

Design a vizuální styl videohry

Elena Giertlová

Bakalářská práce
2018

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design
akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Elena Giertlová**
Osobní číslo: **K15002**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Digitální design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Design a vizuální styl videohry**

Zásady pro vypracování:

1. Rešerše, hledání zdrojů
2. Analýza pro zpracování tématu
3. Variantní návrhy řešení
4. Postup zpracování vybrané varianty řešení

- a) teoretická část v rozsahu 25 – 30 normostran textu
- b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce
- c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m²

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

1. SCHELL, Jesse. The art of game design: a book of lenses. Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008, 520 s. ISBN 0123694965.
2. WOLF, Mark J. The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond. Westport, Conn.: Greenwood Press, 2008, 380 s. ISBN 031333868x.
3. BOWATER Ch., STENNING D. Beginner's guide to digital painting in Photoshop: characters. Worcester, United Kingdom: 3DTotal Publishing, 2015, 224 s. 190941414X.
4. WONG, Chee Ming. Digitální malířské techniky. 1. vyd. Překlad Jan Dvořák. Brno: Computer Press, 2012, 287 s. ISBN 9788025136270.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.**
Ateliér Digitální design
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2017**
Termín odevzdání bakalářské práce: **11. května 2018**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2017


doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka




M. A. Bohuslav Stránský
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 7.3. 2018

ELENA CIERNOVÁ 

Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Práce se zabývá problematikou herních stereotypů a vývojem her samotných. Teoretická část krátce popisuje definici pojmu ‚hra‘, věnuje se její historii a vývoji, taktéž z vizuální stránky. Hlavní problematikou a analýzou práce jsou stereotypy hlavních hrdinů, taky her celkově. V neposlední řadě popisuje i motivaci lidí k hraní her. Praktická část pak představuje moje vlastní řešení smyšlené počítačové hry v podobě concept artu, digitálních ilustrací načrtávajícími herní charakter, prostředí a vizuál hry zvané K.A. Popisuje užité poznatky a informace získané v teoretické části.

Klíčová slova: hra, herní design, digitální ilustrace, concept art, počítačová hra

ABSTRACT

This project deals with the issue of stereotypes in games and the game development itself. Theoretical part shortly describes definition of the term ‚game‘, the history and development of games, from the visual side as well. The main point of analysis in this project is the stereotype of a game character, or game itself. Last, but not least, thesis describes motivation of people to play games. Practical part introduces my own solution of the imaginary computer game, in the form of concept art, digital illustrations that show main game characters, environment and a visual of the game called K.A. It describes knowledge and information gained during analysis in theoretical part.

Keywords: game, game design, digital illustration, concept art, computer game

Rada by som sa poďakovala môjmu vedúcemu práce, MgA. Bohuslavu Stránskému, za jeho odborné vedenie, rady, pomoc, trpezlivosť a pripomienky pri tvorbe mojej práce, vďaka ktorým som vždy bola nasmerovaná správnym smerom.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČASŤ.....	11
1 HRA.....	12
1.1 VYMEDZENIE POJMU	12
1.1.1 Videohra.....	13
1.2 HISTÓRIA VIDEOHIER	14
1.2.1 Atari.....	14
1.2.2 Pac-Man	15
1.2.3 Nintendo.....	16
1.2.4 3D hry.....	18
1.2.5 Nové konzoly	19
1.3 MOTIVÁCIA K HRE.....	20
1.3.1 Zábava	21
1.3.2 Potreba odmeny a úspechu.....	21
1.3.3 Rozvoj kreativity	21
2 TVORBA KONCEPTU HRY	23
2.1 CONCEPT ART.....	23
2.1.1 Character design.....	25
2.1.2 Matte painting	26
2.2 PRÍBEH	26
2.2.1 Postavy	28
2.3 STEREOTYPY	29
2.3.1 Stereotypy hrdinov	29
3 ROLE PLAYING GAME.....	32
3.1 CHARAKTERISTIKA.....	32
3.2 DRUHY	32
3.2.1 Stolová RPG.....	32
3.2.2 Naživo (LARP)	33
3.2.3 Elektronická (textová).....	34
3.2.4 Videohra.....	35
II PRAKTICKÁ ČASŤ	38
4 O HRE	39
4.1 CHARAKTERISTIKA.....	39
4.2 INŠPIRÁCIA	39
4.2.1 Telltale Games	39
4.2.2 Demobaza.....	40
4.2.3 Osobnosti a prostredie.....	41
4.2.4 Textové RPG	41
4.3 PRÍBEH	41
4.3.1 Postavy	42

4.4	ROZHRANIE	43
5	GRAFICKÉ RIEŠENIE	44
5.1	LOGO.....	44
5.2	TYPOGRAFIA	46
5.3	DIGITÁLNE ILUSTRÁCIE	46
5.3.1	Prostredie.....	47
5.3.2	Postavy	47
5.4	TLAČOVINY	49
5.5	IKONA HRY	53
	ZÁVER	54
	ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	55
	ZOZNAM OBRÁZKOV	56

ÚVOD

Ako tému pre moju bakalársku prácu som si zvolila design a vizuálny štýl videohry. Jedným z hlavných dôvodov zvolenia tejto témy bola kombinácia mojich osobných záujmov, a to: digitálnej maľby a kresby, designu postáv, hry a ázijskej kultúry. Vytvorila som concept art, teda dizajn a návrh hrdinov v hre, ich príbeh, návrh prostredia a návrh vizuálneho štýlu.

V mojej analýze som sa venovala prednostne videohrám, ich histórii a rôznym typom. Ako hráč považujem za dôležité poznať históriu tohto žánru, preto som analyzovala najpodstatnejšie míľniky tohto priemyslu, najviac sa však venujúc žánru hry, o ktorom je moja bakalárska práca. Ďalej som sa venovala problematike stereotypov herných hrdinov, a tomu, čo robí hry originálnymi. Keďže v mojich návrhoch a v príbehu hry som sa snažila vyhnúť sa typickým hrdinom a zamerať sa skôr na tých, ktorých v hrách bežne nevidíme, analyzovala som najrôznejšie žánre, aby som si tieto fakty potvrdila, zároveň si rozšírila znalosti v tomto probléme. Nakoniec som rozobrala samotný žánr RPG, jeho pôvod a vplyv na hráčov, jeho rozmanité podžánre a formy.

V praktickej časti prezentujem vlastný návrh videohry v rozmedzí konceptu, návrhu postáv, herného prostredia a samotný vizuál. Vysvetľujem, čo ma k nej viedlo všetky aspekty mojej hry a jej príbehu a príčiny, prečo som hru takto vytvorila.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HRA

V prvej kapitole bude mojim objektom záujmu vymedzenie pojmu hra, so špecifickým zameraním na videohru. Rozoberám historický vývoj videohier od prvých herných konzol, cez desktopové, počítačové hry, až po dnešné moderné videohry. Každá z nich hrala dôležitú rolu vo vývoji hier do podoby, akú dnes poznáme, a svojou logikou, prevedením, či samotným vývojom prispela k spôsobu, akým sa tvoria dnešné úspešné, moderné tituly.

Snažím sa popisovať historické tituly, ktoré sú notoricky známe každému, nie len aktívny hráčom, a slúžia ako dobrá predloha aj pre dnešné moderné diela, či ich vývoj. Predmetom mojej štúdie je aj analýza princípov, ktoré robia z bežného herného titulu úspešný.

1.1 Vymedzenie pojmu

Hra je intelektuálna a samoučelná ľudská činnosť, v histórii i jedna z najstarších foriem ľudskej interakcie. Hráčovi otvára priestor do kreativity a ľudskej predstavivosti, dovoľuje myslieť za hranice bežného premýšľania a uvažovania. Hra sa často krát odohráva v imaginárnej dimenzii či prostredí. Hra podporuje rôzne emócie, radosť, uspokojenie z výhry, naopak negatívne reakcie na prehru, a v prípade mnohých dnešných videohier s príbehom i ďalšie rôzne pocity.

Mnoho starých hier zachytáva kultúru, myšlienky a zvyky rôznych generácií. Niektoré hry boli, či sú určené i k samotnému vzdelávaniu či zdokonaľovaniu sa v najrôznejších schopnostiach či oblastiach. Už stará čínska hra *Go*, či samotný šach rozvíjali strategické a logické myslenie, mnoho ráz v rámci politickej a vojenskej sily.

Pohybové hry, alebo teda fyzické hry; športy, hry s loptou a podobné majú zas za účel rozvíjať fyzickú stránku človeka, no rovnako tak podporujú samotnú súťaživosť a psychickú stránku jednotlivca.

Relaxačné hry, teda psychologické, naopak rozvíjajú predovšetkým osobnostnú stránku človeka, a práve preto dokážu byť mnohonásobne kreatívnejšie, alebo podporovať samotnú predstavivosť hráča. Podnecuje duševnú činnosť, pozorovanie, reflexy, cibrí zmysly celkovo. Táto škála hier je omnoho väčšia ako u fyzických hier. Do psychologických hier nezaraďujeme len videohry, ale aj spoločenské hry, kartové hry, stolové, či slovné hry.

Túžba po hre je vrodenu vlastnosťou ľudí, výraznejšie u malých detí. Správna voľba hier vedie k rozvoju osobnosti či samotnému tvarovaniu záujmov detí pri ich dospievaní, a môže im dopomôcť k vzdelávaniu ako takému.

Poslednou kategóriou, sú hry **hazardné**. Tento typ hier postráda zámery hier pohybových, či relaxačných, využíva jej návykovosti a túžby dosiahnutia cieľa v reálnom, nie však fiktívnom živote. Závislosťou na hazardných hrách často dochádza k osobnostnej devastácii. Takéto hry dávajú hráčom vidinu veľkej výhry, no pri ich hraní hráč nijak nevyužíva svoje schopnosti a výsledok býva čisto náhodný, a neovplyvniteľný.

1.1.1 Videohra

Videohra ako forma hry elektronickej, vyžaduje ku svojej funkčnosti obrazovku, a teda počítačový monitor, display, alebo televíznu obrazovku, ktorá pre užívateľa tvorí 2D či 3D obrazy. Takéto zariadenia určené na hranie videohier sa nazývajú *platformy*, napríklad osobné počítače, mobily, či herné konzoly.

Samostatnou kategóriou konzolových hier, sú hry *arkádové*, ktoré fungujú vo veľkej väčšine na princípe platenia mincou, a sú nadrozmerne veľké. Tieto hry však stratili na popularite s príchodom moderných konzol, ktoré sú teraz finančne dostupné, a priestorovo nenáročné, a rozšírením osobných počítačov či smartfónov.

Vstupné zariadenie pre hráčov videohier je *controller*, teda ovládač, ktorý sa mení v závislosti od platformy. Najčastejšími sú tak joysticky, gamepady, klávesnica, počítačová myš a samozrejme mobilný telefón samotný, pri smartfónoch ich dotykový display. K jednému z nových foriem ovládačov sa radí aj kinect sensor, a tým pádom aj ľudské telo samotné.

Videohry okrem vizuálneho, videného efektu zapájajú aj iné zmysly hráča. Veľká väčšina hier využíva zvukové efekty, pri ktorých sa po roku 2010 rozšírili aj hlasy dablérov nahrané pre konkrétne postavy. Mnoho konzolových hier používajú vo svojich ovládačoch funkciu vibrovania.

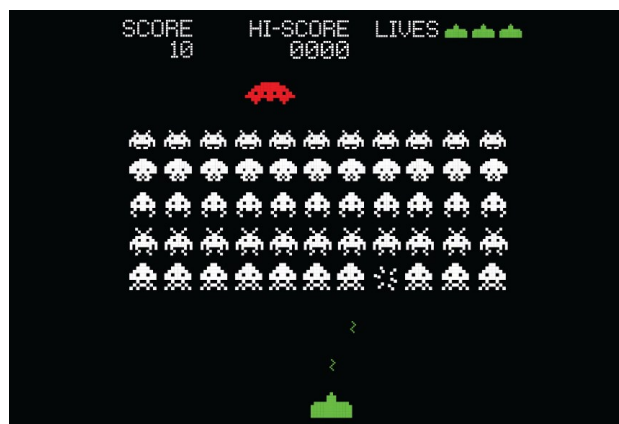
Samotná kultúra videohier nadobúda čoraz viac na popularite, za čo môže predovšetkým čoraz väčšie rozšírenie mobilných telefónov, a začala sa drasticky zvyšovať ruku v ruku s rozšírením popularity internetu. Videohry ako také majú veľký vplyv na popkultúru. Deje či trendy aktuálnych videohier sú veľmi rozšírenými témami na sociálnych sieťach, fórach,

v televízii a iných médiách. Internetový multiplayer, teda kooperácia alebo súťaž medzi dvomi či viacerými hráčmi, posunula hru na úroveň sociálnej siete.

Hranie hier bolo taktiež povýšené až na (elektronický) šport. Profesionálni hráči sa zúčastňujú veľkých turnajov svetových formátov. Tieto sa každým rokom stávajú väčšie a väčšie a vyrovnávajú sa tak reálnym fyzickým športovým turnajom.

1.2 História videohier

V povojnovom období prichádza rozvoj počítačovej techniky, a s ním teda i rozvoj videohier. V sedemdesiatych rokoch nastal rozvoj výpočtovej techniky a teda tým pádom aj počítačových hier. Arkádové, automatové hry zažívali zlatý vek, a teda záujem o to vlastniť hernú konzolu doma bol veľký. V tomto období bolo založených mnoho ikonických počítačových firiem, vďaka ktorým vývoj hier nabral obrovský spád. Toto obdobie malo veľa vzostupov i pádov, no za počiatok najväčšej éry herného priemyslu bol v roku 1987, vznik ikonickej hry *Space Invaders* od spoločnosti *Taito*.



Obr. 1. Arkádové videohra *Space Invaders*

1.2.1 Atari

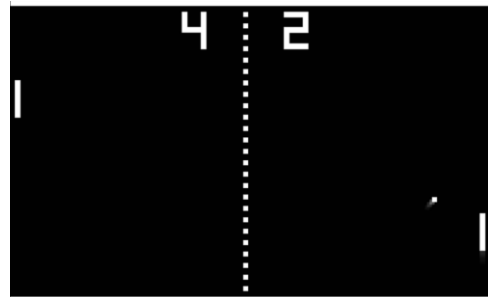
Spoločnosť *Atari* bola v sedemdesiatych rokoch najväčšou hernou spoločnosťou. Mala obrovský podiel na videohernom trhu a v osemdesiatych rokoch bolo spoločnosťou číslo jeden všade, okrem Japonska. V tomto období *Atari* zamestnávalo viac ako 16 000 ľudí.

Klasický titul, a zároveň i ich pôvodná hra, *PONG* bol akousi vstupnou bránou do herného priemyslu. Túto hru sa snažilo naklonovať či napodobniť desiatky ďalších spoločností,

avšak neúspešne. *PONG* zostal na vrchole ako originál a jeho domáca verzia, ktorá sa pripájala k televíznemu prijímaču bola vôbec prvou hernou konzolou.

System fungovania vo firme bol veľmi zvláštny, nakoľko zamestnanci nemali rozdelené role. Každý zamestnanec bol dizajnér, programátor či technik zároveň, čo vyústilo vo veľa neúspešných titulov, a tým pádom aj nemalé množstvo strát.

Atari však apelovalo na niekoľko trendov. Snažili sa vymýšľať unikátne nové príbehy či gameplaye, a veľkým hitom vtedajších hier bola možnosť multiplayeru. Hry začali získavať najrôznejšie žánre a teda trh sa začal bohato rozvíjať. *Atari* nakoniec odkúpilo ikonickú hru *Space Invaders*, vďaka čomu sa dostala zo strát.



Obr. 2. Prvá herná konzola Atari 2600

Obr. 3. Arkádové videohra PONG

1.2.2 Pac-Man

Ikonickú hru *Pac-Man*, ktorú pozná snáď každý, bola vytvorená japonskou spoločnosťou *Namco*. Hra sa stala okamžite populárnou, stala sa taktiež ikonou vtedajšej popkultúry, a vzhľadom na jej popularitu a známosť v dnešnej dobe, dala by sa ikonou nazvať i dnes. *Pac-Man* prišiel na trh s úplne novým žánrom videohier, nakoľko v tomto období vládli trhu hry typu *space shooters*¹. Hra nadobudla až takého úspechu, že je až doteraz jednou z najzárobkovejších hier vôbec.

Hra zaujala ľudí nielen svojim unikátnym, novým gameplayom, ale takisto i po vizuálnej stránke. *Pac-Man* využíval kombináciu komplementárnych farieb vo výraznom kontraste. Krikľavo žltou farbou postavičky priam vystupovali z tmavomodrých stien a čierneho po-

¹ *Space Shooters* je typ hry v prostredí medzihviezdnych vojen

zadia. Vďakaa tomuto upútal oko predovšetkým arkádový stroj, ktorý tak medzi ostatnými vynikal, predovšetkým v tmavej miestnosti.

Pac-Man využíval vtedy nevídané spracovanie umelej inteligencie. Štyria farební duchovia, ktorým sa musí hráč vyhýbať pre dosiahnutie konca hry nasledujú vlastný vzor pohybu, čo tvorí hernú dynamiku.

Táto hra sa stala tak známou a ikonickou, že sa dá považovať za jednu z najsilnejších značiek videohier vôbec. Podľa rôznych prieskumov ho pozná viac ako 90 percent konzumentov.



Obr. 4. *Pac-Man*

1.2.3 Nintendo

Nintendo je japonská firma s veľmi bohatou históriou. Bola založená ešte mnoho rokov pred ostatnými hernými spoločnosťami, pretože ich pôvodným zameraním bola výroba hracích kariet. V sedemdesiatych rokoch sa pokúšali preraziť na trhu s najrôznejšími odvetvami, experimentovali aj s bizarnými nápismi, ako bol napríklad predaj instantnej ryže. Tieto pokusy však skončili neúspešne.

Prevrat nastal až koncom osemdesiatych rokov, kedy do spoločnosti prijali vedúceho študentského projektu Shigaru Miyamoto, ktorý predstavil veľmi úspešnú hru *Donkey Kong*. Práve po tomto vydaní spoločnosť zaznamenala značný nárast zisku.

Ďalším míľnikom bol fakt, že spoločnosť začala prichádzať na trh s inovatívnymi a novými hernými systémami. V polovici deväťdesiatych rokov na severoamerický trh dorazil herný systém *NES*, čiže skráteno *Nintendo Entertaining System*, ktorý sprevádzala veľmi

známahra *Super Mario Bros.* V tej dobe sa však na trhu objavil aj konkurenčný systém od spoločnosti *SEGA*. Preto muselo *Nintendo* prísť s niečím úplne novým, čím bol prenosný herný systém *Game Boy*.

Nintendo tiež prišlo na trh s novým žánrom hier, a tým je RPG hra². Okrem série *The Legend of Zelda*, spoločnosť priniesla aj slávnu hernú sériu *Pokémon*. Hoci väčšina si pod týmto názvom predstaví japonský animovaný seriál, svet digitálnych zvieratiek bol prvýkrát predstavený práve v tejto hre na *Game Boy*. Zožala tak obrovský úspech, že s každou novou hernou konzolou, priniesla niekoľko nových hier, ktoré vychádzajú dodnes. Fungujú na stále rovnakom princípe, ktorí hráči okolo celého sveta milujú. Hra vždy vychádzala vo viacerých variantoch, ktoré sa od seba líšili len nepatrnými drobnosťami. Ak však chcel hráč hru dokončiť na 100 percent, musel spojiť sily s iným hráčom, ktorý mal práve opačnú verziu, čím priniesla úplne nový systém multiplayeru. Dnes má táto hra až neuveriteľných 76 titulov, a zároveň je druhou najpredávanejšou hernou sériou, hneď po *Mariovi*. *Nintendo* ako vlastník oboch týchto sérií sa tak môže pýšiť titulom najlepšej hernej spoločnosti vôbec.

Spoločnosť dodnes pravidelne prichádza s novými konzolami, primárne teda s prenosnými konzolami.



Obr. 5. *Pokémon Green*, prvá hra v úspešnej *Pokémon* sérii

² RPG hra, alebo Role Playing hra, je žáner, kedy hráč kontroluje akcie postavy vo väčšom svete. Takáto hra má príbeh, charakterový vývoj, komplexnosť, a častokrát možnosť upravovať hlavnú postavu podľa seba.

1.2.4 3D hry

Výkon herných konzol, počítačov a techniky ako takej vzrastal každým rokom. Objavovali sa nové programovacie jazyky, čo urýchlilo testovanie nových hier.

Hry tak dostávajú opäť nové žánre a takéto hry možno rozdeliť na hry z prvej osoby a hry z tretej osoby. Hry z prvej osoby boli v tejto dobe omnoho rozšírenejšie, a najčastejšie simulovali ostreľovacie hry. Trendom sa však čoskoro stali aj stratégie a hry v reálnom čase, z pohľadu tretej osoby. Herný trh ako taký bol z veľkej väčšiny nútený prejsť na 3D, vzhľadom na to, že takéto hry sa predávali lepšie a konkurencia sa navzájom predbiehala.

S prvou 3D hrou prišla spoločnosť *id Software*. Táto hra, *Wolfenstein 3D* ako prvá priniesla technológiu mapovania textúr v 3D prostredí. Necelé dva roky po vydaní tohto titulu však prišla na trh hra *Doom*, ktorá sa stala obrovským míľnikom v hernom vývoji. Táto hra posunula o level vyššie všetky možné aspekty, od kvality grafiky, cez hrateľnosť, až po úroveň násilia vo videohrách. *Doom* sa stal veľkým fenoménom, a kvôli násilnému obsahu spustil aj neuveriteľnú vlnu kritiky, a prvý krát vniesol do médií otázku ovplyvňovania psychiky mládeže. V hre sú prvky okultizmu, satanizmu a využíva vulgárne výrazy, zároveň veľmi graficky zobrazuje mäso, krv a horor. Hra tak prvý krát dostala aj označenie *M³* – *Mature*. Narozdiel od *Wolfensteinu*, *Doom* je graficky omnoho vyspelejší, využíva i mnoho svetelných efektov čím dotvára temnú a ponurú atmosféru. 3D objekty v hre sa môžu pohybovať či sú rôzne vyvýšené. Táto hra taktiež využíva stereo zvuk, čím bol hráč nútený rozoznávať zdroje zvuku v 3D prostredí. Hra bola natoľko úspešná, že vydala ešte mnoho herných *sequelov*⁴.



³ *M Rating* – hodnotenie podľa stupnice *ESRB*, využívaný v Amerike. Európsky systém *PEGI* využíva stupnicu podľa veku.

⁴ *Sequel* – pokračovanie príbehu v novom titule, avšak so zmenou v spracovaní

Obr. 6. *Wolfenstein 3D*

Obr. 7. *Doom I*

Po *Doom* bol ďalším krokom vo vývoji hra *Duke Nukem*, ktorá mala zároveň aj špeciálne miesto v popkultúrnej satire. Táto sa taktiež dostala do povedomia kritikov a médií, predovšetkým od ženskej časti publika, nakoľko okrem silného ega a veľkej dávky násillia obsahovala aj nemalé množstvo erotiky.

Posledným veľkým míľnikom vo vývoji 3D videohier bola hra *Half-Life* od spoločnosti *Valve*. Pokrokovou sa dá nazvať, pretože úplne mení zmýšľanie hráčov. Na rozdiel od predošlých hier, ktorých systém bol jednoducho prejsť jednou úrovňou do druhej, *Half-Life* prichádza s logickými hádankami a príbehmi, ktoré nútili hráča skutočne premýšľať. Taktiež využila systém herného obsahu podobný, ako je vo filme. Akčné a hororové scény sa striedali s pokojnými, na väčšom priestranstve, kedy si hráč mal možnosť vydýchnuť.

1.2.5 Nové konzoly

Herné konzoly ako samostatná jednotka si vývojom prešli neuveriteľnú cestu. Konzoly sa podľa vývoja delia na niekoľko generácií, no systém podobný tomu dnešnému, a pre ktorý by sa dali konzoly nazývať modernými, priniesla až piata generácia. V tomto období začínali totiž videohry na osobných počítačoch prevládať, a preto tvorcovia herných konzol museli ponúknuť nové možnosti. Vznikalo neuveriteľné množstvo nových titulov, tak ako nikdy predtým. Tieto hry vo veľkom využívali multiplayer, nakoľko počítače stále nemali možnosť prepojiť sa s TV zariadením, a preto bola možnosť hrania viacerých hráčov náročná. Snáď najznámejšou konzolou piatej generácie sa stalo *Sony PlayStation*, ktoré predalo viac ako 100 miliónov kusov a prinieslo obrovské množstvo herných titulov. Hneď za ním nasledovalo *Nintendo 64*. Okrem týchto domácich konzol nastal aj najväčší rozmach prenosných konzol, kde *Nintendo* ovládlo trh so svojimi *Game Boy-mi* a ich rôznymi variáciami (Pocket, Light, Color).

Šiesta generácia konzol priniesla opäť nové možnosti. Ako spôsob video prehrávania začala využívať DVD, čo dovolilo hrám byť omnoho dlhšie a vizuálne krajšie. Ďalšou novou funkciou sa stal online gaming, čo bolo pre konzoly opäť novou formou multiplayeru. *Sony* vydalo *Sony PlayStation 2*. Práve táto konzola bola prvá, ktorá využívala na prehrávanie systém DVD. *PlayStation 2* sa stal najpredávanejšou domácou konzolou v histórii vô-

bec. *Microsoft* predstavil novú značku konzol – *Xbox*. Využívali doterajších systémov a funkcií, a zamerali sa na herný priemysel. *Xbox* bol prvou konzolou, ktorá mohla použiť externý hard disk, a prvá, ktorá sa dokázala pripojiť na internet.

Herný priemysel počas siedmej generácie konzol zaujímal takmer 25 percent celkovej IT infraštruktúry. *Microsoft* započal túto generáciu uvedením *Xboxu 360*, podporujúci HD DVD. Na rozdiel od novej konzoly *Sony, PlayStation 3*, ktorá podporovala nový formát – Blu-Ray, *Xbox* tento formát nepodporoval, a z týchto dvoch konzol sa stali obrovskí konkurenti, ktorí sa bili o priazeň tvorcov hier. Niektoré hry tak totiž neboli hrateľné na *Xbox* systéme, a tak napríklad i nový *Wolfenstein: The New Order*, nebol možný na tejto konzole spustiť. Novinkou však bolo uvedenie *Kinect*. *Kinect* umožňoval hrať hry ovládateľné pohybom hráčovho tela a nevyžadoval tak žiaden ovládač. Medzi týchto konkurentov sa opäť tlačí *Nintendo*, ktoré prichádza s konzolou *Nintendo Wii*. Je jediná, ktorá nepodporuje HD grafiku, no i napriek tomu predáva omnoho viac ako konzoly *Sony* a *Microsoft*. Táto konzola rozpohybovala hráčov i v reálnom živote. Jej unikátny ovládač, podobný televíznej ovládaču má v sebe pohybový senzor, a podobne ako *Kinect*, tak hráčom prináša hráčom hry ovládateľné vlastným telom. Najpopulárnejšou hrou sa stala *Wii Sports*.

Ôsma generácia sa vo svojich herných konzolách úplne zamerala na online gaming. Konkurenciou sa stávajú nové herné platformy – mobilné telefóny. Smartfóny a hry pre ne boli totiž cenovo omnoho dostupnejšie. Ceny predaných kusov už nie sú také vysoké ako v predošlých generáciách, čo má za následok aj fakt, že konzumenti už konzoly doma majú, a nechcú ich nahradzovať opäť novými. Najzárobkovejšou spoločnosťou ostáva i naďalej *Sony* a *PlayStation 4*, hneď za ním *Microsoft* a *Xbox One*, a *Nintendo*, s konzolami *Wii U* a *Nintendo Switch*.

1.3 Motivácia k hre

Pre vytvorenie čo najlepšieho herného titulu, je potrebná celá psychologická analýza. Kladieme si základné otázky, prečo hráme hry, k čomu sú nám hry prospešné. Najrôznejšie výskumy dokazujú, že hranie hier nie je len čisto o zábave.

1.3.1 Zábava

Zábava sa zdá byť najjasnejšou odpoveďou. Tento pojem je však veľmi obšírny, a dalo by sa povedať, že i subjektívny. Fakt, že hráči hrajú pre zábavu sa mnohokrát dá i vyvrátiť. Perfektným príkladom by boli profesionálni hráči. Napríklad hry ako *League of Legends*, či *Diablo*, ktoré sú titulmi pýšiace sa obrovskými hernými turnajmi, dokážu hráčov o zábavu úplne pripraviť. Títo hráči analyzujú stratégie, počítajú rôzne čísla, kalkujú vlastností charakterov v hre, a potom už hrajú takpovediac automaticky, až vlastne nehrajú vôbec. V tomto prípade je teda pojem zábava veľmi povrchným slovom.

1.3.2 Potreba odmeny a úspechu

Hry predstavujú dokonalý únik od reality. Okrem relaxu a oddychu od našich uponáhľaných životov. Každý z nás v živote čaká na svoje odmeny, či už je to študent, ktorý podľa jeho vedomostí nadobudne odmenu v podobe známky, alebo jednoducho bežný človek, ktorý za prácu vo svojom zamestnaní dostane odmenu v podobe výplaty. Časovo však už realita tak príjemná nie je, na výplaty sa musí čakať, známky môžu byť ovplyvnené sympatiami vyučujúcich. V hre však ostávajú pravidlá vždy jasné a čisté. Odmena je vždy istá. Prichádza okamžite a pocit z dobre učinenej práce tak isto.

Ďalšou potrebou je pocit výnimočnosti. Každý jednotlivec si rád pripadá výnimočný, rád by chcel byť užitočný, či priniesť do našich životov niečo originálne. Realita však už taká pestrá nie je, a väčšina z nás je zacyklená v dennom stereotype. Hry teda stavajú hráča do pozície hrdinu, dôležitého pre ostatných. Rovnako tak sa hráč nemusí cítiť previnilo za skutky, ktoré by v reálnom živote nebol schopný, nemusí čeliť zákonom a ani ho nečaká žiaden trest. Týmto spôsobom je istý aj určitý únik od reality.

1.3.3 Rozvoj kreativity

Okrem základných potrieb, človek vníma hry aj ako formu vzdelania. Hoci mnohokrát o tom ani nevie, zlepšuje si svoje reflexy, citové vnímanie, či napríklad logické myslenie. Samozrejme, existujú hry na takéto účely priamo určené. No i hry, ktoré nie sú vytvorené primárne pre vzdelávanie prinášajú veľmi veľa. Dnešné hry bývajú veľmi inovatívne, ukazujú nám najrôznejšie svety, rozprávajú zaujímavé príbehy a ukazujú nám pohľad na veci inak, ako by to dokázal napríklad film. Mnohé testovania a výskumy taktiež preukázali, že hráči hrajúci akčné hry, majú omnoho vyvinutejšie reflexy, či priestorové vnímanie. Perfektným príkladom je hra *Portal*, ktorej úroveň náročnosti na logiku skutočne nie je zvlád-

nutelná každým. Keby sme hráča postavili rovno doprostred jednej z jej úrovní, nebol by schopný sa pohnúť. Avšak ak hrá hru od začiatku, tá takto trénuje logické myslenie, a postupne, avšak nepatrne pridáva na obtiažnosti logických hádaniek.

2 TVORBA KONCEPTU HRY

Dobrý príbeh, solídna herná mechanika, či skvelý dizajn, to sú aspekty tvorby konceptu, ktorých si sú vedomí snád' všetci. Avšak, mať len samotný nápad na to, ako má hra vyzerat' nestačí. Je potrebné cieľovú skupinu presvedčiť o tom, že práve tento nápad bude úspešný. Koncept hry má za úlohu o tomto presvedčiť aj tvorcov a vývojárov hry, musia pochopiť a predvídať typ práce, ktorá bude musieť byť vykonaná.

Ale čo je to vlastne ten samotný koncept hry? Môžeme to nazvať víziou, nápadom, v čo najjednoduchšej a čo možno najpochopiteľnejšej forme, aby každý zúčastnený na projekte bol schopný zúčastniť sa na svojom tvorivom podiele v práci. Mal by zahrnúť každý aspekt, od príbehu, cez dizajn a návrh vizuálu, až k marketingu a spôsobu, akým sa bude hra predávať. Koncept je akýsi manuál, ktorý dokáže využiť každé oddelenie k tomu, aby spravilo svoju prácu efektívne a jednoznačne.

Podstatnou časťou, a predovšetkým časťou, ktorá by mala byť hneď na začiatku konceptu, je jadro konceptu. Základná myšlienka, náčrt toho, o akú hru ide, aký je jej typ či žáner, stručný popis jej postáv a rýchle vykreslenie príbehu, hĺbku a komplexnosť hry samotnej. Zúčastnených by mali tieto myšlienky nadchnúť, priviesť ich k tomu, aby sa na prácu s hrou tešili.

Najväčšou a jednou s najpodstatnejších častí konceptu, je tá, ktorá poputuje dizajnérom. Okrem základných informácií, napríklad o tom, či bude hra dvojrozmerná alebo trojrozmerná, zahrnutie concept artu robí veľký krok vpred, rovnako ako pomôže predísť ťažkostiam s rozpočtom.

Koncept by mal zahŕňať aj informácie, ktoré dokážu byť ľahko prehliadateľné, no zároveň sú veľmi podstatné. Či už sa jedná o to, pre akú platformu bude hra tvorená, alebo cieľovú skupinu, ktorej určenie môže predchádzať nemalý prieskum. Práve tieto aspektu môžu ísť ruku v ruke. Napríklad hra určená pre vekovú skupinu 6-12 by nemala mať tak komplikované ovládanie ako tie ostatné. Mať predstavu a prehľad i o takýchto veciach dopomáha dospeniu k čo najlepším rozhodnutiam.

2.1 Concept art

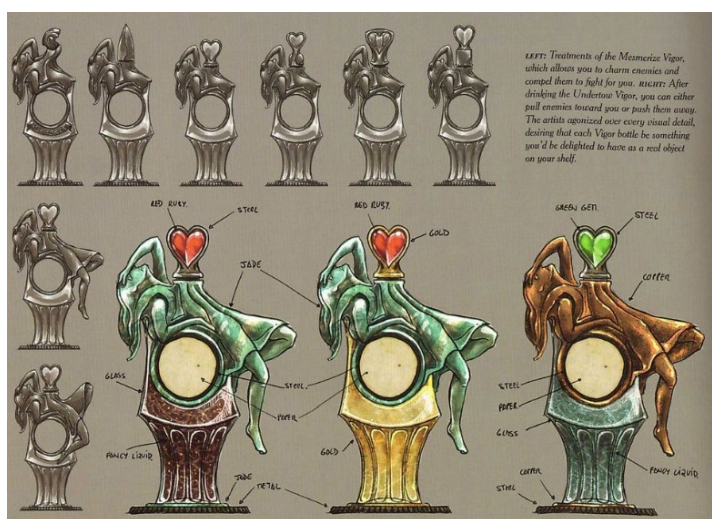
Concept art je forma ilustrácie, ktorá sa používa na vyobrazenie myšlienky a nápadu pre veľa rôznych tvorivých médií – filmy, hry, animácie, komixy, atď., ešte predtým, než je

vytvorený finálny produkt. Sleduje a študuje vývoj návrhu, predkladá niekoľko variácií a nápadov pred tým, než sa vyberie finálny dizajn pre produkt. Jeho úlohou je taktiež ukázať progres vývojárom, režisérom, klientom či investorom, jednoducho každému, kto nemá náhľad do kreatívneho procesu no podieľa sa na tvorbe produktu.

Termín ‚concept art‘ bol prvá krát použitý v štúdiu *Disney* v tridsiatych rokoch, pri tvorbe animovaných filmov. Proces tvorby concept artu býva veľmi detailný, pretože hoci samotný koncept pohyblivý nie je, musí dokonale vyjadriť, ako sa postava, produkt, čokoľvek navrhované, bude v konečnom dôsledku správať. Preto concept art často zahŕňa aj popisy a doplňujúce informácie, ktoré sa samotnou ilustráciou nie vždy dajú vyjadriť.

Všetko, čo vo filme, hre, rozprávke vidíme, muselo byť predtým navrhnuté concept artistom. Tým sa nemyslia len samotné postavy či prostredie, ale aj možno na prvý pohľad nepatrné veci, ako sú niektoré predmety, zbrane, rekvizity, oblečenie... menovať je možné na desiatky pojmov.

Tak ako každé z týchto médií, či už ide o komix, hru alebo film, môže využívať rôzne typy, od štylizovaného až po fotorealistický, záležiac od finálneho, požadovaného výsledku. Pokiaľ sa nejedná o návrh prostredia, ale postáv či rekvizít, väčšinou býva zahrnutý náhľad spredu, z boku a zozadu, a niekedy aj akčné scény postáv, ktoré napríklad skáču, či používajú svoju zbraň. Po tom, čo je concept art finálny, a schválený, je používaný ako predloha všetkými v nasledujúcom kreatívnom procese. Concept artista je schopný prispôbiť sa štýlu štúdia či projektu, na ktorom práve pracuje.



Obr. 8. Concept art fľašky na Vigor elixír z hry Bioshock: Infinite

2.1.1 Character design

Character designer, je umelec, ktorý ma za úlohu vytvárať OC⁵, úplne nové postavy do pripravovaného filmu, videohry, seriálu, a podobných médií. Štýl dizajnu takejto postavy sa viaže ku cieľovej skupine, či formátu, v ktorom bude neskôr postava využívaná. Tento štýl môže byť rôzny a pohybovať sa v skutočne veľkých rozdieloch, od extrémne grafického, napríklad detská postavička *Hello Kitty*, až po postavy tvorené s CGI⁶, ako *Vaas* z hry *Far Cry 3*. Takýto dizajnér musí mať okrem očakávateľných znalostí anatómie a kresby, aj cit pre dizajn samotný, schopnosť predstaviť si danú postavu aj v neskoršej fáze, tak, ako si ju predstavuje vo finálnej podobe, a taktiež by sa mal pohybovať v schopnosti vyobraziť najrôznejšie materiály, ako napríklad látky, drevo či kov tak, aby sedeli do konceptu diela. Takto dokončený návrh totiž putuje na stôl ďalšieho dizajnéra, ktorý má na starosti ďalšiu produkciu, najčastejšie 3D modelovanie. V menších štúdiách to môže byť tá istá osoba, no proces zostáva rovnaký.

Takýto dizajnér by mal veľmi dobre poznať príbeh postavy, ktorú sa chystá tvoriť. Príbeh sa totiž vo veľkej väčšine prípadov odrážajú na vzhľade charakteru, rovnako tak ako na samozrejme ich správaní. Jeho prácou teda nie je zamerať sa len na to, ako postava vyzerá vizuálne, ale aj na schopnosť vyjadriť jej osobnosť, priviesť ju k životu.



Obr. 9. Finálny concept art postavy Sombra z hry Overwatch

⁵ OC – často používaná skratka pre termín „original character“, teda originálny charakter, postava

⁶ CGI - Computer-generated imagery – typ animácie využívajúci 3D modely

2.1.2 Matte painting

Matte painting je druh ilustrácie, ktorá vyobrazuje mestá, pozadia, krajiny, jednoducho prostredie, v ktorom sa bude odohrávať scéna pripravovaného projektu. V minulosti sa na tieto návrhy lokácie používali rôzne kombinované techniky, predovšetkým vo filme sa využívala technika, kedy sa na sklo položené pred kamerou takéto prostredie doslova namaľovalo štetcom. Dnes už sa tieto techniky nepoužívajú.

Trik tejto techniky spočíva v používaní najrôznejších textúr, získavania rôznych vzorov pre vegetáciu, oblohu, budovy, všemožných ďalších prvkov k tomu, aby z nich bolo potom vytvorené čo najrealistickejšie vyzerajúca krajinomaľba.

Niektorí dizajnéri posúvajú maľbu ešte ďalej tým, že využívajú okrem statických techník i iné programy na to, aby dielo rozpochybovali. Mnohokrát využívajú drobných animovaných efektov aby dodali život napríklad trepotajúcim listom na strome, či pohybujúcim sa mrakom na oblohe. Takto dokončené dielo už však nie je len concept artom, ale rovno obrazom, ktoré je možné použiť vo finálnom výsledku.



Obr. 10. Concept art s použitím matte paintingu z hry Far Cry 4

2.2 Príbeh

Ako každá spisovateľská činnosť, i písanie príbehu hry vyžaduje skúsenosti. Čo však robí herný príbeh dobrým? Odpoveď na túto otázku nie je jednoznačná, a neexistuje žiadna tajná formula, ktorá by robila dobrý príbeh dobrým. Predovšetkým, keď videohry ponúkajú nekonečné množstvo variácií a smerov, ktorými sa môže uberať. Hra môže trvať aj viac ako 100 hodín a môže byť čisto len o boji, zatiaľ čo iná hra môže trvať len 20 minút a závisieť čisto od hráčových rozhodnutí. Preferencie cieľovej skupiny hrajú veľkú rolu. Niektorí

Ľudia nedokážu vystáť hry, ktoré sú len o príbehu, chcú mať voľnosť, preskúmať svet a plniť *questy*⁷, popritom iní zas nemajú problém si hru vlastne „prečítať“. Avšak nezávisle od preferencií, je tu jeden element, ktorý robí herný príbeh dobrým. Dynamika, ktorá robí hráča a hranú postavu jedným, hráč musí byť stotožnený s rozhodnutím jeho postavy. Inými slovami, hráč hrá hru, nepozera film. Človek chce cítiť kontrolu a zodpovedať za koniec hry, či už je možné ukončiť hru rôznymi výsledkami, alebo príbeh dopadne vždy rovnako.

Príbeh nemôže byť písaný samozrejme len tak hocijakým. Tak ako spisovateľ kníh musí byť sčítaný, a mať toho veľa načítané, tvorca hier, musí dobre poznať hry. To je z dôvodu, aby spisovateľ vedel zväziť všetky elementy hry, ako sa správa, čo od nej hráči očakávajú, a aby to v konečnom dôsledku skutočne nebol len film s trochou interaktivity. Samozrejme, tí, čo píšu herný príbeh nie sú tými istými ľuďmi, čo kódujú hru či navrhujú hernú mechaniku, no jej pochopenie v rámci hráča je veľmi dôležitá. Napríklad v hre *The Witcher*, hrdinovia majú často za úlohu loviť zvieratá alebo iných nepríjemných nepriateľov. Podľa toho, aký agresívny hráč je a koľko ich skolí, sa zmení spôsob, akým s hráčom svet komunikuje a aké ďalšie úlohy dostane, čo môže viesť až k zmene konca príbehu.

Questy tvoria v mnohých hrách veľkú časť toho, ako nás príbeh ovplyvňuje. Niekedy môžeme dohrať hru, ktorá má príbeh a vedľajšie questy koniec nijak neovplyvnia. Avšak hráči, ktorí hrajú tento typ videohier, sú pri takejto hre väčšinou práve kvôli príbehu. Vedľajšie questy síce nemusia mať vplyv na herný priebeh, no môžu odhaliť ďalšie menšie príbehy, ktoré by inak zostali skryté, či doplnujúce informácie, ktoré hlavný príbeh oživujú. Už spomínaná hra *The Witcher*, avšak jej tretia časť, to dokázala snád najlepšie. Až tak dobre že podľa prieskumov hráči trávili omnoho viac času a rovnako ich aj omnoho viac bavilo plniť vedľajšie úlohy, než sa držať hlavného príbehu.

Čo však najviac robí herný príbeh odlišný od toho filmového, je možnosť mať rôzne konce, možnosť ovplyvniť to, ako sa príbeh nakoniec vyvinie. Najlepším príkladom tohto žánru sú RPG hry, ktoré sú najviac viazané na rozprávanie príbehu. Takúto možnosť však môže priviesť ktorákoľvek hra. Dobrým príkladom je napríklad hra *Far Cry 3*, ktorá, hoci nie je RPG, má dva odlišné konce, závisiace od jediného rozhodnutia. Hráčovi sú pokladané

⁷ Quest – úloha vo videohre, za ktorej splnenie dostane hráč určitú odmenu

otázky kde sa musí rozhodnúť počas celej hry, avšak v konečnom dôsledku priebeh deja neovplyvnia, až na jedinú, práve tú poslednú.

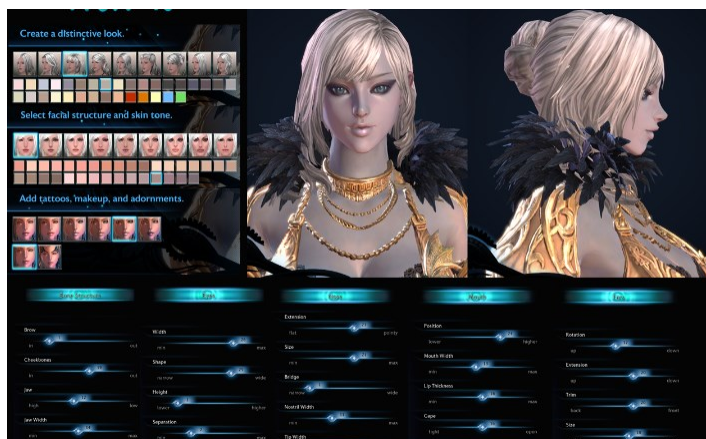
V RPG hrách sú veľmi časté pojmy *good ending* a *bad ending*, čiže zlý koniec a dobrý koniec. V oboch prípadoch hráč hru dohral, a v podstate aj vyhral, avšak až *good endingom* sú odhalené všetky podstatné informácie a je tak povediac správnym, šťastným koncom.

2.2.1 Postavy

Herné postavy sa môžu rozdeliť na dva typy. Prvým je postava vytvorená samotným hráčom. Hráč samotný si vyberá bude postava vyzerat', jej pohlavie a v podstate si môže vytvoriť vlastný príbeh. Tento prvok býva v hrách veľmi obľúbený, a každému hráčovi prináša nádyh individuality. Tento typ postáv je najčastejšie využívaný v *MMORPG*⁸ hrách, ako je napríklad známy *World of Warcraft*. V tomto druhu hier s avšak príbeh nezameriava príbeh priamo na postavu samotného hráča, ale na celý herný svet, a vaša postava je často len ďalšou v dave. Tvorba vlastného príbehu hráčom tak býva vlastnou voľbou.

Druhým typom je postava predurčená hernými tvorcami. Majú určený výzor, povahu a príbeh. Hráč v konečnom dôsledku rozhoduje už len o jeho vývine a o smere, ktorým sa bude uberat', nedokáže však zmeniť jeho správanie ako také. Hráč sa v tom prípade musí s povahou postavy stotožniť, nemôže napríklad odmietnuť splniť úlohu, lebo sa mu nepáči postoj postavy, v opačnom prípade jednoducho v hre nepokročí. Takéto postavy sa niekedy stretávajú s problémom, kedy má hráč problém pochopiť jej minulosť, ktorá môže byť niekedy príliš komplikovaná. Hry teda často prichádzajú z riešením, kedy má herná postava stratu pamäti a na svoju minulosť si nepamätá, alebo sa jej minulosť odhaľuje postupne, v priebehu hrania. Najlepší variant je skombinovať obe tieto možnosti. Napríklad v hre *Horizon Zero Dawn* je hlavnou postavou hrou vytvorený *Aloy*, avšak dialógmi si hráč sám určí jeho povahu a spôsob chovania. Tvorba príbehu vedľajších je dôležitá rovnako, ako príbeh hlavnej, nakoľko tieto musia mať medzi sebou vzťahy, ktoré samozrejme ovplyvnia ich ďalšie konanie.

⁸ *MMORPG* – *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* – online hra pre masu hráčov, ktorá im umožňuje byť v jeden čas v jednom fiktívnom svete



Obr. 11. Tvorba charakteru v hre TERA online

2.3 Stereotypy

Hry, ako každé iné médium, je plné najrôznejších stereotypov a klišé. Postavy, ich príbehy, prostredie. Stále sa opakujúci dej alebo dokonca chyba tak začne hráčov nudiť, a môže sa stať, že sa začnú titulom vyhýbať. Čím ďalej technológia a herný priemysel napreduje, tým ťažšie je prísť na trh s niečím originálnym, čo hráčov zaujme. I keď tu nastáva otázka, je naozaj tak dôležité byť originálny? Jasná odpoveď pravdepodobne neexistuje a názory sa môžu subjektívne líšiť, avšak dôležité je, aby sa stereotypy nestali urážlivé a ofenzívne. Tento problém nastáva práve v starších hrách, no nevyhneme sa tomu samozrejme ani dnes.

2.3.1 Stereotypy hrdinov

So stereotypnými hrdinami sa stretávame pravdepodobne najčastejšie. Hoci niekedy skutočne nie je problémom mať v hre obľúbený typ hrdinu, čím dlhšie sa však pozeráme na takmer identické postavy, tým viac nás hry môžu prestávať baviť. Problém nastáva vtedy, keď sú tieto stereotypy zamerané na sexualizáciu, rasu či orientáciu. Práve v dnešnej dobe, kedy si ľudia všímajú i drobnosti, a sú veľmi často dotknutí skutočnosťami, ktoré kedysi nepovažovali za dôležité, treba byť v tomto ohľade pri tvorbe hier obozretný.

Už v prvých hrách vôbec sa môžeme stretnúť s národnostným stereotypom. Obľúbená postavička *Mario* od *Nintenda*, hoci sa na prvý pohľad nezdá nijak zosmiešňujúca, vyvolala vlnu kritiky práve v Taliansku, kde hráčov pohoršil jeho zosmiešňujúci ‚talianksky‘ prízvuk. Práve tento fakt je dokonalý príklad toho, že i s drobnosťami musia byť tvorcovia hry opatrní.

Rasizmus pri herných postavách však býva pomerne častým javom. Predovšetkým z dielni ázijských štúdií, ktoré majú kultúrne iný pohľad na iné rasy, najčastejšie na čiernu rasu. V takýchto hrách sú v drvivej väčšine tieto postavy buď nezvládateľní výtržníci, alebo chudáci, často v snahe byť komediálnou postavou. Stretávame sa tak s veľmi nepodareným prízvukom a rasistickými poznámkami. To však samozrejme nie je len záležitosťou ázijských tvorcov, západný trh nie je nijakou výnimkou. Hra *Deus Ex: Human Revolution*, bola hodnotená kritikmi ako vynikajúca, mala skvelé výsledky, a viac než pozitívne ohlasy. Avšak názory fanúšikov neskôr rozbúrila jedna vedľajšia postava, *Letitia* alebo ‚lady zo smetí‘. Už podľa tejto prezývky je jasné, že nie každý hráč zostal po jej objavení sa v hre chladným. Hoci hra mala futuristický koncept, táto postava vyzerala ako vystrihnutá z televíznej show sedemdesiatych rokov, kompletne ju zosmiešňujúc. *Letitia* mala neprirodzene ťažký a prehnaný prízvuk, čo jej prinieslo titul príšernej postavy vo výbornej hre, a tvorcom nie práve najlepšie meno.

Okrem takto konkrétnych prípadov nastáva problém, kedy jednoducho hlavné postavy väčšiny príbehov strácajú na diverzite. Väčšina hlavných hrdinov je muž bielej rasy, čím sa herný priemysel značne oberá o originalitu, a rasovo odlišných hráčov potláča do úzadia, nakoľko len skutočne málokedy sa dokážu s hlavným hrdinom stotožniť. Tento problém nenastáva len pri rase, ale takisto aj pri otázke orientácie, či dokonca pohlavia.

Tým sa dostávame k veľmi obširnému problému, ktoré si v dnešnej dobe berie do úst nemálo hráčov, hráčiek, predovšetkým žien. Vyobrazenie žien v hrách sa stretáva s mnohými diskutabilnými faktami, mnohé z nich však veľmi degradujúcimi ženské pohlavie. Hneď prvým je, že žena takmer nikdy nie je hlavnou hrdinkou príbehu. Samozrejme, nájdeme sa známe a slávne tituly ako napríklad aj sfilmovaná *Lara Croft*. Dnešní tvorcovia hier sa snažia riešiť stereotypné problémy a preto sa pomaly vydávajú tituly, kde skutočne takéto postavy pribúdajú. Vedia čo robia, pretože práve týmto hrám sa vždy dostane zaslúženého úspechu, ako napríklad *Life is Strange*, kde hlavné postavy boli obe ženy, dokonca v konečnom dôsledku partnerky, čím tvorcovia skvele a nehanlivo vyobrazili homosexuálne postavy. Tieto prípady sú však aj naďalej veľmi výnimočné, a žena býva často posúvaná na pozíciu, kedy je len bezmocnou postavou, ktorú treba neustále zachraňovať. Hoci toto bolo prevažne záležitosťou starších hier, kedy takto zobrazovali, tak ako v rozprávkach, predovšetkým princezné (napríklad *Peach* zo *Super Mario* hier, alebo *Zelda* z hier *Legend of Zelda*), výnimkou však nie sú ani dnešné hry, kedy môžeme za príklad dať veľmi známu hru *Bioshock: Infinite* a jej postavu *Elizabeth*. Táto problematika je úzko spätá so ženou

v pozícií ľúbostného záujmu, ktorý okrem toho, že dobre vyzerá, nič iné nezvládne. To je bohužiaľ veľmi častým prípadom v mnohých dnešných hrách.

Ďalším ženským stereotypom v hre je prehnane dokonalá *Mary Sue*⁹. Tieto postavy vedia odpoved' na všetko, sú dokonalé v každej možnej oblasti, nikdy nerobia chyby a často podrad'ujú ostatné postavy. Najčastejšie vyobrazenie ženy je však niečo, predovšetkým hráčkam ako reálnym ženám, leží v žalúdku už od samých začiatkov. Ženy sú veľmi často vykresľované ako sexuálne objekty, mnohokrát majú oblečenie úplne sa vymykajúce reality alebo konceptu hry. Ženy bojovníčky sú mnohokrát v oblečení hodnom spodnej bielizne, a vo vysokých opätkoch, majú nerealisticky prehnané proporcie tela, ktoré sú neprimerane odhalené. To platí i vo *fantasy* hrách, kde muži na rozdiel od nich mávajú ťažké, praktické brnenia, a ženy naopak iba kusy čohosi, čo zakryje len to najpodstatnejšie. Práve toto uberá na uveriteľnosti hoci i *fantasy* sveta. Hoci zámer je jasný, prilákať oko hráča na niečo vizuálne uspokojivé. Príkladom takýchto postáv bývajú takmer všetky ženy v bojových hrách ako napríklad *Mortal Kombat* či *Street Fighter*. Avšak napríklad postavy v hre *Mass Effect*, vedia, ako takto vyhovieť nárokom, a vytvoriť postavu ktorá je pekná a prít'azlivá i bez dehonestujúcich prvkov.

Vyobrazenie menších ako takých nie je v hrách práve častým javom, a ak áno, mnohokrát veľmi hanlivo alebo zosmiešňujúco. Pritom sú práve hry, ktoré využívajú diverzity reálnych ľudí vo svojich postavách tými, ktoré sa tešia najväčšej popularite. Hrdinovia inej orientácie, či napríklad transgender, sú veľkou zriedkavosťou a hry známe na trhu, ktoré takúto postavu majú v sebe by sa dali spočítať na prstoch ruky.

⁹ *Mary Sue* – dokonalá postavy, nemá žiadne chyby a za každých okolností vyhráva, či má pravdu

3 ROLE PLAYING GAME

Role Playing Game, skrátene RPG, je žánr hry obšírnejší, než ktorýkoľvek iný, Tento žánr sa pohybuje od doskových hier, cez scénické až po videohry, a môže byť akéhokoľvek ďalšieho podžánru, teda môžu byť hororové, akčné, fantasy, jednoducho akékoľvek. Vzhľadom na praktickú časť mojej bakalárskej práce, som môj výskum venovala práve tomuto žánru.

3.1 Charakteristika

Ako už názov napovedá, ide o hru, kedy hráč stvárňuje inú postavu, nie samého seba vo fiktívnom prostredí. Nie, neznamená to, že takmer všetky videohry sú potom RPG, len preto lebo zaujímajú jeho rolu. Tým dôležitým faktom je, že hráč rôznymi činmi a rozhodnutiami za postavu, ktorú ovláda ovplyvňuje štruktúrovaný dej hry, ktorá tak môže skončiť rôzne. Podstatou tohto žánru je teda interaktívne rozprávanie príbehu. Toto rozprávanie príbehu sa od iných médií (kníh, filmu, televízie) odlišuje aktívnym sa zapojením diváka, teda hráča. Toto sa dá demonštrovať napríklad na scéne z hororového filmu. Pri pasívnych formách rozprávania príbehu, divák vie že hlavného hrdinu čaká v nasledujúcich scénach smrť či nebezpečenstvo, tuší čo sa vlastne stane, avšak nemôže nijak zasiahnuť. V RPG však môže aj bez vedomosti o tom, čo sa stane v ďalšej scéne dej vďaka rozhodnutiam ovplyvniť, a sám sa tak zodpovedať za vývoj udalostí.

3.2 Druhy

RPG zasahuje do skutočne najrôznejších typov herných variácií. Či už ide o elektronické hry alebo doskové, podstata zostáva rovnakou. Každá hra sa však líši pravidlami, v niektorých prípadoch sa pravidlá dokonca vytvárajú tesne pred hrou, tento jav sa najčastejšie vidí v stolových RPG hrách.

3.2.1 Stolová RPG

Ako už názov vypovedá, ide o stolovú hru. V podstate ide o akési sociálne zhromaždenie, skupina ľudí okolo jedného stola, ktorá si zvolí svojho *game mastera*, čiže pána hry. Tento jediný má inú rolu, ako zvyšní hráči, a tou je určiť pravidlá, prostredie, poradie hráčov, dozerat' na to, či je všetko dodržiavané a rozhodovať o priebehu. Hráči popisujú akcie svojich postáv a *game master* vyvodí dôsledky týchto akcií.

Práve toto je formát, v ktorom bol *role-playing* prvý krát popularizovaný. Prvá komerčne dostupná hra niesla názov *Dungeons & Dragons*, a bola vydaná už v osemdesiatych rokoch firmou, ktorá dnes nesie názov *Hasbro*. Bola inšpirovaná *fantasy* literatúrou a je to stolová hra s najkomplexnejšími pravidlami a rozšíreniami vôbec. Podstatou hry bolo nazbierať čo najviac body a zvyšovať tak úroveň svojej postavy riešením rôznych hádaniek a zápletiiek plných rozhodnutí a tvorby nových a nových príbehov, v ktorých hráči mohli navzájom spolupracovať.

Dungeons & Dragons viedla k zrodu priemyslu zameraného práve na stolové RPG hry, a boli vydané veľké množstvá najrôznejších žánrov a tém týchto hier. S príchodom modernej technológie a MMORPG však záujem o tieto hry upadol.

3.2.2 Naživo (LARP)

LARP, skratka pre *Live action role playing game*, je hraná ako improvizované divadlo. Hráči fyzicky reprezentujú postavy, ktoré hrajú. Fiktívne prostredie je zasadené do reálneho sveta, a hráči medzi sebou komunikujú spravidla v charaktery. Tak ako pri stolovej hre, i tu určuje pravidlá *game master*, ktorý zároveň organizuje celú akciu. LARP sa rozšíril po vydaní prvých stolových RPG hier. Cena produkcie takejto hry taktiež závisí od samotných hráčov, často však zahŕňajú kostýmy a niekedy aj prenájom priestorov. Takéto akcie môžu siahať od malých súkromných stretnutí až po veľké, napríklad na tematických festivaloch so stovkami hráčov trvajúcich aj niekoľko dní.

Hráči si vytvárajú postavy buď sami, alebo sú im určené *game masterom*. Niekedy hrajú tieto postavy opakovane, na viacerých akciách, postupne si vyvíjajú charakter a vzťahy s ostatnými hrdinami. Keďže hra je často tak veľmi otvorená, *game master* má nie vždy možnosť sledovať všetkých hráčov. Práve preto sa na organizácii takýchto akcií angažujú aj viacerí ľudia, ktorí mu jednoducho buď pomáhajú, alebo majú rolu *NPC*¹⁰ aby vyplnili prostredie a jeho vierohodnosť.

LARP však nemusí fungovať len ako forma zábavy pre fanúšikov žánru. V mnohých prípadoch sa táto forma využíva i pre edukačné dôvody. Hraním historických scénok alebo napríklad rôznych politických diskusií a zapájaním tak ostatných do ‚hry‘, vedie k veľmi

¹⁰ *Non-player character* – postava, ktorá sa aktívne nezúčastňuje na deji. V počítačových hrách nie je ovládaná reálnym hráčom ale počítačom

efektívnemu spôsobu výučby. Hoci si to neuvedomujeme, každý z nás už bol vo svojom živote členom LARP hry. Je to totiž obľúbená forma zábavy malých detí. Avšak reálny *LARP-ing* je samozrejme vedomý a organizovaný. Tak ako každé médium, i toto môže mať najrozličnejšie žánre, od historických až po futuristické, hororové, či založené na realite. Najobľúbenejšou formou však zostáva *fantasy*.



Obr. 12. Hráči LARPU s tematikou videohry *Warhammer*

3.2.3 Elektronická (textová)

Ako vypovedá názov, tento typ RPG je založený čisto na písanom slove. Nie je tak rozšírená a obľúbená ako ostatné formy, no stále má tisícky verných hráčov. Takéto hry sú založené na jednoduchých pravidlách. Hráč si vytvorí postavu, ktorá je založená čisto na vlastnej fantázii, alebo použije takzvaný *faceclaim*, čo je vlastne prebratie vzhľadu reálnej osoby, napríklad celebrity alebo trebárs aj samého seba. Hráči takýchto hier bývajú často veľmi zdatní v písaní, nakoľko výsledná forma takejto RPG je v podstate spisovateľskou činnosťou.

Hráči sa stretávajú online špeciálne vytvorených fórach či doménach, niektoré RPG fungujú dokonca na sociálnych sieťach, a hráči majú vytvorené profily špeciálne len pre svoje postavy. V týchto fórach je tak, ako v ostatných formách RPG určené prostredie a žánre. Prostredie je väčšinou inšpirované filmom či knihou, veľmi rozšírená je téma čarodejníckej školy podľa kníh *J.K. Rowlingovej*. Na týchto fórach sa hráči musia dohodnúť na hre, určiť si lokáciu a situáciu, v ktorej sa nachádzajú. Hra následne predstavuje písanie príbehu tak, akoby bol písaný román, či poviedka. Hráči popisujú, čo ich postava robí, čo si myslí, ako sa plánuje správať, a zároveň prostredníctvom svojich akcií či dialógu komunikuje so spo-

luhráčom. Spoluhráč sa musí vcítiť do svojej role a dbať na to, aby dodržal podmienky hry. Napríklad, keď prvý hráč do svojej hry napíše čo si myslí, no nevyriekne to, postava druhého hráča nesmie vedieť, že tomu tak je. Teda postava prvého hráča môže klamať, avšak postava druhého o tom nemá ani tušenia, hoci jej hráč áno. Hráči sa striedajú v popise akcií svojich postáv a nadväzujú kontakty či dialógy.

Okrem hry dvoch hráčov, i tu, v online prostredí sa organizujú hromadné akcie, kedy sa spoločne stretne veľké množstvo hráčov v jednej lokácii a hrajú spoločne, či sa navzájom spoznávajú. Typicky, takéto hry nesú tému buď plesu, oslavy, alebo napríklad výletu, výpravy. Možnosti sú nekonečné a takéto forma RPG je skutočne tou najdiverznejšou.

Rolu game mastera v tomto prípade zohrávajú administrátori. Avšak, na rozdiel od iných formátov, nemajú možnosť zasahovať do hier ostatných. Takto urobiť môžu jedine vtedy, keď sú hráčmi porušené pravidlá. Ďalším rozdielom je aj fakt, že game master, teda administrátor je taktiež hráčom ako každým iným.

Textové RPG hry sú záležitosťou skutočne dlhodobou, a nie otázkou pár hodín. Hry môžu trvať deň, no i pol roka, či dokonca viac, záleží na hráčoch, na komplexnosti deja ktorý si vymyslia, na ich spisovateľskej úrovni a na tom, koľko času na takúto hru majú. Práve táto forma hry jej časovo najmenej náročná, nakoľko je možné kedykoľvek prerušiť a napísať ďalší príspevok či už o hodinu, o deň alebo i mesiac neskôr.

3.2.4 Videohra

Videohra je najrozšírenejšou formou RPG. Už od zrodu videohier, najpopulárnejšie tituly boli práve tohto žánru a nie je tomu inak ani teraz. Veľa takýchto videohier je inšpirovaná starými stolovými hrami a používajú rovnakú či podobnú terminológiu a hernú mechaniku. Vo väčšine prípadoch je však hraná postava už určená a nie je vytvoriteľná hráčom. Avšak je ním plne kontrolovaná, čím sa vlastne rozhoduje o postupe deja.

Samostatnou kategóriou takejto hry je MMORPG, teda *massive multiplayer online role playing game*. Nachádza sa vo fiktívnom online svete, a združuje tisícky hráčov v masívnej komunikácii. Takéto hry nemajú žiaden určitý koniec, a hrá sa tak povediac donekonečna. Úlohou hráča teda nie je hru ukončiť, ale neustále sa zlepšovať, dostať sa až na vrchol možností a udržať sa tam, zatiaľ čo komunikuje s okolitým svetom, hráčmi, chodia na výpravy či iné akcie za účelom získania bodov, alebo predmetov potrebných pre dosiahnutie tohto cieľa. Postavy si hráči vytvoria sami a čím dlhšie hru hrajú, tým lepšiu úroveň ich

postava má. Môžu dosiahnuť určitého hraničného levelu, ktorý sa už nenavýšuje. V tom momente už hráč len zbiera predmety, ktoré by jeho postavu spravili silnejšou, alebo sú jednoducho vzácne a sú na parádu pred ostatnými hráčmi, či možno dôkazom, že splnili nejaký ťažký quest. Najznámejším príkladom takejto hry je *World of Warcraft*, ktorý sa teší popularite a aktívnymi hráčmi už 14 rokov. Má jeden z najrozšírenejších príbehov, a každým rokom sú do neho pridávané nové a nové aspekty.

RPG samozrejme majú mnoho ďalších podžánrov. Ďalším rozšíreným typom je *party-based game*. *League of Legends* je veľmi známym a dobrým príkladom tejto hry. Skupina piatich hráčov je buď poskladaná manuálne, napríklad partiou kamarátov, alebo nechá systém, nech vyhľadá hráčov, ktorí sú sami a tiež potrebujú spoluhráčov. Takto vytvorená skupina si musí určiť role, ktoré budú hráči zastupovať, obrancu, útočníka, ostreľovača, liečiteľa... Spoločne majú určený jeden cieľ, ktorý musia dosiahnuť skôr, ako nepriateľský tím, najčastejšie je to obsadenie pevnosti protivníkov. Takéto hry môžu vyžadovať strategické myslenie, hoci niektorí hráči jednoducho hrajú len pre zábavu.

Okrem typických hier v prvej osobe, je veľmi obľúbenou formou RPG *storytelling game*, teda hra zameraná takmer čisto na príbeh, a len s minimom hrateľnosti. Takéto hry sú veľmi rozšírené v Japonsku, no ľahko si prebili cestu až na západný trh. Takáto hra má často veľa koncov, každý z nich môže byť zmenený čo i len jedným hráčovým rozhodnutím. Práve v tejto forme RPG je veľmi obľúbený hororový žáner. Postavy v takejto hre sú často ilustrované a statické, podstatnou časťou sú dialógy, ktoré sú veľa krát narozprávané dabérmi. I napriek zdaniu *nehrateľnosti*, tieto hry bývajú veľmi napínavé, nakoľko hráč je ovplyvňovaný predovšetkým zvukmi a nátlakom na jeho rozhodnutia.





Obr. 13. Hororová RPG hra *Corpse Party*

Obr. 14. RPG hra *The Wolf Among Us* od spoločnosti Telltale Games

Snáď najznámejšou spoločnosťou, ktorá tvorí takýto druh RPG hier na západe je *Telltale Games*. Ich hry sú často inšpirované televíznymi seriálmi a majú veľmi špecifický herný dizajn. Hrateľnosť je síce minimálna, no podstatná k progresu, a hráč sa cíti ako divák televíznej show vtiahnutý priamo do nej. I forma, akou hry vychádzajú, je veľmi podobná televíznemu vysielaniu relácie, máva niekoľko epizód, ktoré sa hráčovi objavujú v týždňových intervaloch. Toto samozrejme platí iba v prípade, že si hráč hru zakúpi hneď po uvedení na trh, ak hru hrá dodatočne, nemusí na epizódy nijak čakať. Ich najznámejšími hrami sú *The Wolf Among Us*, alebo podľa známeho seriálu *The Walking Dead*.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 O HRE

Pre praktickú časť mojej práce som vytvorila samotný koncept hry, design postáv a herného prostredia, rovnako tak ako vizuálny štýl pre hru s názvom K.A. Snažila som sa o príbeh a jeho pojmánie tak, aby zaujal stále hráčske publikum svojou originalitou, zároveň lákal nových hráčov svojou nenáročnou hrateľnosťou a originálnym prevedením.

Obsah mojej práce zahrňoval sériu digitálnych malieb, pre prostredie a postavy, načrtnutie samotného príbehu či osobností hrdinov, vytvorenie loga, herných prvkov, ikon, obalov na DVD a propagačných materiálov.

4.1 Charakteristika

Hra je fiktívne počítačové RPG, ktorého koncept sa snažím priblížiť pomocou digitálnych ilustrácií. Dej sa odohráva vo futuristickom Seoule, v Južnej Kórei, ktorý je rozdelený na štyri regióny, podľa ich zamerania. Hlavné postavy sú vodcovia každého regiónu a hra popisuje ich príbehy, ktoré navzájom súvisia. Budúcnosť mesta aj osudy postáv sú tak v rukách hráča.

4.2 Inšpirácia

4.2.1 Telltale Games

Telltale Games je nezávislý herný vývojár, ktorý priniesol na trh snáď najznámejšie RPG, využívajúce formu grafickej adventúrovej novely ako hry. Medzi najznámejšie hry patrí napríklad *The Wolf Among Us* alebo známe *The Walking Dead*. Všetky tieto hry sú zverejňované epizodicky, periodicky a po sériách, čím nadobúdajú podobu interaktívnej televíznej show. Hra tak často môže trvať aj pol roka.

Herná mechanika je nenáročná pre užívateľa. Rozpráva príbeh, predovšetkým formou dialógov, pri ktorých má hráč možnosť rozhodnúť o odpovedi hranej postavy, či o jeho akciách a reakciách. Tým ovplyvní výsledok hry a aj spôsob akým sa voči nemu budú ostatné postavy správať.



Obr. 15. RPG hra *The Wolf Among Us* od spoločnosti Telltale Games.

4.2.2 Demobaza

Demobaza je značka oblečenia veľmi špecifického zamerania. Takzvaná ‚*dekonštruktívna móda*‘, ako ju autori nazývajú, je hneď na pohľad rozoznateľná. Je založená na kombinácii futuristického, moderného konceptu a myšlienke zničenia či rozkladu, kedy pri miešaní rôznych prvkov a materiálov vznikajú kombinácie na prvý pohľad nelogické, no na druhú stranu však veľmi prirodzene pôsobiace. Tento koncept by sa jednoducho dal nazvať ako *postapokalyptický*; tomuto pomenovaniu sa však autori chceli vyhnúť.

Demobaza bola založená v roku 2008 ako kolaboračný projekt dvoch bulharských dizajnérov – *Demo a Toro*. Väčšiu slávu však nadobudli až po roku 2011, kedy značka našla svoj správny smer a štýl. Autori tvoria svoje oblečenie ručne a bez strihov, i napriek tomu sa však snažia byť o uniformitu alebo úplnú ‚*dekonštrukciu*‘. Kolekciou ‚*SS12*‘ sa im podarilo dostať na medzinárodný trh, a ich oblečenie sa stalo ešte viac konceptuálne.



Obr. 16. Demobaza

4.2.3 Osobnosti a prostredie

Postavy hry KA boli vizuálne inšpirované skutočnými osobnosťami. Nev्यobrazujú osobnosti rovnaké, aké sú, avšak inšpirujú sa hlavnými črtami ich vzhľadu. Postavy boli inšpirované osobnosťami kórejského zábavného priemyslu – Byun Baekhyun (pre postavu Seo Hyunsu), Park Chanyeol (Kim Jihoon), Oh Sehun (Lee Yeonseo) a Yoo Kihyun (Park Sujin).

Prostredie hry sa odohráva vo futuristickom Seoule, teda niektoré miesta v hre sú zmodernizované reálne, existujúce miesta, predovšetkým oblasti Song-pa a Gangnam, oboje sa nachádzajúce v centre Seoulu.

4.2.4 Textové RPG

KA je inšpirované príbehom a konceptom rovnomennej textovej počítačovej RPG, ktorú sama vytvorila v roku 2016. Toto RPG bolo ukončené a zatvorené v roku 2017.

4.3 Príbeh

Príbeh ako taký sa odohráva výlučne v prostredí Seoulu, v ďalekej, číslom neurčenej budúcnosti. Mesto je rozdelené na štyri regióny, podľa ich zamerania – SIA pre vedu a výskum, TIO pre produkciu a techniku, DEO pre poľnohospodárstvo a ekonomiku, a DIUM pre vojnové zložky. Ucelený komplex, a teda jednotné mesto nesie názov K.A (Seoul už teda neexistuje.)

Všetky tieto názvy sú odvodené od latinských pojmov vystihujúcich jednotlivé zamerania. Názov K.A je odvodený od egyptského výrazu ,ka', ktorý v starovekom Egypte prirovnávali k nehmotnej esencii života a znovuzrodeniu – teda k duši.

K.A sľubuje svojim obyvateľom prosperitu a bezpečnosť po celú dobu ich života. Zaručuje nulovú kriminalitu. Túto skutočnosť si uisťujú aplikovaním čipov do nervového systému obyvateľov, ktorý tak sleduje ich činnosť, eliminujúc kriminalitu z mesta. Keďže v okolí K.A sa už nenachádza žiadna známa civilizácia, obyvatelia mesto neopúšťajú, a teda netušia, že za hranicami sa nenachádzajú len pustatiny a pozostatky starých miest. Hlavná dejová línia nasleduje kooperáciu štyroch lídrov regiónov, po tom, čo objavia neznáme znetvorené telo za hranicami K.A, ktorého čip bol poškodený, avšak nie známou ľudskou silou.

4.3.1 Postavy

Každá epizóda hry sleduje príbeh jednej z postáv, ktoré sú vzájomne prepojené a v konečnom dôsledku spájajú príbeh dohromady.

Seo Hyunsu je hlavnou postavou, ktorého príbeh je prvý a najdôležitejší. Ako 24 ročný je najmladším lídrom v histórii KA, vedúc región SIA ako veľmi zdatný lekár. Z vizuálnej stránky postava pôsobí krehko a jemne zženštilo či umelo, Hyunsu nosí výrazný makeup i napriek tomu, že je muž, a neustále zakryté ruky v dôsledku zranení na jeho zápästiach. Hyunsu je homosexuál a neskôr v hre je odkrytý vzťah s jeho spolupracovníkom.

Kim Jihoon je druhou z hlavných postáv, líder regiónu TIO. Nestotožňuje sa s myšlienkou očisty a modernizovania spoločnosti, a preto jeho dizajn vyzerá prirodzene a nezapadajúc do futuristického konceptu. Jeho ruky posiate jazvami z práce, ktoré sa následkom hemofílie ťažko hoja. Úzko spolupracuje s lídrom SIA pri spravovaní čipov pre obyvateľov.

Lee Yeongseo ako líderka regiónu DIUM je jedna z najmladších vojnových generálov. I napriek svojmu postaveniu je nedôverčivá voči vlastným spolupracovníkom, zároveň opovrhovaná podriadenými, podozrievaná s protekcie u vlastného otca, ktorý bol generálom pred ňou.

Park Sujin, líderka pre DEO, sa stará o ekonomiku krajiny a je milovaná verejnosťou. Je optimistickej povahy a jej úlohou je okrem finančníctva i odlákať pozornosť obyvateľov od akýchkoľvek podozrení na vedenie K.A. Viac ako za politického lídra, je považovaná za celebritu a tvár krajiny.

4.4 Rozhranie

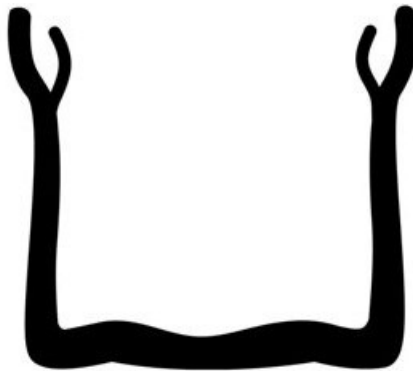
Hra sa dá považovať za interaktívnu, adventúrovú novelu. Rozpráva príbeh a hráč neovplyvňuje, postavu priamo v reálnom čase, či ňou nepohybuje v širokom prostredí. Miesto toho sa zameriava viac na samotné dialógy či jeho rozhodnutia, ovplyvňujúc tak príbehy všetkých štyroch postáv. Záležiac od jeho rozhodnutí, hra môže skončiť ‚zlým koncom‘ či ‚dobrým koncom‘, ani jedna z týchto možností však nepredstavuje prehru, naopak len rôzne ukončenia príbehu.

5 GRAFICKÉ RIEŠENIE

Vzhľad hry je vysoko zameraný na určitej čistej farebnosti. Zameriava sa na futuristickú paletu, vo veľkom využíva bielu v kontraste s čiernou, ostatné farby využívajú len ako doplnkové, či pre navodenie atmosféry. Grafické riešenie využíva minimalizmus a snaží sa o navodenie chladnej atmosféry, ktorá je jednotná a uniformná. Z takéhoto prostredia vždy vystupuje až hlavný objekt záujmu, ktorý je vo výraznejšom kontraste.

5.1 Logo

Logo hry je využité ako na propagáciu, tak na samotné zasadenie v hre. Logo odkazuje hneď na niekoľko symbolov. Jedným z nich je staroegyptský hieroglyf pre pojem ‚ka‘, ktorým bol samotný koncept názvu inšpirovaný. Tento hieroglyf je silno štylizovaný, no stále nesie jeho základné prvky.



Obr. 17. Hieroglyf ‚ka‘

Ďalej je v logu využitý symbol kruhu, symbolizujúci nekonečný kolobeh a ucelenosť, o ktorú sa K.A ako mesto snaží. Tento kruh je však prerušený, značiac tak zničenú dôveru voči systému a nereálnej dokonalosti.

Logo využíva dve verzie – jednu bez nápisu a jednu s nápisom. Verzia bez nápisu sa používa len priamo v hre a zasadená v prostredí, na propagačných materiáloch, obaloch a v ostatných grafických prvkoch sa používa verzia s nápisom.

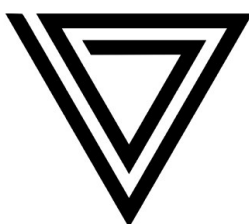
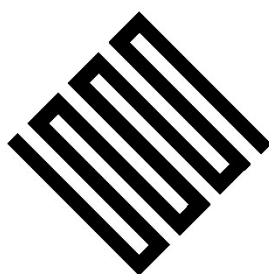


Obr. 18. Logo K.A s nápisom



Obr. 19. Logo K.A bez nápisu

Okrem hlavného loga hry som v hre vytvorila ďalšie štyri logá, alebo lepšie povedané emblémy, pre každý región mesta. Všetky zachovávajú geometrickosť a jednoduchosť línií, avšak len hlavné logo pre samotné K.A je v kruhovom tvare. Okrem loga samotného som vytvorila aj ilustráciu emblému, ktorý nosia herní hrdinovia na oblečení.



Obr. 20. Logo SIA, s ilustráciou emblému

Obr. 21. Logo TIO, s ilustráciou emblému

5.2 Typografia

V logu ako v celom samotnom vizuálnom štýle používam výlučne bezserifové písmo *Open Sans* v rôznych rezoch. Vytvorené *Stevom Mattesom* pre Google, toto písmo je často využívané vo *flat designe* (minimálne využitie textúr a prvkov v designe, minimum štylistických prvkov a plochá farebnosť), preto sa hodil do designu hry ako takého.



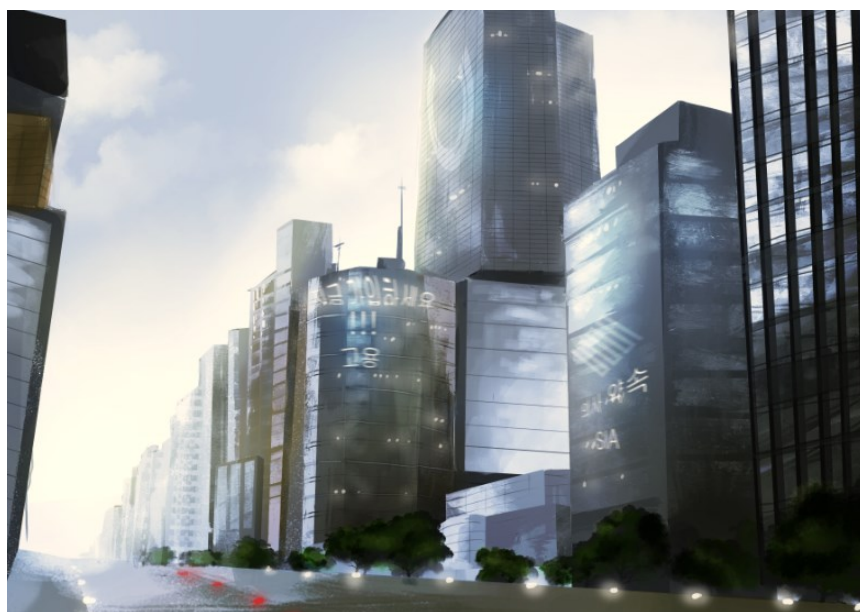
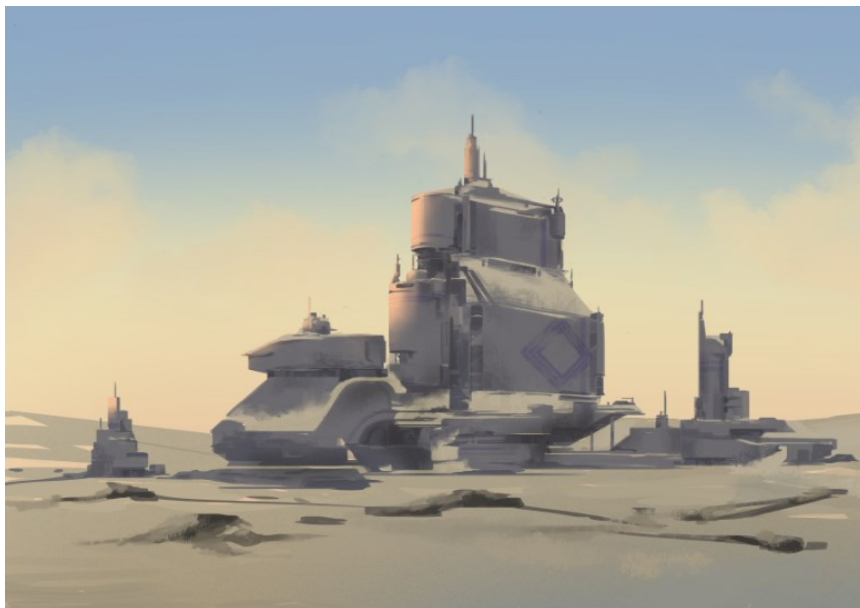
Open Sans
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,.,!

Obr. 22. Open Sans font

5.3 Digitálne ilustrácie

Pre túto hru som vytvorila série malieb, ako pre prostredie tak pre design postáv. Malby sú vytvorené na počítači pomocou programu Adobe Photoshop CS6 a tabletu Wacom Intuos. Malby nezobrazujú samotné herné prostredie v hotovej hre, ale práve koncept, myšlienku a design krajín či postáv, ktorých sa vývojári chytia pri tvorbe reálnej hry. Ďalšie ilustrácie som rovnako tak použila i pri tvorbe propagačných materiálov, teda plagátov a obalov na herné DVD.

5.3.1 Prostředie

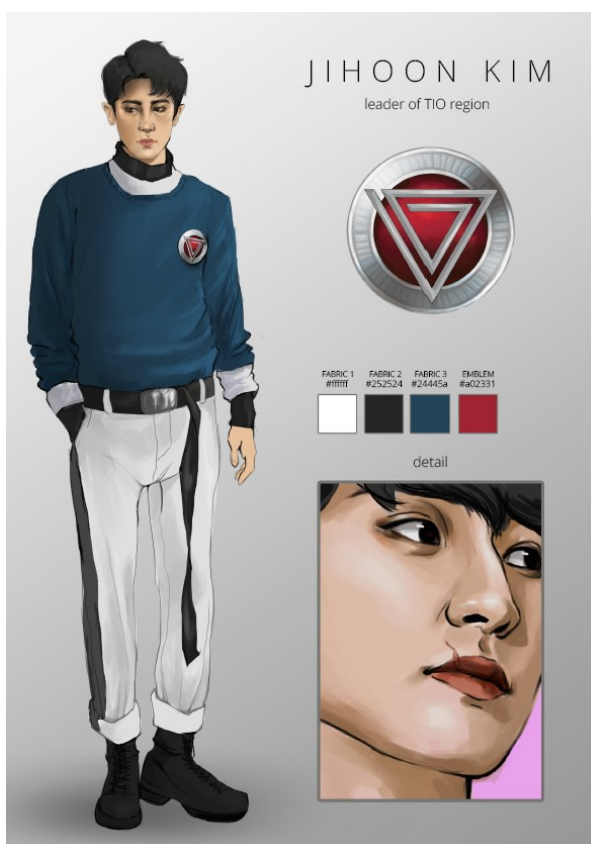
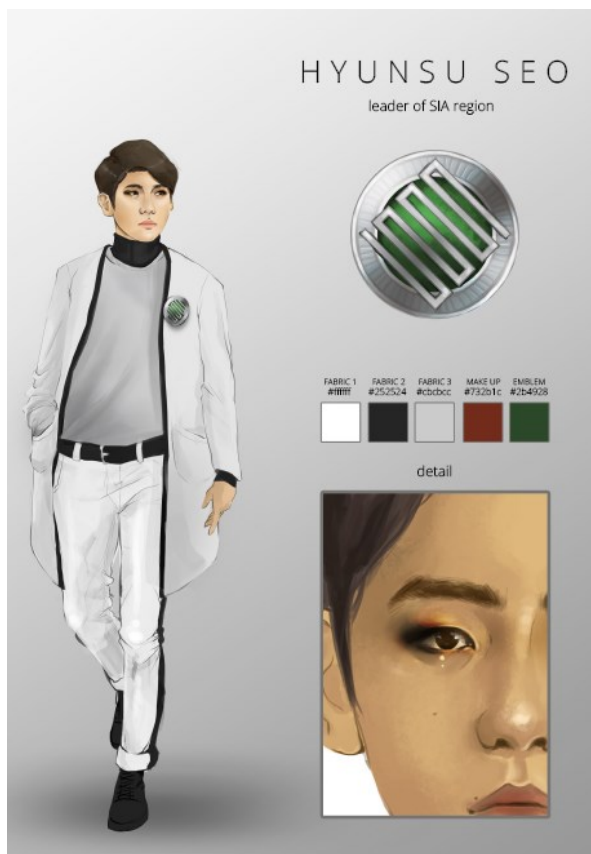


Obr. 23. Ilustrácia – základňa DIUM

Obr. 24. Ilustrácia – hlavné mesto

5.3.2 Postavy

Postavy majú okrem ilustrácie vytvorené *character sheety* – teda podrobné popisy všetkých dôležitých častí ich designu, vrátane podstatných detailov, farebných paliet, či základných informácií o postave.



Obr. 25. Character design - Hyunsu

Obr. 26. Character design - Jihoon

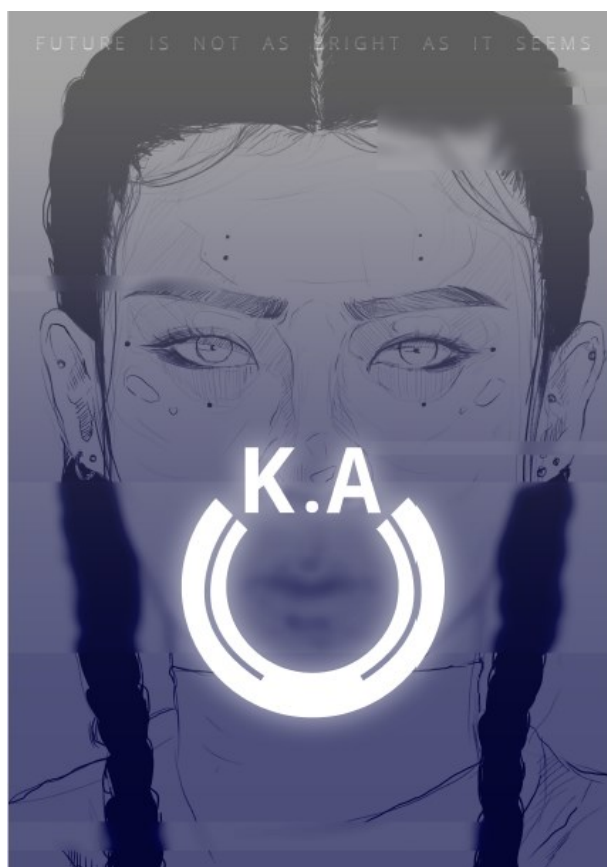
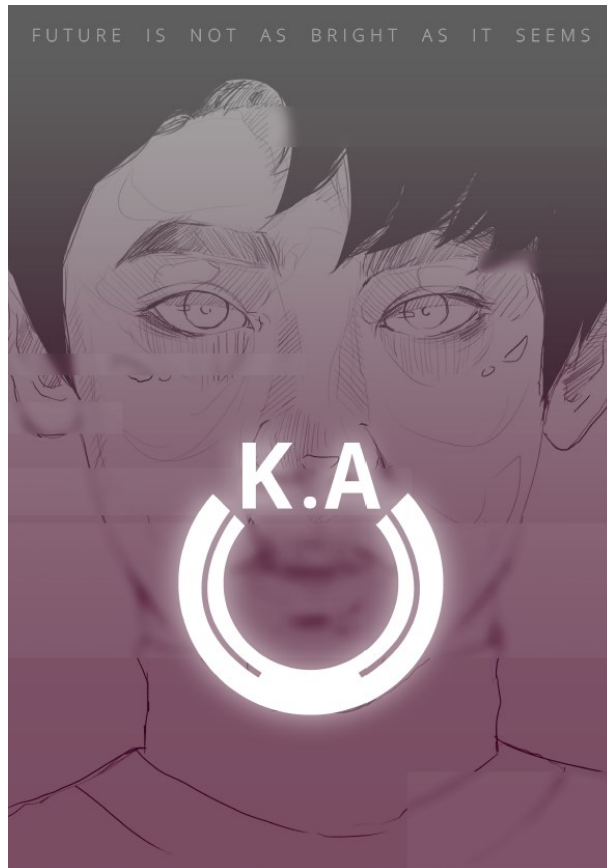
5.4 Tlačoviny

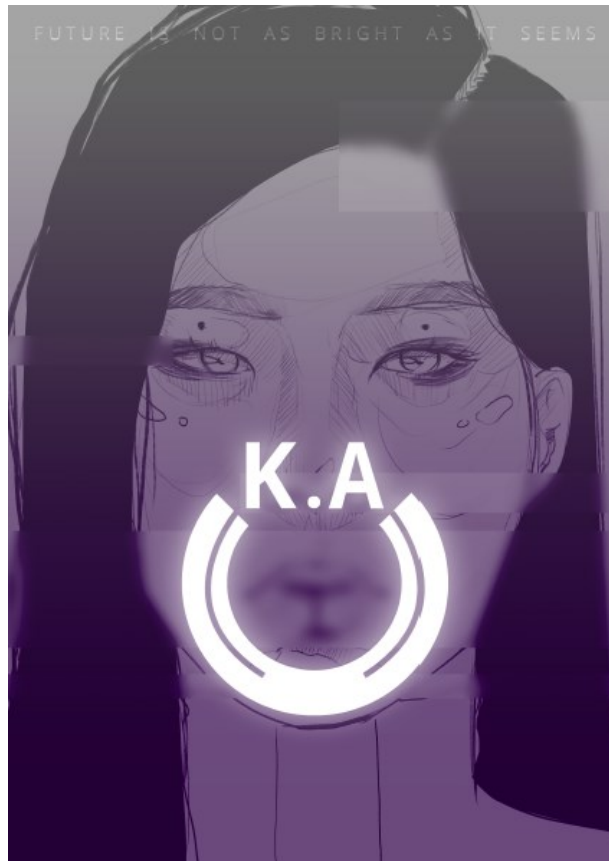
Pre propagáciu hry som navrhla radu tlačovín. Jedná sa o obal na DVD, návrh potlače pre disk, manuál k hre, zberateľskú kartičku a propagačné plagáty.

Predaj hry by bol založený na netradičnom marketingu, kedy obsah disku zostáva rovnaký, avšak obal ma štyri rôzne verzie podľa každej z hlavných postáv. Zároveň býva ku každej hre pribalená zberateľská kartička o veľkosti 8,5 x 5,5 cm jednej z postáv, ktorá však býva náhodná a tak kupujúci netuší, koho kartičku v hre nájde.

Plagáty majú v zásade jednoduchý a jednotný štýl. Na pozadí je vždy jedna z postáv, a efekt glitchu zámerne zakrýva ústa postavy, rovnako tak samotné logo hry, vyobrazujúc tak nevy povedané tajomstvá, ktoré každá z postáv skrýva. Ilustrácia je čiernobiela, spolu s gradientom určitej farby, ktorú ma priradená každá postava podľa regiónu, ktorý zastupujú.





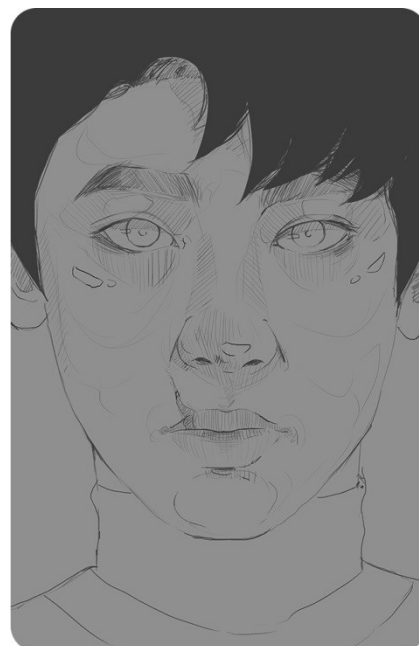
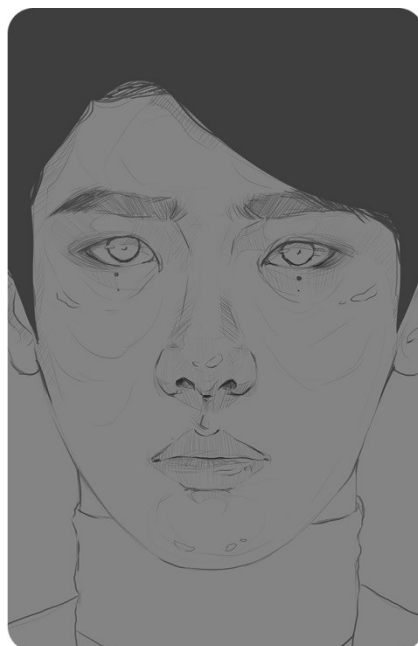


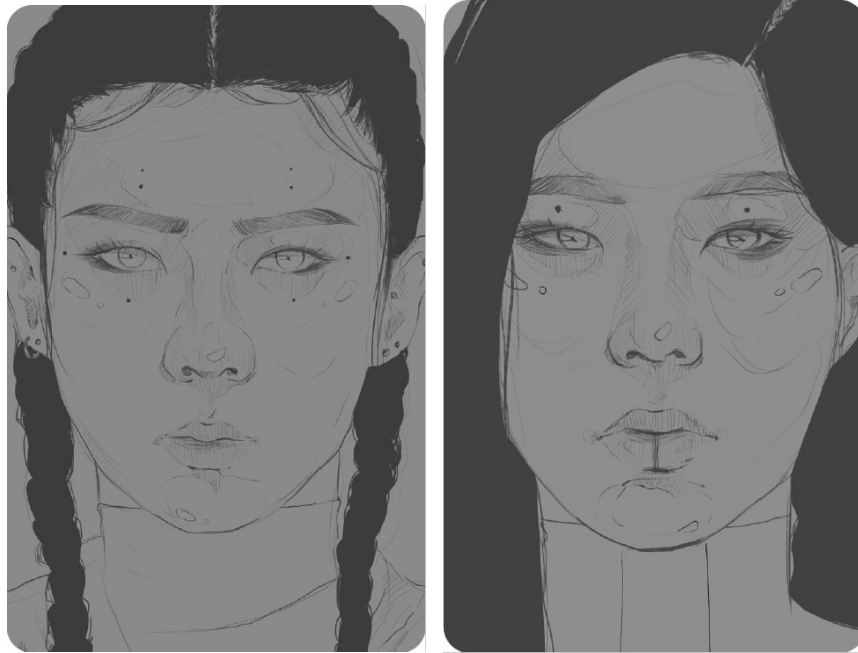
Obr. 27. Plagát - SIA

Obr. 28. Plagát - TIO

Obr. 29. Plagát - DIUM

Obr. 30. Plagát - DEO





Obr. 31. Kartačka - Hyunsu

Obr. 32. Kartačka - Jihoon

Obr. 33. Kartačka- Yeonsoo

Obr. 34. Kartačka - Sujin



Obr. 35. Kartačka, obal hry a potlač disku

5.5 Ikona hry

Okrem propagačných materiálov, je ikona hry prvé stretnutie hráča s danou hrou. Ponechala som pre ňu rovnaký motív, ako vo väčšine materiálov, samotné logo, ktoré je pre hru jednoduché a výstižné.



Obr. 36. Ikona hry

ZÁVER

V mojej práci som sa nezaoberala len samotným vizuálom či designom, dôležitá pre mňa bola celková koncepcia a príbeh, myšlienka či prínos. Vzhľadom na to, že žáner RPG a taktiež tvorba nových príbehov je mne blízka, rozhodla som sa práve pre tento druh príbehovej hry. Zaoberala som sa samotnou problematikou, skombinovala som to, čo je teraz v hernom priemysle obľúbené, s tým čo hráči postrádajú a čoho je na trhu naopak málo.

Prevažná väčšina mojej práce je zameraná predovšetkým na digitálne ilustrácie. V tejto oblasti sa pohybujem už dlhšiu dobu, no chcela som si svoje schopnosti prehliť viac, nábrať viac skúsenosti v samotnom designe postáv a predovšetkým v land arte, ktorému som sa doposiaľ až tak nevenovala.

Moja práca síce nie je funkčná hra, to však ani nebolo mojím zámerom. Chcela som divákovi priblížiť koncepciu a samotnú tvorbu môjho príbehu a navodiť víziu toho, ako by mala hra a jej príbeh vyzerat' v budúcnosti a jej funkčnej podobe. Taktiež som touto prácou chcela priblížiť samotný proces tvorby, keďže na designerov herných konceptov sa často zabúda, načrtnúť tak dôležitosť a ich miesto pri vývoji hry samotnej. V každom prípade mi táto práca priniesla veľa ako v oblasti osobného, tak profesného záujmu. Zároveň som si uvedomila, aká zložitá dokáže výroba konceptu byť, a čo všetko je pre jeho tvorbu potrebné. Jednoznačne som sa posunula so svojimi skúsenosťami o niekoľko veľkých krokov ďalej.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- [1] SCHELL, Jesse. The art of game design: a book of lenses. Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008, 520 s. ISBN 0123694965.
- [2] WOLF, Mark J. The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond. Westport, Conn.: Greenwood Press, 2008, 380 s. ISBN 031333868x.
- [3] BOWATER Ch., STENNING D. Beginner's guide to digital painting in Photoshop: characters. Worcester, United Kingdom: 3DTotal Publishing, 2015, 224 s. 190941414X.
- [4] WONG, Chee Ming. Digitální malířské techniky. 1. vyd. Překlad Jan Dvořák. Brno: Computer Press, 2012, 287 s. ISBN 9788025136270.

ZOZNAM OBRÁZKOV

- Obr. 1. Arkádové videohra Space Invaders*
- Obr. 2. Prvá herná konzola Atari 2600*
- Obr. 3. Arkádové videohra PONG*
- Obr. 4. Pac-Man*
- Obr. 5. Pokémon Green, prvá hra v úspešnej Pokémon sérii*
- Obr. 6. Wolfenstein 3D*
- Obr. 7. Doom 1*
- Obr. 8. Concept art fľašky na Vigor elixír z hry Bioshock: Infinite*
- Obr. 9. Finálny concept art postavy Sombra z hry Overwatch*
- Obr. 10. Concept art s použitím matte paintingu z hry Far Cry 4*
- Obr. 11. Tvorba charakteru v hre TERA online*
- Obr. 12. Hráči LARPU s tematikou videohry Warhammer*
- Obr. 13. Hororová RPG hra Corpse Party*
- Obr. 14. RPG hra The Wolf Among Us od spoločnosti Telltale Games*
- Obr. 15. RPG hra The Wolf Among Us od spoločnosti Telltale Games.*
- Obr. 16. Demobaza*
- Obr. 17. Hieroglyf ,ka‘*
- Obr. 18. Logo K.A s nápisom*
- Obr. 19. Logo K.A bez nápisu*
- Obr. 20. Logo SIA, s ilustráciou emblému*
- Obr. 21. Logo TIO, s ilustráciou emblému*
- Obr. 22. Open Sans font*
- Obr. 23. Ilustrácia – základňa DIUM*
- Obr. 24. Ilustrácia – hlavné mesto*
- Obr. 25. Character design - Hyunsu*
- Obr. 26. Character design - Jihoon*
- Obr. 27. Plagát - SIA*
- Obr. 28. Plagát - TIO*
- Obr. 29. Plagát - DIUM*
- Obr. 30. Plagát - DEO*
- Obr. 31. Kartička - Hyunsu*
- Obr. 32. Kartička - Jihoon*

Obr. 33. Kartička- Yeonseo

Obr. 34. Kartička – Sujin

Obr. 35. Kartička, obal hry a potlač disku

Obr. 36. Ikona hry