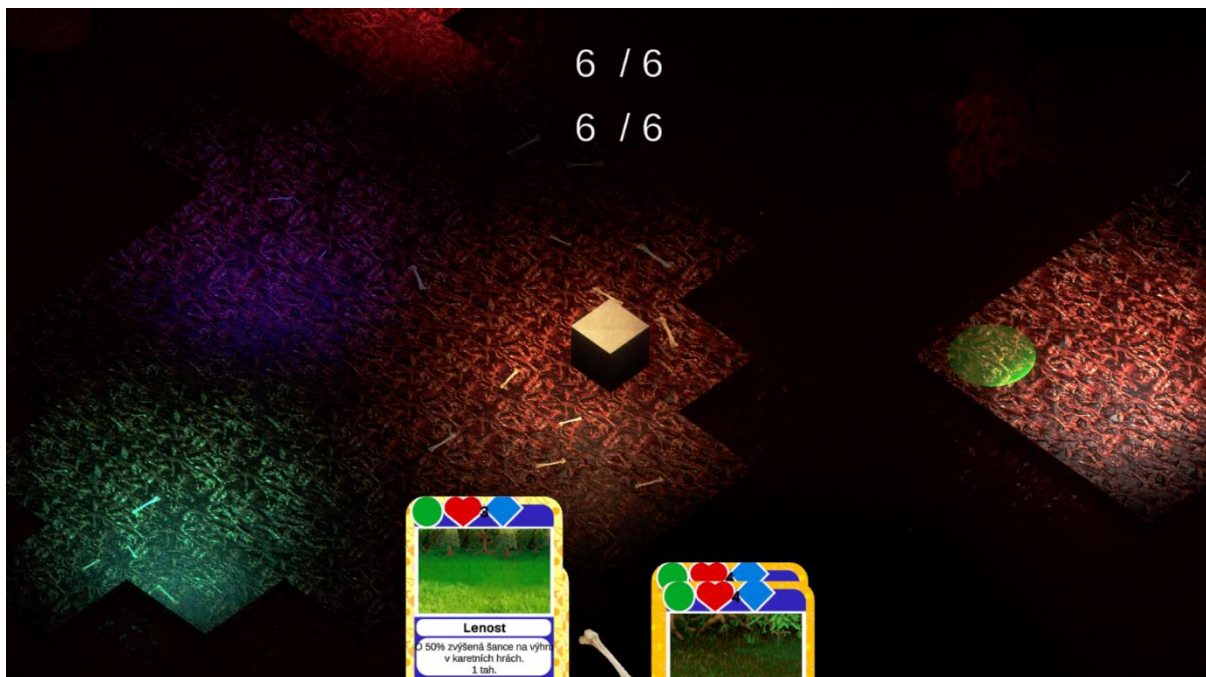
OBRAZOVÁ ČÁST



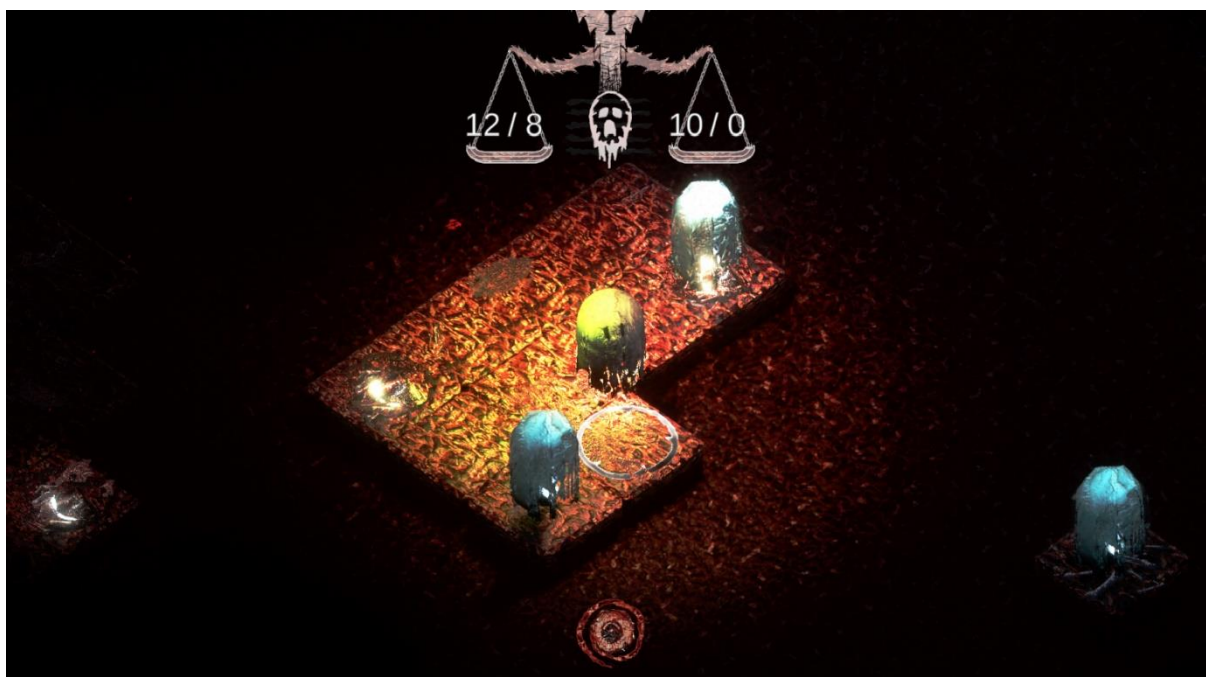
Koncept herní mapy, představující prostředí, nepřátele, odměny a postavu hráče, digitální skeč, 1920 x 1080 px, 2023



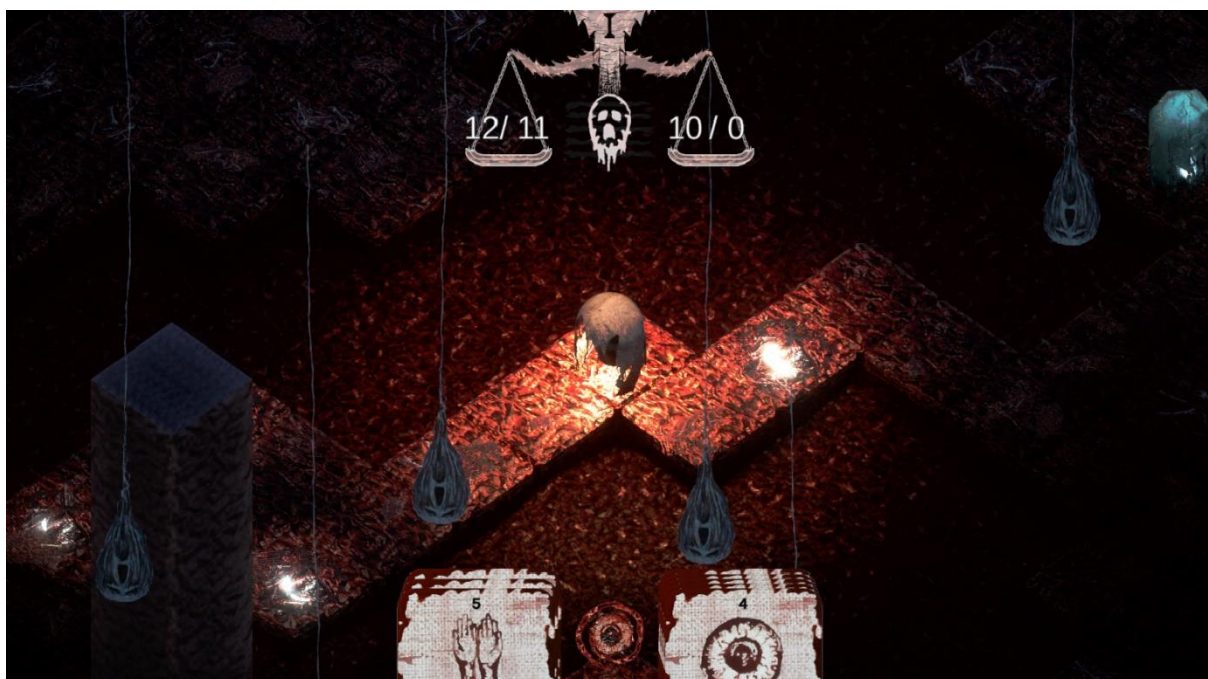
Tvorba assetů pro herní prostředí/UI, krev na plátně, A4, 2024



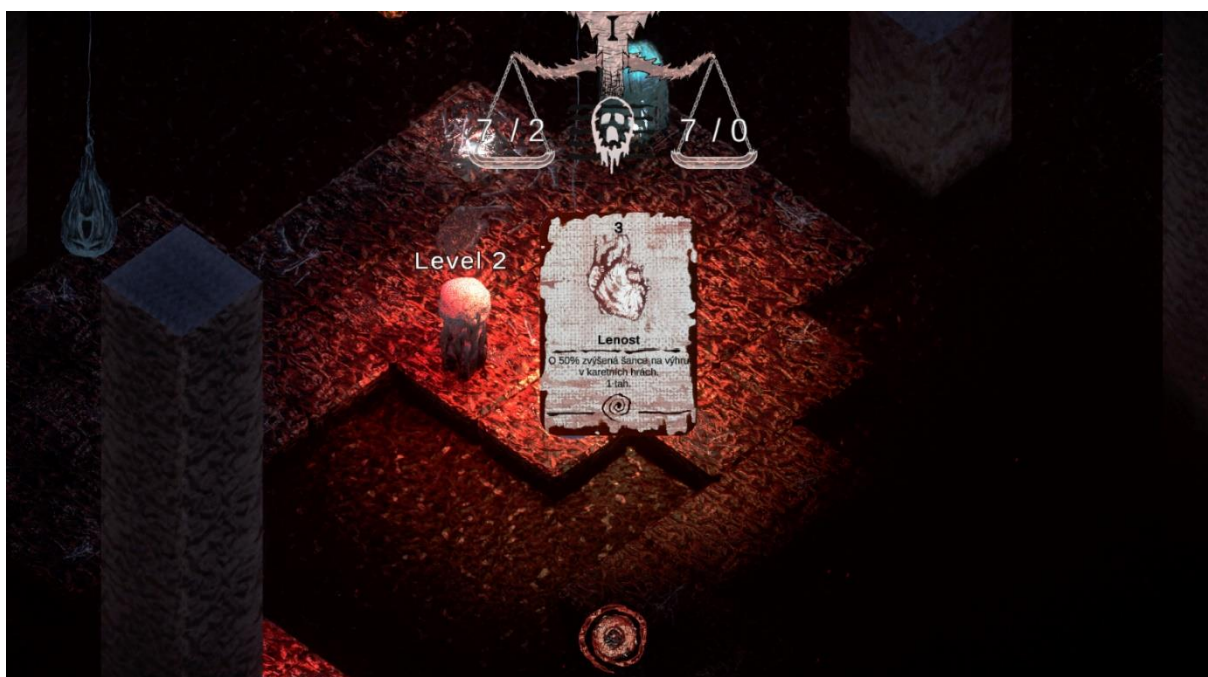
Ukázka z prvního prototypu hry, představení herních políček a šablony karet a postavy jako krychli, digitální kopie, 1920 x 1080 px, březen 2024



Ukázka z prototypu hry, představení sjednoceného vizuálního jazyka, digitální kopie, 1920 x 1080 px, duben 2024



Ukázka z prototypu hry, představení digitálních karet a dalších herních prvků, digitální kopie, 1920 x 1080 px, duben 2024



Ukázka z prototypu hry, útok kartou na nepřátele a jejich odstranění, digitální kopie, 1920 x 1080 px, duben 2024