

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

I HAVE LIVED

Atmosférická hra

Sylva Ježková

Plzeň 2020

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design
Specializace Multimédia

Bakalářská práce

I HAVE LIVED

Atmosférická hra

Sylva Ježková

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červenec 2020

.....
podpis autora

Ráda bych poděkovala MgA. Janu Morávkovi a MgA. Lukáši Kellnerovi za nejen vizuální a konceptuální směřování, ale i kreativní svobodu. Dále Aničce Palkové, Pavlu Jedličkovi a Petru Čejkovi za spolupráci na motion capture, sestře Janě Ježkové za hudební stopy a všem mým nejbližším za neustálou podporu, konstruktivní kritiku a testování hratelnosti! Také bych chtěla poděkovat komunitám Unity, Blenderu a nezávislých herních vývojářů na Twitteru a Discordu za pomoc při řešení technických problémů.

Obsah

Úvod	1
Vývoj	2
Příběh	2
Postavy	2
Svět	3
Technologie	4
Aktuální verze	4
Závěr	5
Seznam zdrojů	6
Seznam příloh	7
Příloha 1 - První koncepty	8
Příloha 2 - Návrhy postav	9
Příloha 3 - Mocap	10
Příloha 4 - Porovnání návrhu a modelu	11

Úvod

Jelikož mým hlavním cílem ve studiích bylo naplno se věnovat hernímu vývojářství, vybrala jsem jako formu své bakalářské práce právě hru. Díky zkušenostem nabytým předešlými roky jsem si dala za cíl vypracovat do co nejpokročilejší fáze ambicióznější projekt, jehož rané návrhy jsem představila hned v prvním ročníku. Ukázky počínajících návrhů mohou být viděny v příloze 1.

Původně měla hra být zaměřená na psychologii barev a svět podvědomí, z čehož vzešel nápad s kognitivními klamy a zaměřením na virtuální realitu. Tyto nápady ale byly přesunuty do jiných projektů a z I Have Lived se stala oddechová atmosférická adventura s komplexním příběhem velmi jemně dotýkajícím se velkých otázek.

Ve své tvorbě považuji za základ soulad s mými hodnotami a snahu o hlubší význam nejen pro mě, ale hlavně pro kohokoliv, kdo s mým dílem přijde do kontaktu. I Have Lived samozřejmě není výjimkou a obsahuje mnoho zpráv, které se navzájem proplétají a zapadají do promyšleného celku.

Vývoj

Příběh

Vítejte na konci nejmenovaného světa. Jeho poslední přání se zhmotnila jako dvě bytosti. Staňte se součástí jejich cesty za novou šancí znovuzrození této zničené planety. Posbírejte zbylé Esence její existence, udržujte pouto obou postav a odhalte tajemství, která vám pomohou získat ideální konec.

Příběh se zabývá existenciálními otázkami, disociací a emocemi, které s nimi mohou být spojeny. Je kladen důraz na silné promítání příběhu do vizuální stránky hry, neustále se navzájem ovlivňují a doplňují.

Pro vyjádření beznaděje a pochyb o výběru správné cesty jsou v příběhu velmi důležité opakující se časové smyčky. Pokud hráč úspěšně dokončí první smyčku, zjistí, že se ocitl zpět na začátku. Poté se hra může odvíjet několika způsoby podle jednání hráče. Maximální počet smyček je pět. S čtvrtou přichází možnost destruktivního konce. Jedna z postav si předešlé pokusy o záchranu světa pamatuje, pomalu ztrácí naději a nehodlá dále kooperovat. To se pro hráče projevuje také v samotném způsobu hraní - následuje čím dál těžší hratelnost. Stále je ale nabídnuta možnost špatný konec obejít, tentokrát naposledy. V případě neúspěšnosti, v posledním možném opakování, a to pátém, je hráč nucen zničit všechny Esence. Tím vyhladí poslední naděje na nový začátek a příběh končí s absolutním zaniknutím fiktivního světa.

Pokud chce hráč získat ideální konec, kde se svět znovuzrodí a zůstane v celku, musí si všimnout četných náznaků v průběhu hry a uvědomit si, že instrukce, které dostává a plní, nejsou úplné.

Postavy

Jsou představeny pouze dvě hlavní postavy - Etid a Aktam. Jsou spojené trojúhelníkovým řetězem, který reprezentuje jejich body zdraví. Řetěz se skládá ze sedmnácti segmentů. Velice důležitým detailem je to, že Etid a Aktam se k sobě nesmí přiblížit na příliš krátkou vzdálenost. To má za výsledek ztrátu života, stejně jako moc velký rozestup a následné přetržení řetězu. Tento předpokládaný postřeh je jeden z mnoha útržků informací esenciálních pro porozumění skrytých částí příběhu.

V průběhu hry je možné hrát střídavě za obě postavy a každá má své vlastní způsoby jak řešit problémy, které stojí v cestě. V některých případech je nutné ovládat i obě dvě najednou. Při příležitosti střídání ovládnutí je možné si všimnout další nápovědy, a to že Aktam vidí svět v negativu a s obsahem jiných předmětů než Etid.

Po nějaké době by si hráč, s pomocí příběhu a těchto náznaků, měl uvědomit, že Etid je ztělesněním Esence života a Aktam je ztělesněním Esence smrti.

Menším doplňkem je také udržování dobrého vztahu postav. V některých situacích se nabízí více možností řešení a Aktam vždy sdílí své názory ohledně každé z nich. Mimo zvuků indikujících souhlas či nesouhlas neexistuje jiný způsob komunikace mezi protagonisty.

Inspirací pro jejich vizuální zpracování byli motýli, mûry a mořští živočichové (viz. příloha 2). Záměrem byl dojem záhadnosti, křehkosti a lehkosti.

Svět

Svět I Have Lived se dělí na hlavní plochu a prostory uvnitř Esencí. Důležitými tématy pro tvorbu celého fiktivního světa se staly pocity prázdnoty a samoty, ale také zázraku a údivu.

Pro tyto účely byla pro zapomenutý, mizející svět, představený hlavní plochou, použita nevýrazná barevná paleta. Je zabarvená do teplých i chladných odstínů šedi. Šedá barva je pro mě osobně velmi důležitá a bezchybně se hodí svým možným významem a psychologickým vlivem do prostředí I Have Lived. Šedá, dle mezinárodní expertky na barvy Kate Smith, je barvou nejasnosti, komplexity a vším mezi absolutnem. Je to barva diplomatická a záhadná, barva moudrosti a kompromisu. Také je vnímána jako emocionálně odtažitá a odpojená.^[1]

Na povrchu zbytku světa se nachází vstupní brány do Esencí a různá zajímavá místa s vlastním významem. Příkladem takových míst je Motýlí hřbitov a Zamrzlé vodopády. Nachází se zde také tajemné Jádro, které protagonistům vydává instrukce.

Kontrastem k hlavní lokaci jsou podlokace jednotlivých Esencí, do kterých z ní lze vstoupit. Jelikož Esence reprezentují ostatky energií důležitých pro planetu, která zde kdysi měla své místo, jejich průzkum je plný hyperbolických, abstraktních a zvláštních vyobrazení pojících se k významu každé z nich.

Na různých místech lze najít takzvaná Přání, které je nutné vložit to vstupních portálů a tím je otevřít.

Technologie

Za jeden z důležitých cílů ohledně vývoje I Have Lived považuji poznávání různých technologií. Významnou zkušeností je bezpochyby práce s motion capture. Takzvaný MoCap je proces nahrávání pohybu skutečného objektu a jeho převedení na digitální model. ^[2] Díky MoCapu bylo možné nasnímat ladné pohyby pro Etid a specificky pro tento účel byla vybrána nadaná baletka Anička Palková. Průběh je zachycen v příloze 3.

Pro dosažení chtěných výsledků byla použita řada programů, včetně Unity pro tvorbu her, Blenderu pro 3D modelování a animaci, Visual Studia pro programování v C#, GlueIT pro přípravu obrázkových animací a několika grafických editorů pro kresbu a malbu textur a dvourozměrných prvků.

V rámci Unity se pracuje s různými rozšířeními, které se chovají jako samostatné programy. S mnohými z nich jsem experimentovala a tvořila své vlastní či upravené verze. Zajímavým příkladem je tvorba takzvaných shaderů. Ty vyžadovaly studování nového programovacího jazyka a logiky, která mi byla velmi cizí.

Naučila jsem se také mnoho o kompatibilitě odlišných postupů a technologií, dále o matematických dovednostech a o tricích, jak dosáhnout výsledků, kterých není jednoduše možné docílit.

Technické problémy jsem řešila čtením a vyhledáváním na internetu. Velmi nápomocné byly komunity Stack Overflow ^[3], Blenderu ^[4] a Unity ^[5]. V celku jsem si jistá, že jsem v příspěvcích, tutoriálech a otázkách načetla několik knih informací.

Aktuální verze

Aktuální verze hry se nachází v pokročilé fázi, kde všechny zbývající nedokončené části závisí na základu, který je již položen a I Have Lived dokáže fungovat jako hra i bez nich. Obsahuje pouze část příběhu, jelikož nastavení opakování musí být implementováno až jako poslední krok. Některé herní mechaniky jsou vypnuté pro rychlejší přístup a hladký průběh bez ztráty času. Téměř všechny lokace jsou přístupné.

Závěr

I Have Lived pro mě znamená mnoho, vedle pevného pouta autora k dílu hlavně také vytrvalost a trpělivost. Projekt naplnil vše, co jsem od něj očekávala a doufám, že budoucím hráčům dokáže dát něco cenného. S výsledky nabytých vědomostí a schopností jsem velmi spokojená a plánuji je nadále rozšiřovat.

Seznam zdrojů

1. SMITH, Kate. *Sensationalcolor.com* [online]. [cit. 2020-07-28]. Dostupné z: <https://www.sensationalcolor.com/>
2. Motion capture [online]. [cit. 2020-07-28]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Motion_capture
3. *Stack Overflow* [online]. [cit. 2020-07-28]. Dostupné z: <https://stackoverflow.com/>
4. *Blender Community* [online]. [cit. 2020-07-28]. Dostupné z: <https://www.blender.org/community/>
5. *Unity Answers* [online]. [cit. 2020-07-28]. Dostupné z: <https://answers.unity.com/index.html>

Seznam příloh

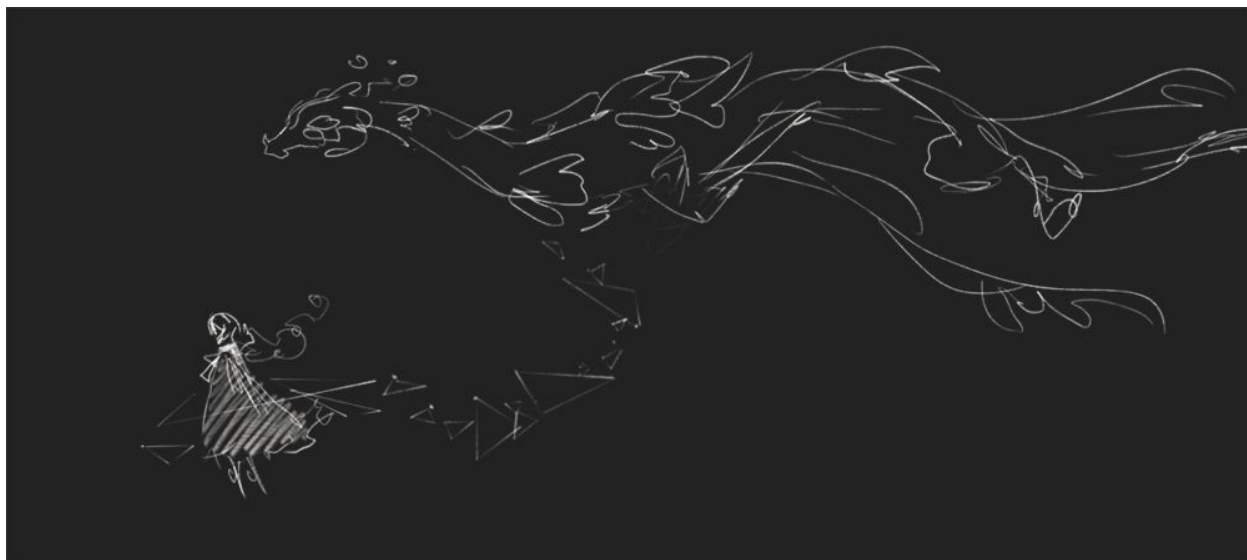
Příloha 1 - První koncepty

Příloha 2 - Návrhy postav

Příloha 3 - Mocap

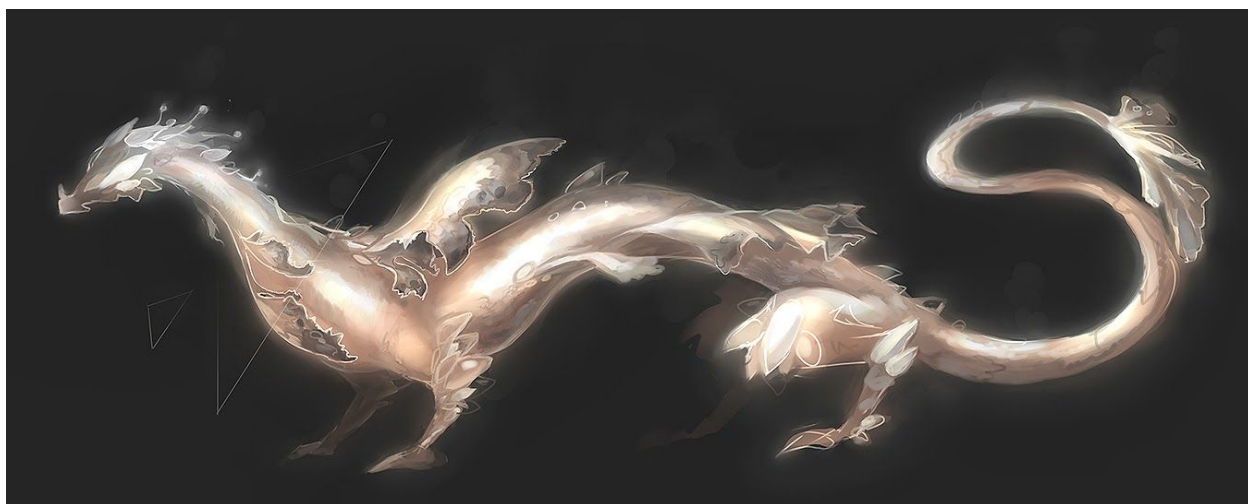
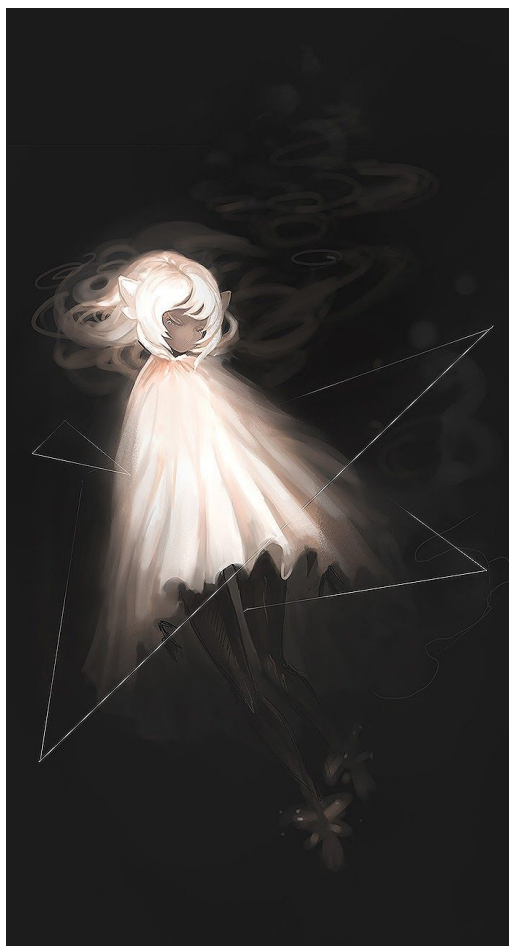
Příloha 4 - Porovnání návrhů a modelů

Příloha 1 - První koncepty



Zdroj: vlastní

Příloha 2 - Návrhy postav



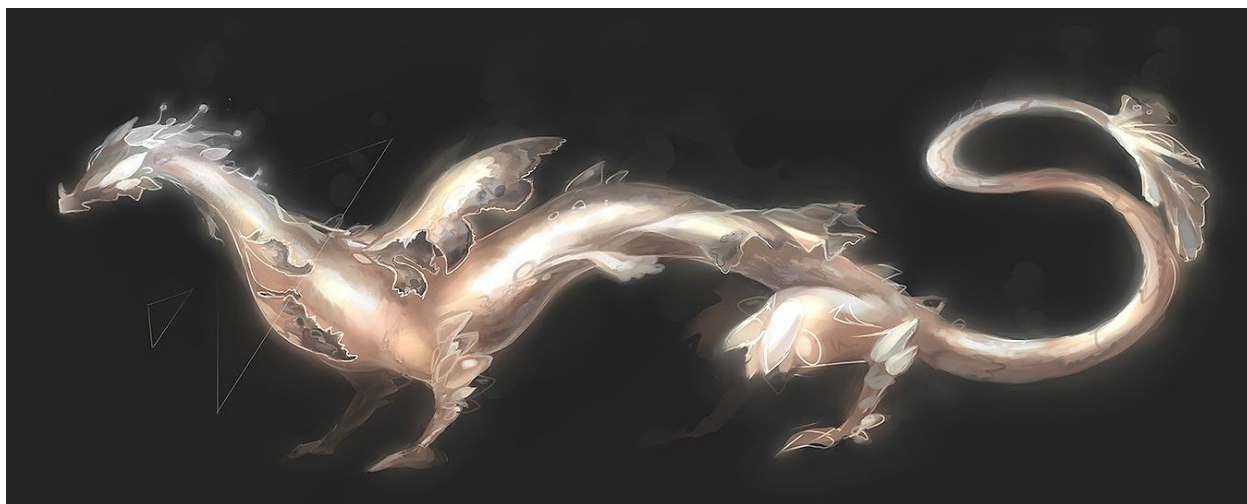
Zdroj: vlastní

Příloha 3 - Mocap



Zdroj: vlastní

Příloha 4 - Porovnání návrhu a modelu



Zdroj: vlastní