

Obsah

6-7	Úvod do knihy
8-9	Příběh
10-11	Technologie
15	Úvod do prostředí
16-23	Hrad království Gradâ
24-27	Chatka babky Amanitky usazena na mýtině
28-33	Interiér chatky babky Amanitky
34-39	Bažina lesa Aviti se
40-43	Vystupující postavy
44-48	Uživatelské rozhraní
50-53	Závěr
56-57	Slovník





Úvod

Tato kniha slouží k prezentaci konceptu autorské hry, která vychází z příběhu vlastního fiktivního světa.

Tento svět se nachází mimo planetu Zemi, dlouho po tom, co zanikla civilizace na naší planetě, tak jak ji známe.

V této době se většina lidí na Zemi považuje za neoslovany, těmi jsou lidé, kteří jsou potomky slovanů nebo si slovanské způsoby přisvojili.

V této době se společnost rozdělila na dvě frakce. Na jedné straně byli ti, kteří oslavovali technologie a rozvoj automatizace a na druhé straně naopak ti, kteří věřili v pokračování tradic lidského řemesla a svatosti přírody. Tito lidé z druhé frakce opustili technologiemi zničenou planetu Zemi a jejich novým domovem se stala planeta Juna, na které se příběh této knihy uskutečňuje.

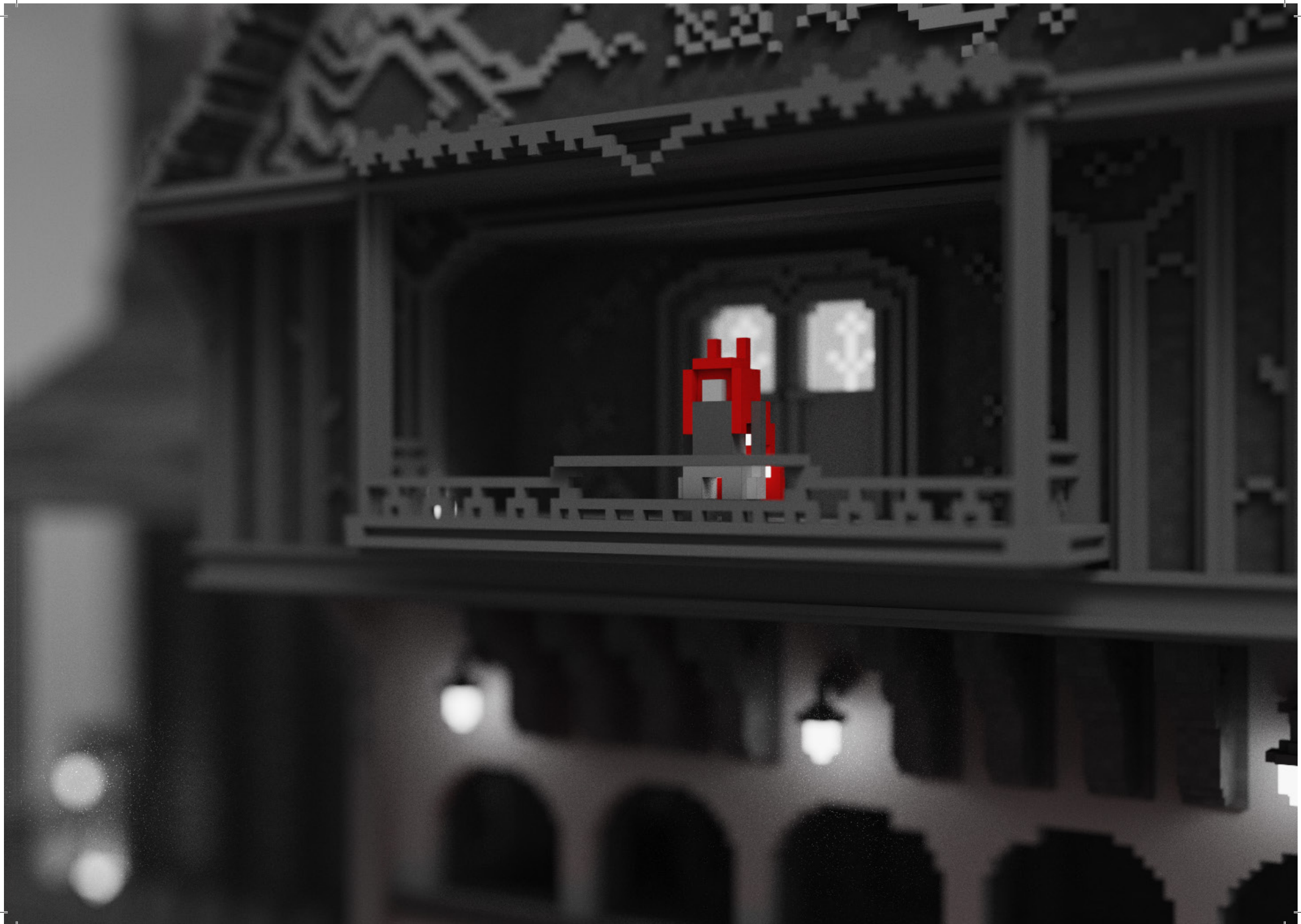
O hře

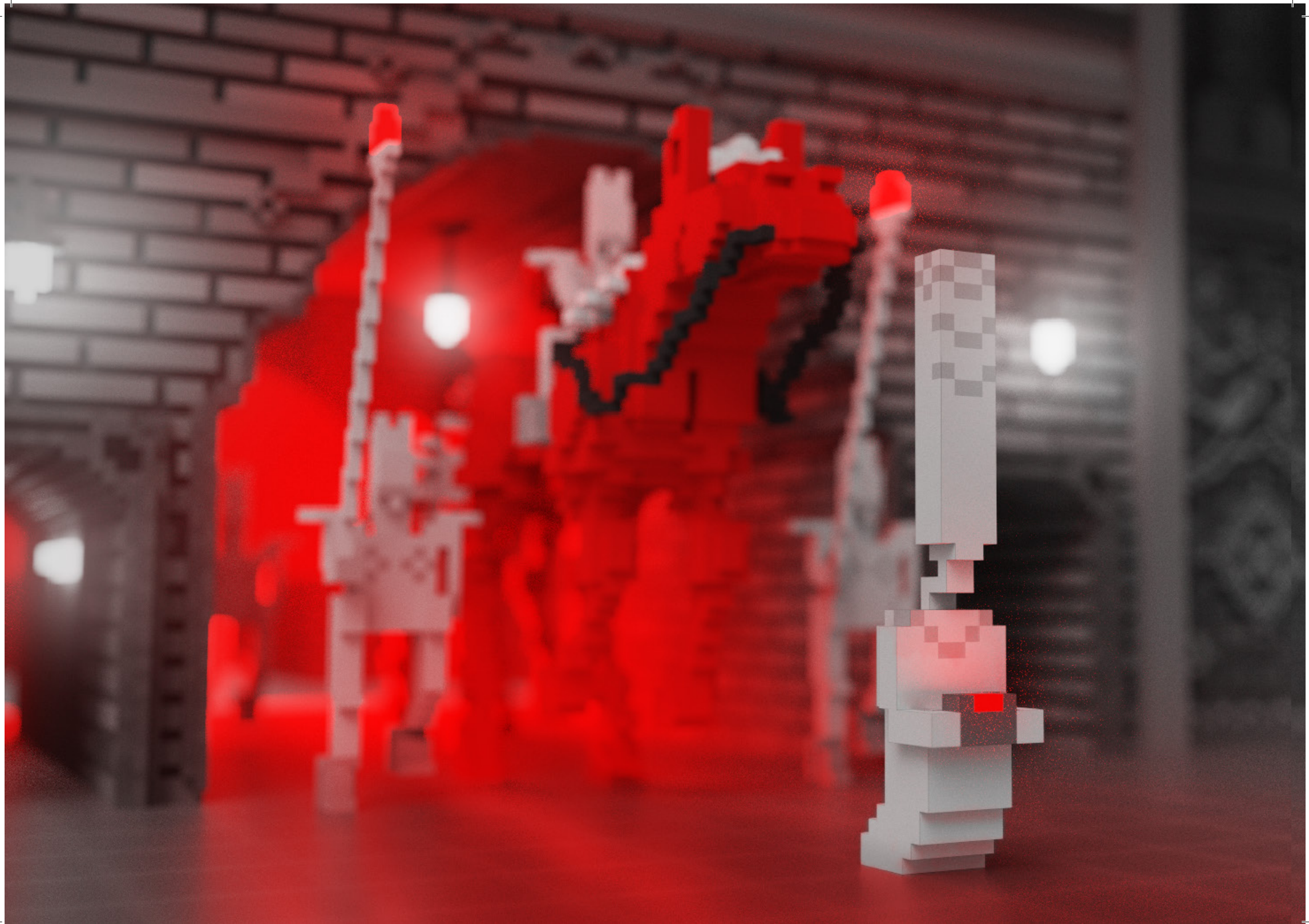
Děj hry se odehrává v 17. století od přesídlení řemeslné frakce na planetu Dar.

Hráč zaujímá pozici princezny Brani z království Gradâ, které sužuje hustý porost lesa Aviti se. V tomto století byli lidé z království již schopni vysekat podstatnou část jeho rozlohy v blízkosti hradeb. Větší část lesa je však stále pro zdejší obyvatele neznámá.

Lidé z království se tak rozhodli pořádat výpravu, které též slouží jako očista lesa od všelijakých prazvláštních tvorů, které představují pro zdejší obyvatele hrozbu... Nebo alespoň tak se to na první pohled zdá. Princezna Brani se totiž spolu se svým pomocníkem Havránem rozhodla, vydat se do lesa na vlastní pěst a tak pomalu zjišťuje, že les vůbec není tak nepřátelský, jak se o něm tvrdí a zvěř, která v lese sídlí, je naopak spíše vystrašena úbytkem svého počtu, což má právě na následek jejich obávané nepřátelské chování k cizím lidem. Brani se tak vydává na cestu do lesa Aviti se, kde se snaží spřátelit s místní zvěří, o které si následně na výpravě zapisuje různé poznatky do svého deníku, jenž bude následně sloužit pro přesvědčení lidu k pacifistickému přístupu při zkoumání lesa.







Technologie

Jedná se o akční rpg adventuru pro jednoho hráče.

Obsah hry byl vymodelován ve 3D prostoru, ve stylu voxelů a doplněn o tematicky zpracované UI v pixelovém stylu.

Režim pohledu herní kamery není staticky zafixovaný, hráč by tedy měl volnost rozhlížet se po okolí. Pohyb kamery hráč ovládá typickým způsobem, pomocí kláves WASD. Kolečkem myši wsi záběr přibližuje, dále stlačením a táhnutím kolečka na myši si hráč mapu otáčí.

Interakce s objekty zahajuje pomocí myši. Stisknutím na levé tlačítko myši zahájí interakci

Herní mapa, po které se hráč pohybuje je uzavřená, nejedná se tedy o open world.

Hra obsahuje tahový souborový systém, hlavní příběhovou linku a vedlejší úkoly, inventář s mechanikou vaření lektvarů spolu s managementem monster a jejich cvičením. Příkladem vedlejšího úkolu je například pomáhání babičce Amanitce se sbíráním bylinek.

Přesto, že dle časové linie a místa, kde se hra odehrává, by se dalo předpokládat, že se jedná o hru zasazenou do sféry tematiky, ve skutečnosti jde o hru ve stylu fantasy.





Prostředí



Hra je rozdělena na dvě instance, těmi jsou instance hradu Gradâ a instance lesa Avati se.

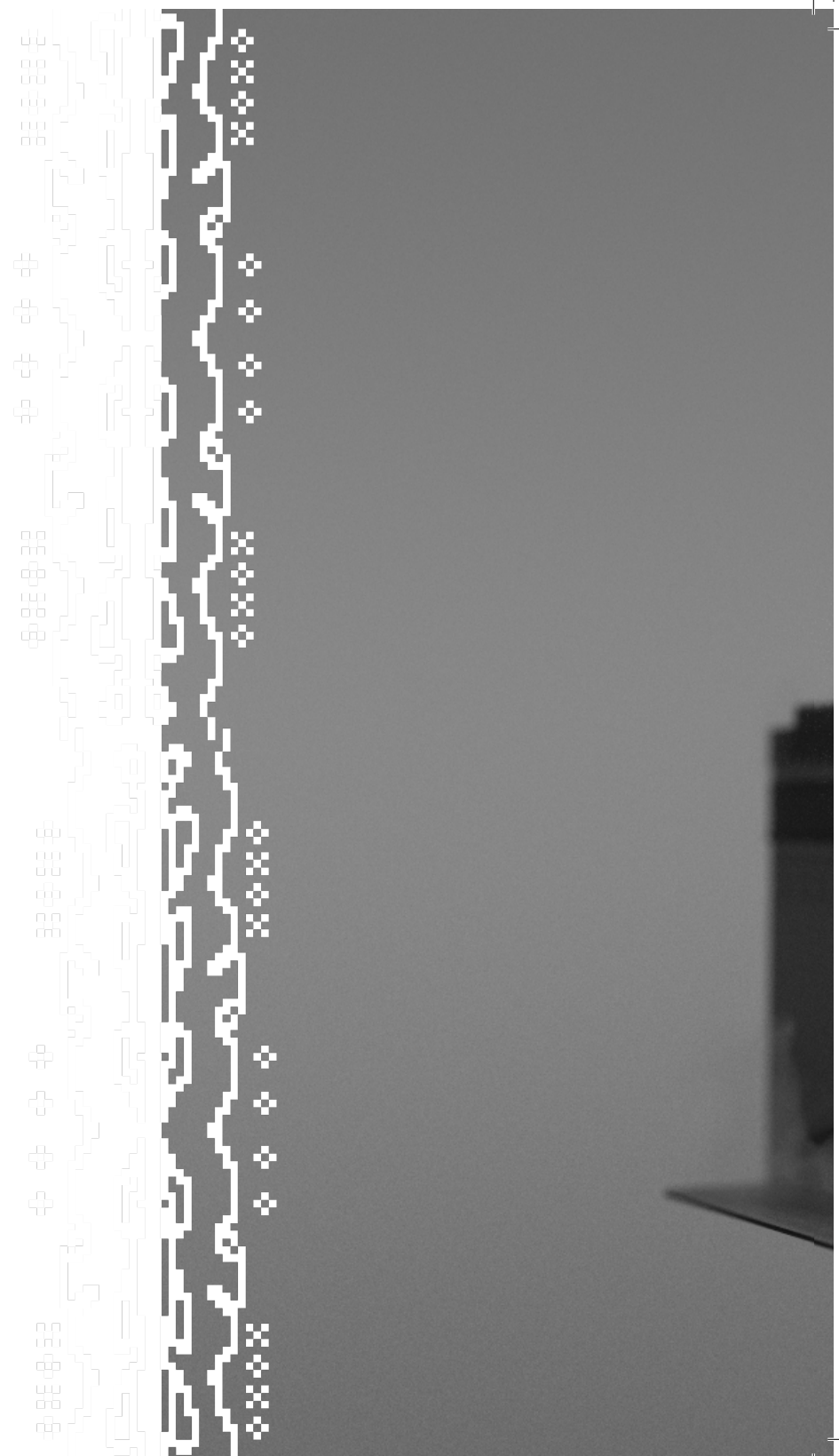
Les se zároveň skládá z různých menších částí, které slouží hráči k prozkoumání. Na těchto částech se také vyskytuje fauna a flóra adekvátní k dané oblasti.

Planeta Dar prochází stejným ročním obdobím, jako planeta Země. Hra je zasazena do zimního období. Podobně tak denní cyklus, má planeta Dar rozdělena na 24 hodinový režim, což se promítá i ve hře. Každá hodina je vyjádřena jednou minutou. Tedy za 24 minut si hráč projde celým denním cyklem. Hráč se může do oblastí dostat v různé části dne. Podle toho, jaká doba dne se udává ve hře, se vytváří emocionální impakt na hráče a jeho celkové vnímání atmosféry a zároveň se vyskytují nové příležitosti ve hře, jako například možnost nalezení některých rostlin a zvířet přístupných pouze v určité denní dobu.

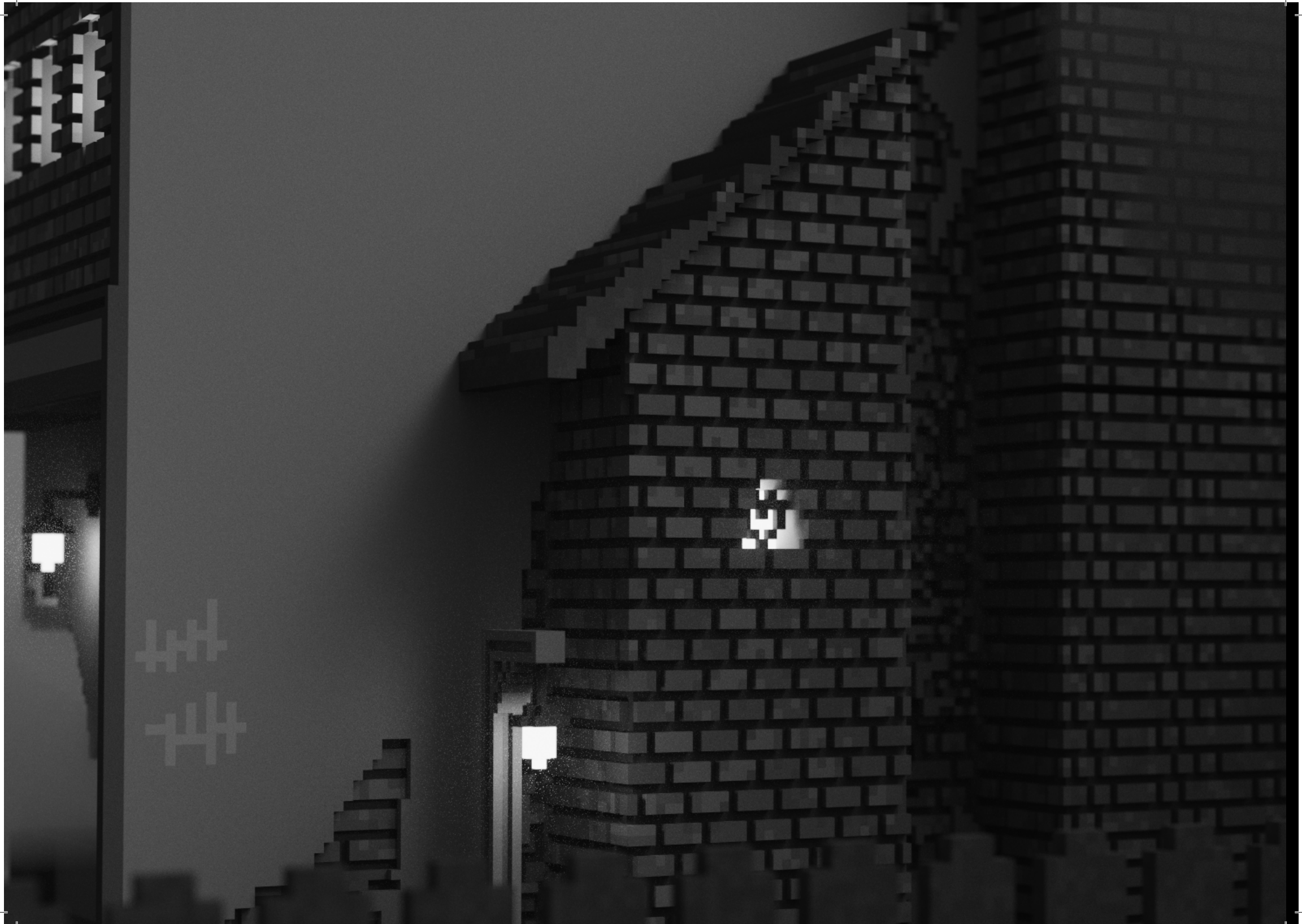
Hrad království Gradâ

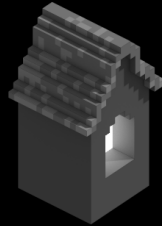
Gradâ je první lokace, ve které se hráč ocitne. Slouží jako úvod do příběhu hry. Zde se hráč dozví o výpravách, které podnikají místní lidé do lesa Aviti se. Dle uvážení, se hráč může rozhodnout, zda se vydá jednu z takových výprav následovat nebo podnikne cestu zcela vlastní.

Za hradbami si bude moci hráč vyslechnout mnoho nespokojených obyvatel, kteří si stěžují na zarostlé obchodní stezky a děti vystrašené z tamních příběhů o hrůzných potvorách, například těch v noci strašících neposlušné děti, které nechodí spát brzy po večeri.

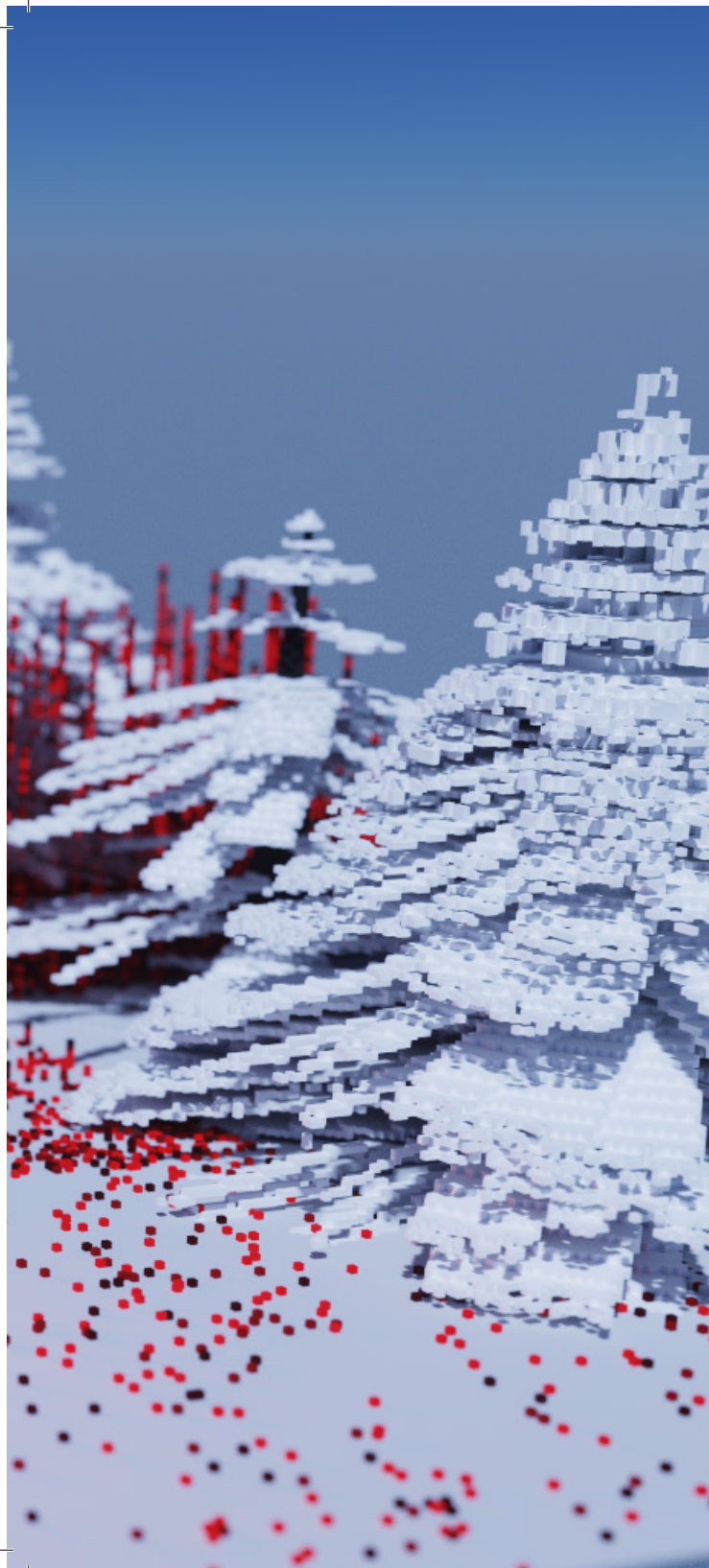












Chatka babky Amanitky

Ať už se hráč rozhodne následovat průzkumníky z hradu Gradâ nebo se vydat neodváženě vlastní cestou, časem narazí na mýtinu s chatkou.

Prostředí chatky vypadá na první pohled obyčejně, ale při pozornějším zkoumání se dá zjistit, že zde začíná být krajina jaksi svá, vlastní, divoká a skoro by se až dalo předpokládat, že zde má svou vlastní nezastavitelnou vůli. Dokonce je tak divoká, že už ovládla i část oné chatky na mýtině. Přesto to však vypadá, jako by se zde její nezkrotnost pomalu s ústupem vytrácela a měnila se v klidnou, poslušnou flóru v podobě zahradních květin s jemným citem opečovávaných a odpočívajících v postýlkách květináčů.

Tuto chatku obývá babička Amanitka, moudrá bylinkářka a Brani kmotřička. Naopak od zbytku obyvatel království, tato babička sdílí Branin názor ohledně nemilosrdných výprav do lesa, a to ať už těch, které organizují samotní občané nebo přímo oněch nejhorších a nejkrvelačnějších vyslaných přímo ze srdce hradu Gradâ. Babička tak často motivuje naši hrdinku a připravuje jí různé lektvary, které princezně pomáhají na vlastních dobrodružstvích v lese. Brani na oplátku pomáhá babičce sbírat bylinky nebo doručovat babiččiny speciální masti a odvary na různá místa v království.

Interiér chatky

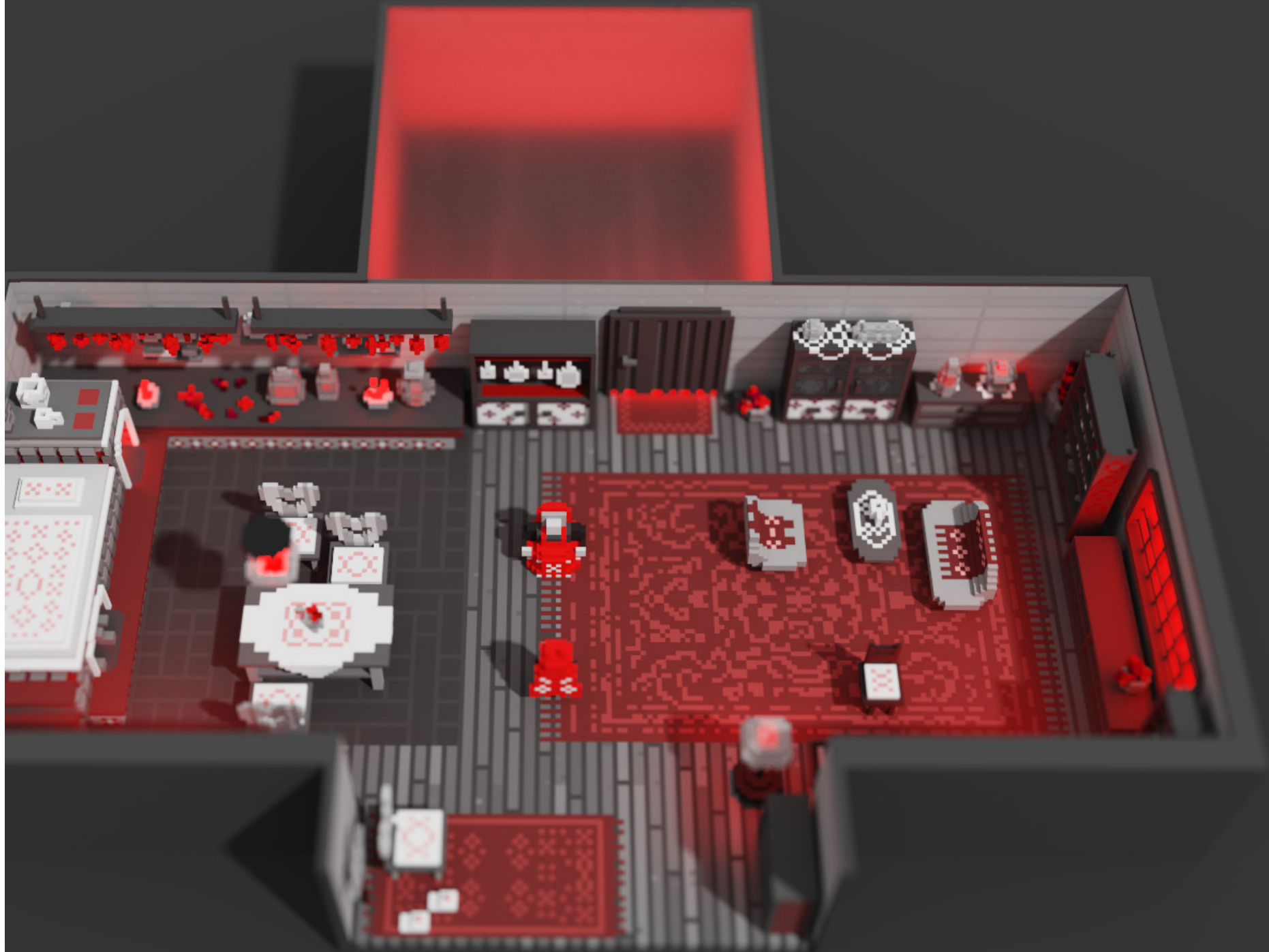
babky Amanitky

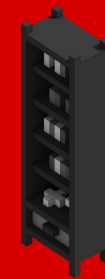
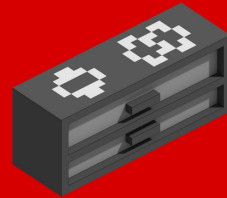
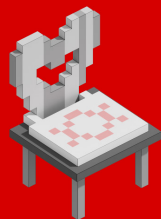
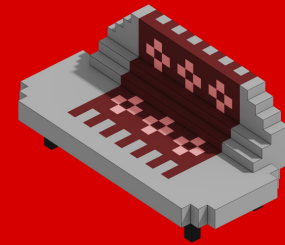
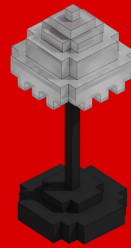
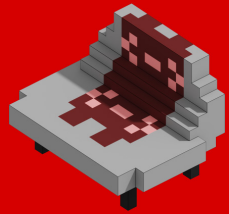
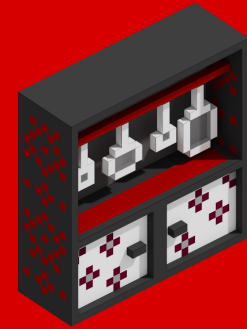
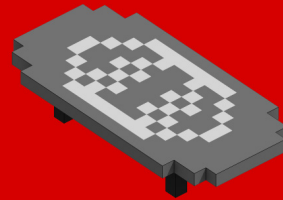
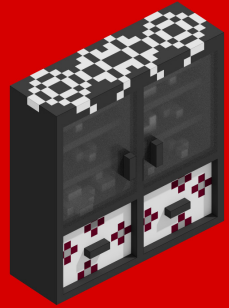
Uvnitř chatky nalezne hráč možnost seznámit se s babičkou Amanitkou. Ta ho ihned po uvítání za úkoluje, aby jí přinesl čerstvé bylinky z lesa a zeptá se Brani, jak Brani pokročila se svým výzkumem lesní zvěře.

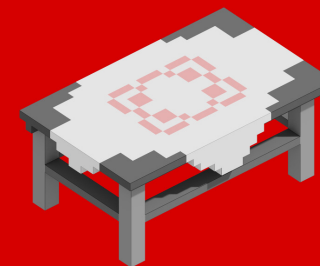
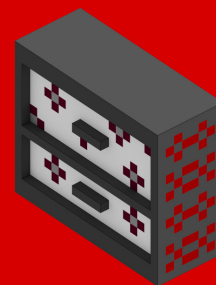
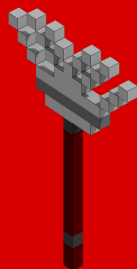
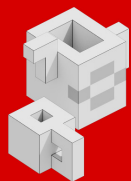
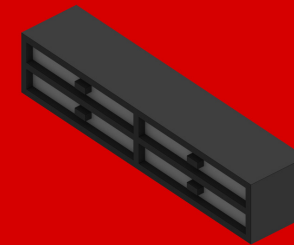
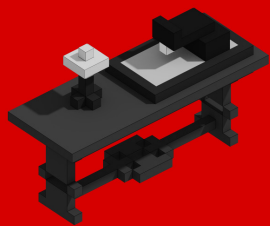
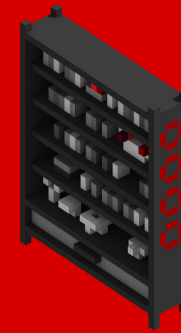
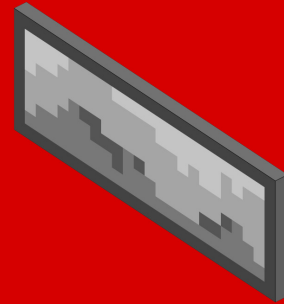
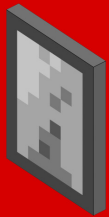
Dle odpovědi princezny hráč zjišťuje, že mu chybí doplnit mnoho stran deníku, do kterého si Brani zapisuje své poznatky o zvěři ze svých výprav, a který se chystá po dokončení použít jako důkaz pro přesvědčení lidu k zastavení jejich drancujících výprav.

Pokud je hráč dostatečně zvědavý, zjistí, že si před odchodem z chatky může nasbírat do svého inventáře různé babiččiny poklady v podobě lektvarů a bylinek, které se mu na své výpravě budou náravně hodit.







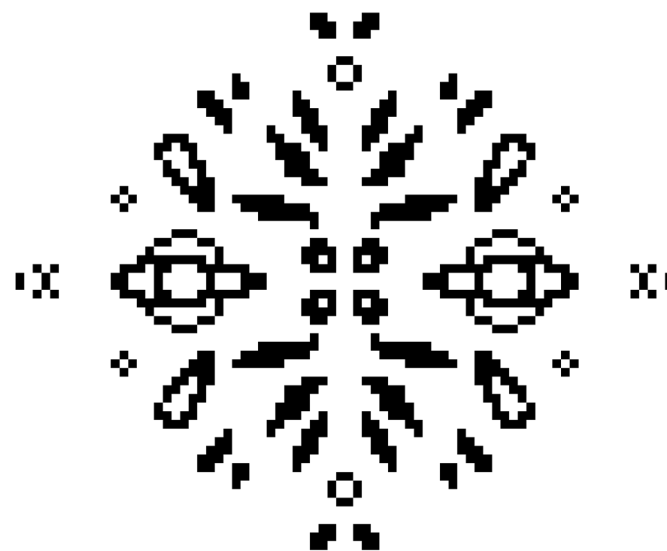


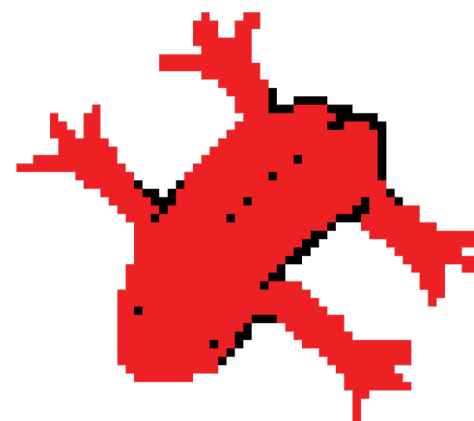


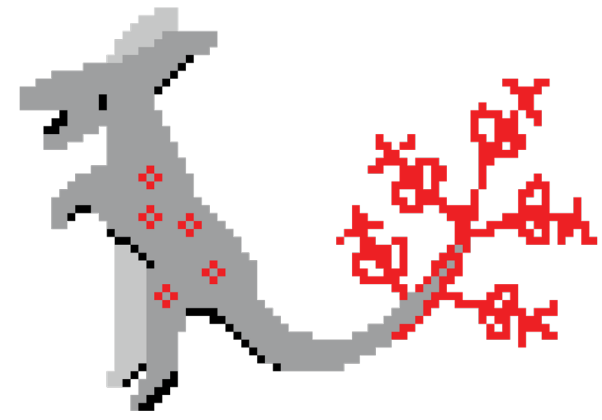
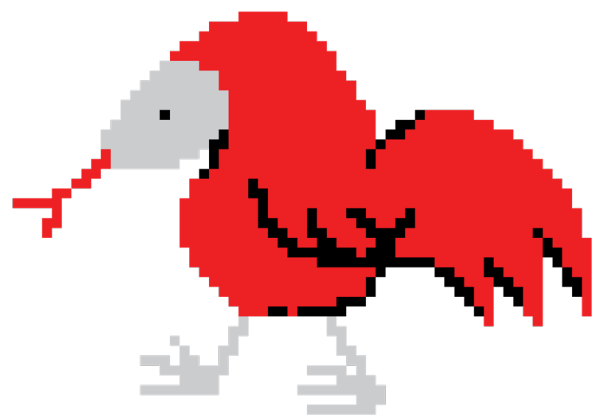
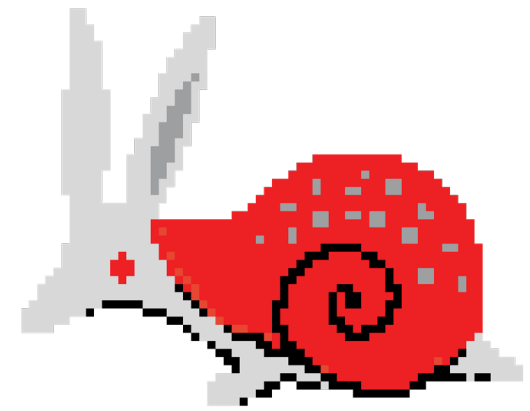
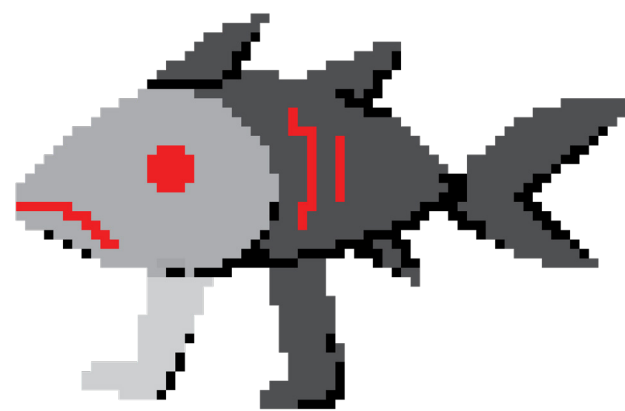


Bažina Lesa Aviti se

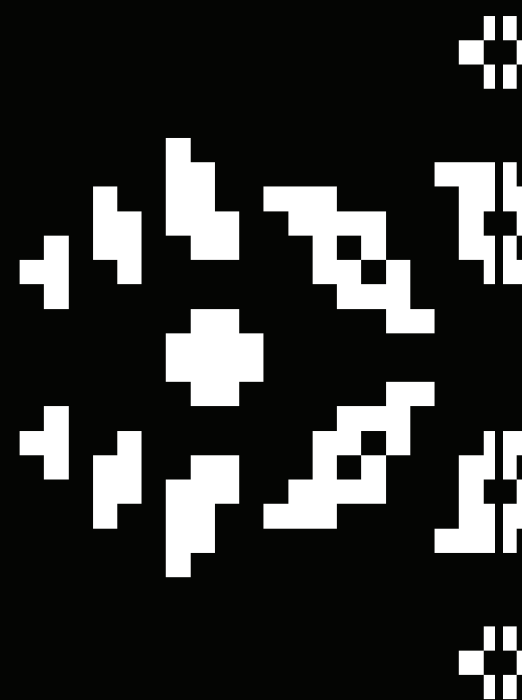
V lese se nacházejí různé prozkoumatelné oblasti, skalní útvary, roklinky, divoké říčky a jezírka. Jedno z takových míst je například bažina Jedovka, jak ji sama Brani pojmenovala. Hráč zde narazí na zvláštní jedovaté zvířata a byliny, které se dají použít k míchání lektvarů. Konkrétně byliny nalezené v této bažině, slouží k míchání lektvarů zvyšujících jedovatost nebo protijed.

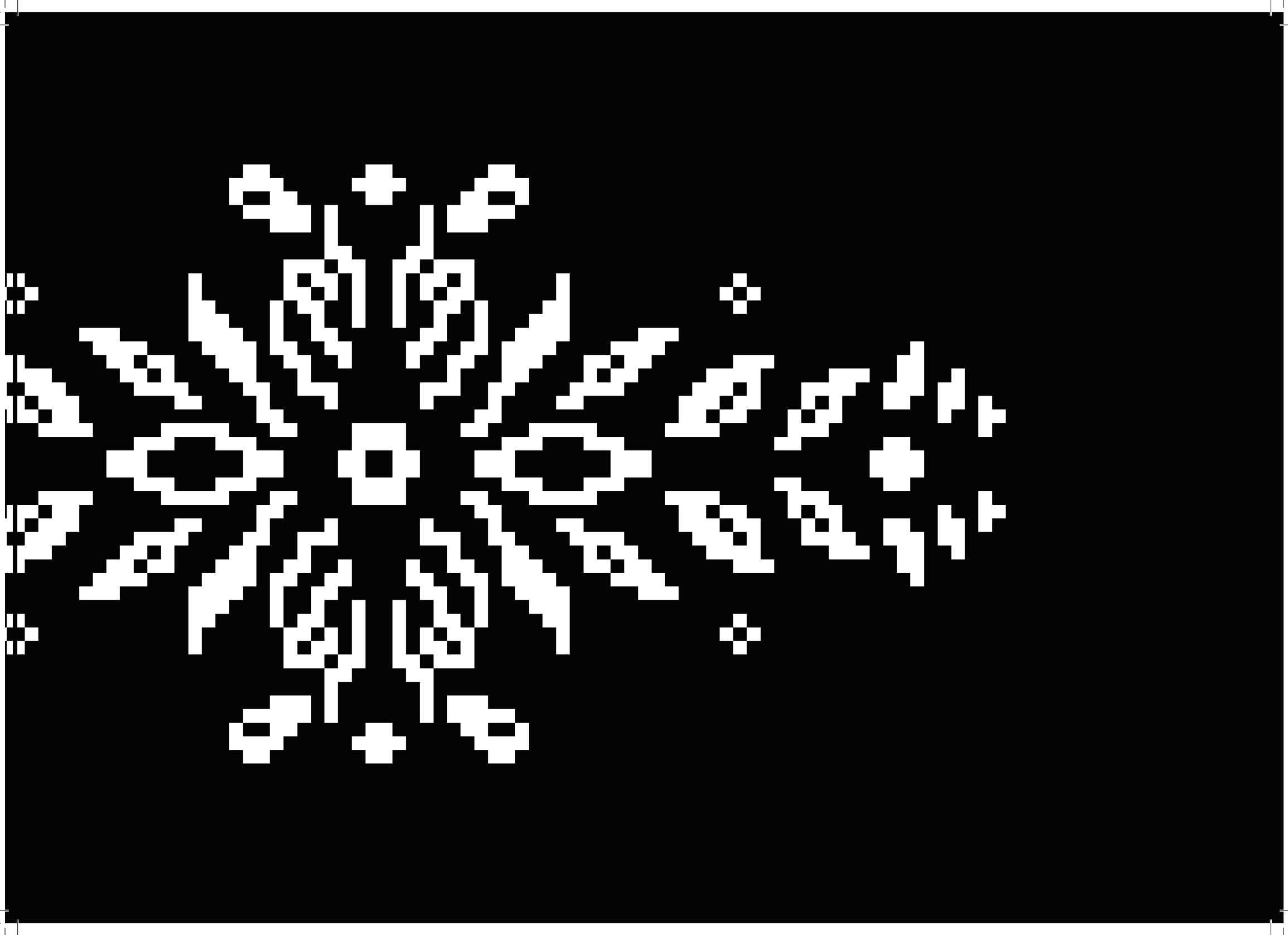






Herní postavy





Princezna Brani

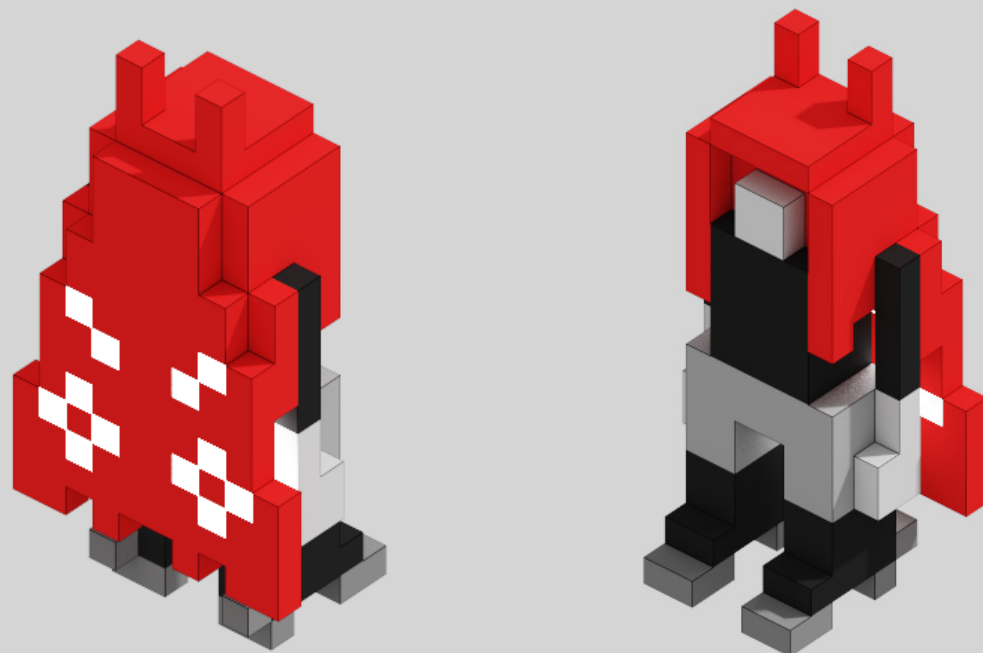
Jediná dcera krále z království Gradã.

Mã nebojãcnou povahu, milosrdného ducha a speciãlní vztah ke všem živým tvorům. Na hradě se nudí a tak zábavu většinou vyhledává mimo chladné zdi hradu.

Pomocí svých mimořãdných schopností je schopna si ochočit lesní zvířata, které jí následně pomáhají na její výpravě skrz les.

Její nejlepší přítel je napůl havran Havrãn, který je zároveň její pomocník.

Je jedinou hratelnou postavou.



Babička Amanitka

Stařenka dříve bydlela za hradbami království, ale po smrti svého manžela se odstěhovala namýtinu u kraje lesa.

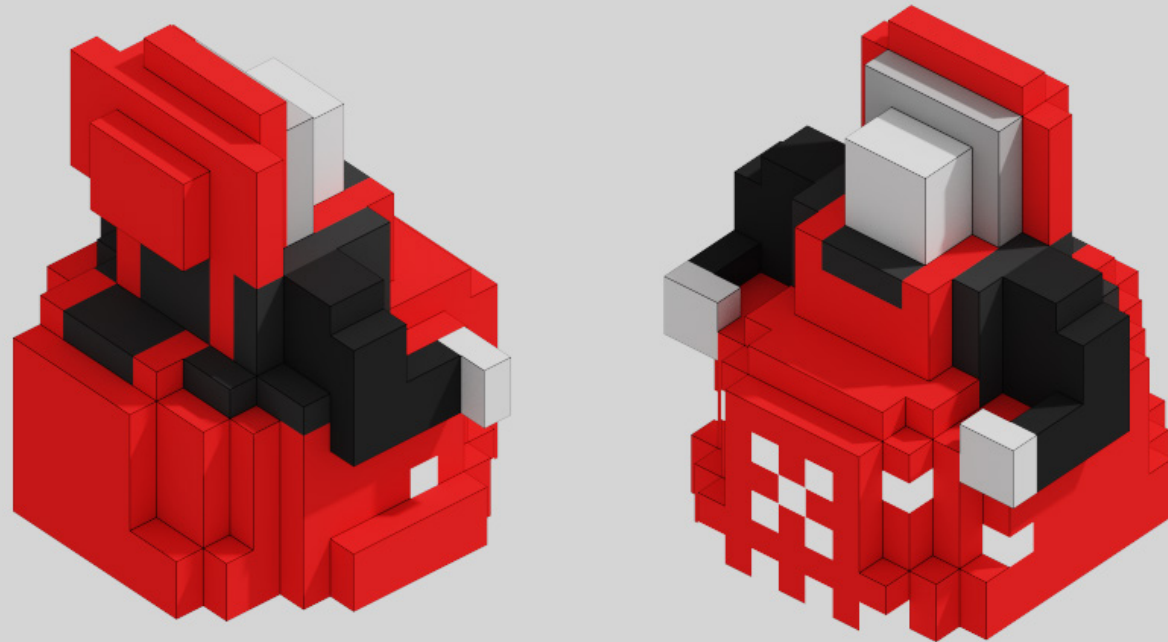
Je to velmi zkušená bylinkářka, ale kvůli svému zdraví, už jí příliš tělo neslouží.

Proto je ráda, když jí pirincezna Brani přijde na pomoci odnést.

Lidé po celém království si její odvary a mastičky moc chválí a také za ní i často chodí pro rady ohledně nemocí, které trápí jejich blízké.

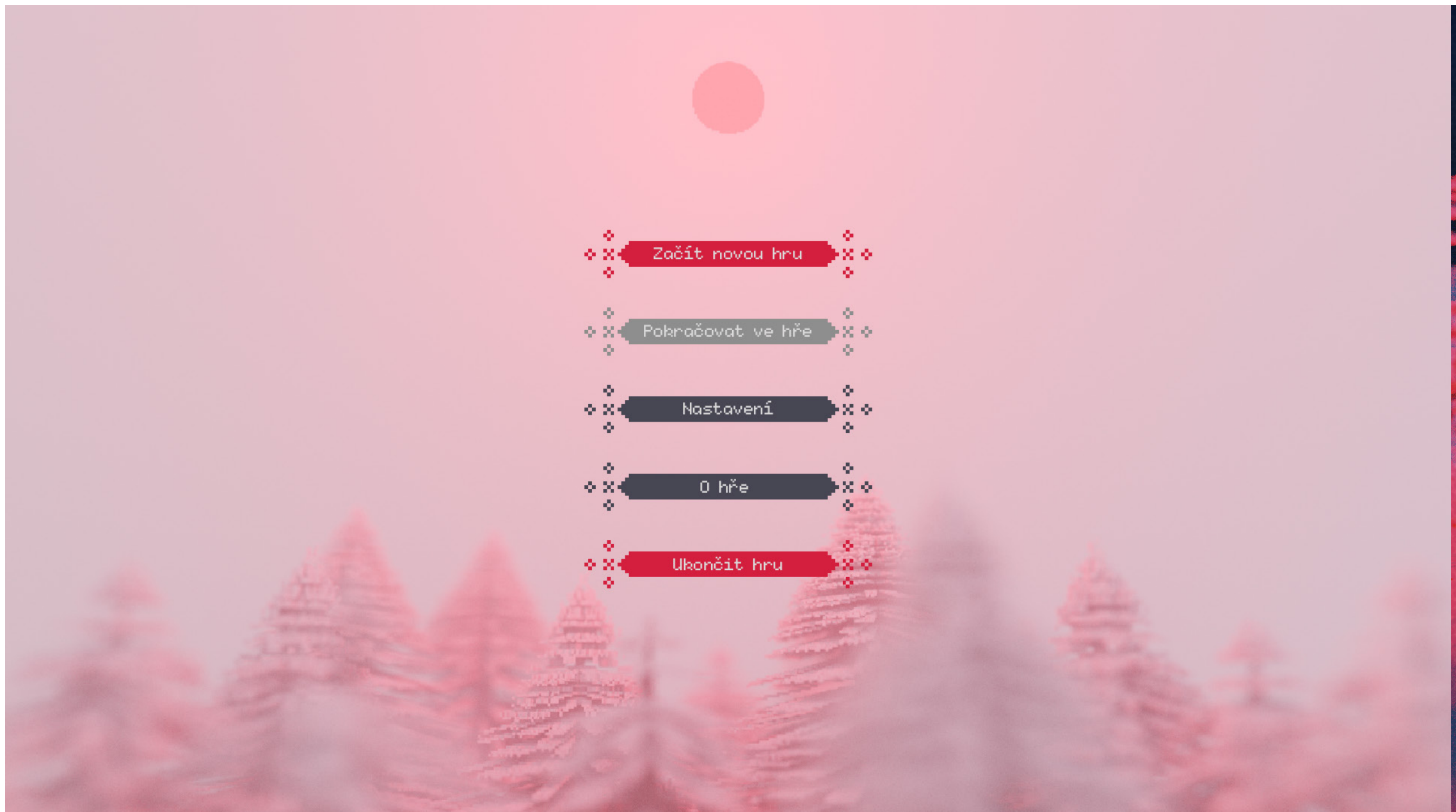
Amanitka je též Brani kmotřenka.

Je příkladem herního NPC.





Uživatelské rozhraní
neboli UI





Úroveň: 2

Body k ovičení:	4	
Zdraví:	23	0 ▶
Síla:	4	0 ▶
Magie:	3	0 ▶
Jedovatost:	10	◀ 1 ▶
Protijed:	5	0 ▶
Obrana:	10	0 ▶
Úskok:	0	0 ▶



zmijs kohoutnice

Vyskytuje se na keřnatých stráních, kde se z keřích snaží pomoci svých polokřidel na agresivní druhy hlodavců, kteří pře své prvotní odhodlaní zahynou po požití krve kohoutnice, která se jim při souboji dostane do úst.

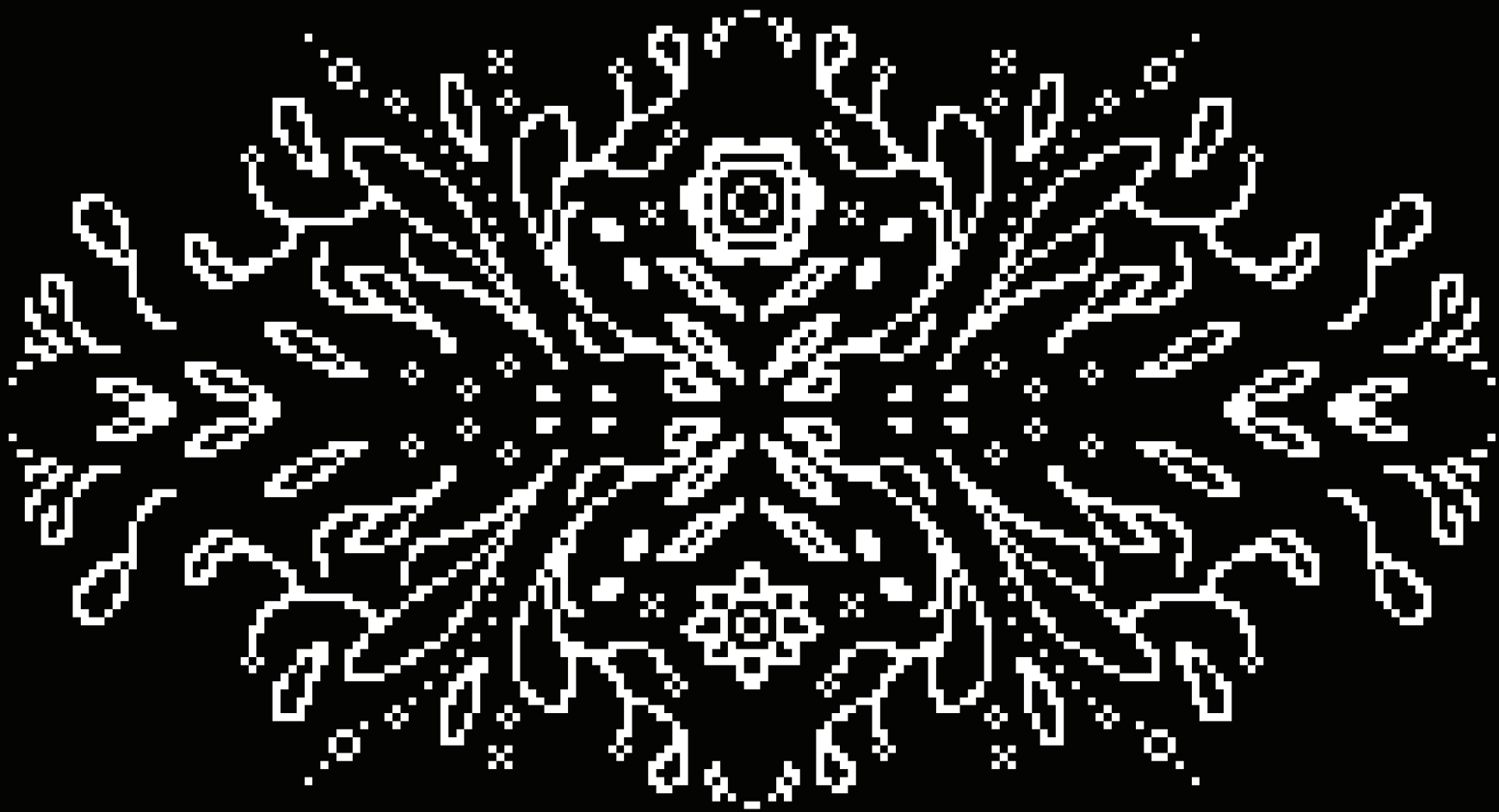
Inventář







Tvé dobrodružství
končí zde...







Epilog

Na konci příběhu, se Brani po namáhavé výpravě vydává s novými poznatky o zvířatech a zápisky o nich, zpět do města. Tam se totiž hodlá přesvědčit lid ke skončení krutého lovu zvěře.

Hráč si musí pečlivě vybrat z nabídky dialogů, které chce Brani použít k přesvědčování a stejně tak rozumně se musí rozhodnout, jak bude odpovídat na reakce lidu.

Pokud se hráči podaří získat si jeho důvěru, bude se moci těšit ze šťastného konce a pořádné veselky.

Pokud se mu však nepodaří přemluvit lid, nebude muset zoufat, nýbrž na něj skýtá neledajaké překvapení.

Brani se po neúspěšném proslovu, plná emocí, hněvu, lítosti, bezradnosti a smutku, prochází uličkami kolem hradu. Narazí při tom na staré náměstí. Je ale zvláštní, že si tohoto náměstí za celičků svůj život ještě předtím nikdy nevšimla a též o něm ani nikoho vyprávět neslyšela. Uprostřed starého náměstí stojí jakýsi objekt zahalen starou ošoupanou látkou. Brani buší srdce, ale nemůže odpoutat svůj pohled od onoho zahaleného objektu.

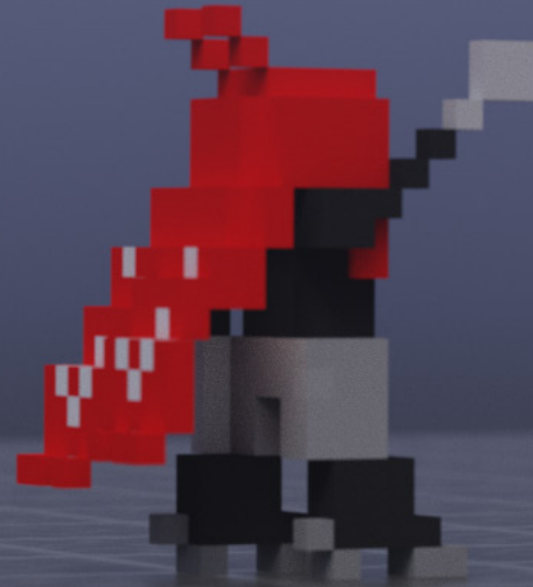
Nevysvětlitelnou silou jí cosi nutí kráčet vstříc k objektu, dokud jí nezamrazí silný studený vítr do tváře.

Vítr zasyčí a strhne s sebou kus látky, pod kterou byl záhadný objekt schovaný.

Brani téměř nestačí mrknout a najednou před ní stojí ta nejvíce prapodivná socha o jaké by ji nikdy ani nenapadlo, že na ni zde, v království Gradã narazí.

V úžasu zkoumá figuru, která se zdá čímsi lidská, ale zároveň poněkud nepřirozená, nadlidská až animalistická. Vymyká se čemukoliv, co do té doby viděla.

Jak je možné, že socha takové nelidské bytosti stojí přímo uprostřed království Gradã? Oni lidé, jenž podnikají nelítostné lovy v lese Aviti se, si postavili něco takového? Vždyť všichni lidé z království, jak je Brani zná, by si něco takového nenechali dopustit.





Slovník

Les Aviti se

je staročeské slovo, znamená zjevení. Zároveň se spojkou „se“, tedy aviti se, má význam zjevit se. Les Aviti se v tomto příkladě by se dalo volně přeložit jako Les zjevení

Havrán

je jméno, kterým nazvala Brani svého polopříšerkového havrana. Jméno má vystihovat jeho polohavraní podobu. Havrán samotným havranem není, a proto je slovo havran doplněno o dlouhé „á“.

gradâ

opevnění, hradby, hradní zeď, obec

brani

zápas, boj, bitva

amanita

Amanitaceae je čeleď hub, konkrétně mochromůrek.

RPG

Role playing adventure, je označení druhu her, pro které je specifická tematika hry na hrdiny. Nedílnou součástí těchto her bývá také rozsáhlý a komplexní příběh. Do této skupiny mohou patřit jak hry počítačové, kostýmové a nebo stolní.

NPC

Non playebla character je nehratelná herní postava.

SCIFI

je spojení pro science fiction. V překladu vědecká fikce, je umělecký žánr vymezený výskytem spekulativních technologií, přírodních jevů a nebo dosud neznámých (neexistujících) forem života. Pro vědecko fantastický žánr je obvykle typické zasazení děje do budoucnosti.

fantasy

je žánr literatury založený především na smyšlených nadpřirozených jevech, jako je užití magie.

WASD

je zkratka, kterou jsou zažitě označovány klávesy písmen W, A, S, D. Tyto klávesy se běžně používají pro pohyb při hraní počítačových her.

management

proces rozmyšleného chování, za cílem dosažení zvolených cílů.

UI

UI z anglického jazyka user interface, v překladu, uživatelské rozhraní, je zpravidla 2D prostor, kde dochází k interakcím mezi počítačem/strojem a člověkem.

pixel

ve významu spjatým s touto knihou značí jeden obrazový prvek, kterým je čtverec.

pixel art

je označení pro umělecký styl, u kterého se k dosažení vizuálního cíle 2D obraz skládá z jednotlivých pixelů.

voxel

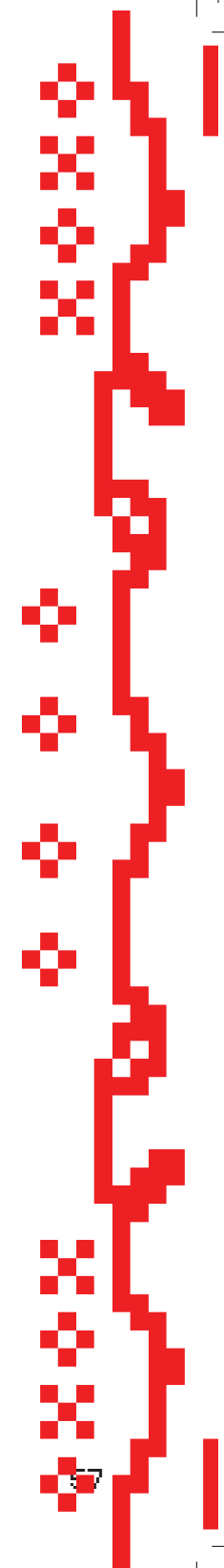
je slovo navazující na pixel. Naopak od pixelu, který je zpravidla 2D, voxel je používán v prostoru 3D. Dalo by se říci, že se jedná o pixel převedený do 3D prostoru. Označení voxel je však pro krychly používáno pouze v případě, že se pomocí voxelů skládá obraz, který je z těchto jednotlivých dílků složený.

voxel art

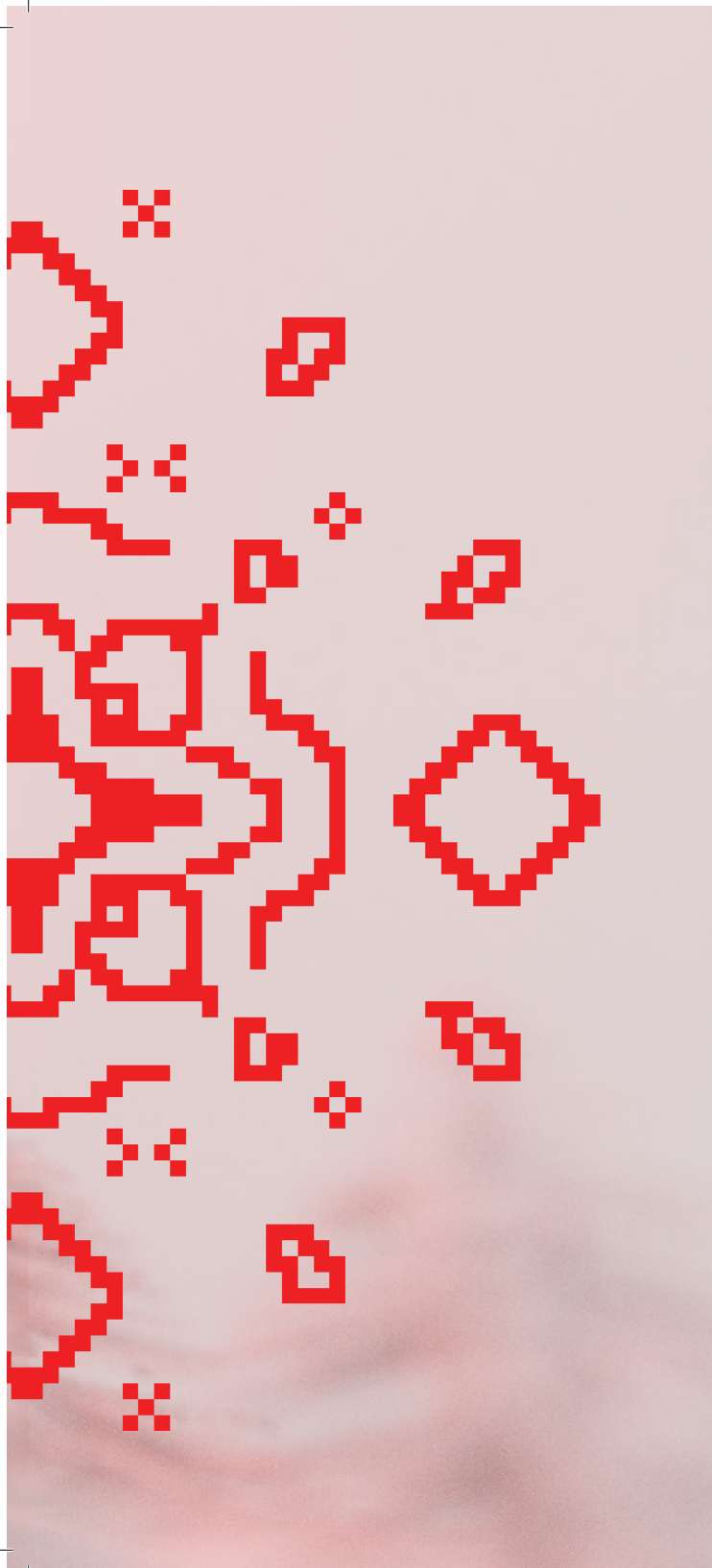
je umělecký styl, který používá jednotlivé různobarevné voxely k dosažení celkového obrazu, který je sochařsky zpracován v programech specializovaných na tvorbu 3D grafiky.

open world

je typ mapy ve hře, umožňující hráči volný pohyb po virtuálním světě, bez striktního omezení mapy. Snaží se hráči poskytnout volnost ve výběru cílů. Některé hry tento zážitek vytváří pomocí využívání generativní technologie a jiní se neomezený svět jen snaží navodit za pomoci rozsáhle vytvořených map, bez striktního zadání hráči, kam by měl jít. Rozdíl v kvalitě těchto dvou přístupů se liší dle jeho kvality zpracování.







Les Aviti se
Sabina Kalousová

Západočeská Univerzita
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Mediální a didaktická ilustrace II

Konzultantka práce MgA. Dominika Lizoňová
Pedagogické vedení MgA. Ing. Václav Šlajch

2024



