

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2024

Anastasiya Lesina

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Witch's Embrace

Anastasiya Lesina

Plzeň 2024

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Multimediální design

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba II

Bakalářská práce

Witch's Embrace

Anastasiya Lesina

Vedoucí práce: MgA. Jan Kokolia

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2024

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Anastasiya LESINA**
Osobní číslo: **D20B0196P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba II**
Téma práce: **INTERAKTIVNÍ PROJEKT**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Návrh funkčního designu aplikace, webu nebo hry, jejich výtvarná koncepce a interaktivní prototyp.

Tvůrčí záměr: Tvůrčí zpracování námětu způsobem interaktivní hry.

Způsob realizace: Programování, ilustrace, 2D/3D animace.

Cíl: Interaktivní hra.

Předpokládaný charakter výstupu: 2D/3D interaktivní hra.

Rozsah průvodní zprávy: minimálně 3 normostrany (5400 znaků)

Rozsah teoretické části: **minimálně 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

WANG, Wallace. Beginning Programming All-in-One Desk Reference For Dummies. Spojené státy: John Wiley & Sons Inc, 2008. ISBN 9780470108543.
SKOLNICK, Evan. Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques. Spojené státy: Watson-Guptill, 2014. ISBN 0385345828.
A WOOTEN, William. The Big Book of Video Game Artists. Spojené státy: Createspace Independent Publishing Platform, 2015. ISBN 1518794432.
WILLIAMS, Richard. Animator's Survival Kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Londýn: Faber & Faber Limited, 2009. ISBN 9780571238347.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jan Kokolia**
Katedra audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**

Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**

Dle rozhodnutí č. j. 202008565/2023
stanoven nový termín odevzdání BP/DP 30.4.2024

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan



Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 8. září 2022

**Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a)
samostatně a nejedná se o plagiát.**

Plzeň, duben 2024

.....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	8
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	9
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	
	3.1 Proces přípravy	14
	3.2 Proces tvorby	16
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	
	4.1 Popis díla	18
	4.2 Technologická specifika	19
	4.3 Přínos práce pro daný obor	20
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
	a) Knižní a periodická literatura	21
	b) Internetové zdroje	21
6	RESUMÉ	
	6.1 Český	22
	6.2 Anglický	23
7	SEZNAM PŘÍLOH	24

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Moje tvůrčí cesta začala láskou ke kreslení. Vytvářela jsem vlastní postavy, příběhy a pak k nim kreslila ilustrace. Později z toho vznikly krátké komiksy, ale to mi nestačilo. Toužila jsem, aby mé nápady ožily naplno, a to mě motivovalo k studiu animace a herního designu. Když nastal čas vybrat si obor pro studium, chtěla jsem se naučit něco nového a rozšířit své dovednosti.

Při zkoumání nových oblastí na univerzitě jsem dělala opatrné kroky. Nejprve jsem se věnovala animaci, experimentovala s After Effects, zkoušela kreslenou a 3D animaci. Později jsem vyvinula aplikaci s Figma. Poté jsem začala pracovat na konceptu hry, rozvíjela příběh, postavy, lokace, vizuální styl a nakonec jsem udělala trailer k navrhované hře.

Velkým zlomem byla předmět "Design počítačových her", při kterém jsme se měli rozdělit do týmů a vytvořit hru. Nicméně v našem týmu nikdo neuměl programovat. Měla jsem však zájem dozvědět se všechny nuance tvorby her, a tak jsem se pustila řešení technických úkolů. Pracovat na tom poprvé bylo těžké a trochu děsivé, ale dívky, se kterými jsme spolupracovaly, mě podporovaly. Výsledkem byla hra, která skutečně fungovala, a to i díky mému úsilí! Proces tvorby mě nadchl a navíc jsem si uvědomila, že nyní jsem schopna vytvořit hru samostatně. Právě proto jsem se rozhodla pro svůj bakalářský projekt vytvořit hru.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Nemusela jsem dlouho vybírat v jakém žánru a stylu budu dělat svou hru. Když jsem byla teenager, trávila jsem hodně volného času hraním her vytvořených v RPG Makeru. Mnoho lidí má vůči tomuto nástroji předsudky, a existují k tomu důvody. Když se na tyto hry na první pohled podíváte, opravdu můžete vidět mnoho stejných, špatně udělaných her se základní grafikou. Ani já na začátku nečekala mnoho, ale tvůrci her v RPG Makeru mě dokázali překvapit.

Ráda vám povím o své cestě v této oblasti a o nejpamátnejších hrách, které mě ovlivnily, jak psala herní designérka a výzkumnice Jane McGonigal v knize "Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World":

"Transformační dopad her přesahuje hranice virtuálních světů, ovlivňuje naše vnímání, chování a interakce ve skutečném světě."

První hrou na této platformě, kterou mi doporučila kamarádka ze školy, byla „lb“ z roku 2012 od autora kouri, a rozhodně předčila mé očekávání. Příběh začíná tím, že hlavní postava lb společně se svou rodinou navštíví výstavu výtvarného umění. Při prohlížení dalšího exponátu je hlavní hrdina vtažena do Umělého světa, který se skládá z děl šíleného umělce Guertyny. Dívka je postavena před bizarní realitu, kde obrazy začaly žít svým vlastním životem. Už z úvodu je snadné vidět inspiraci z „Alenka v říši divů“ Lewise Carrolla. Stejně jako v této pohádce, svět, do kterého lb vstoupila, je plný chaosu a podivných věcí, ale je temnější a smrtelnější, než bláznivý sen Alenky. lb se setkává s mužem

jménem Gary, který také uvízl v této realitě, a s dívkou Mary, která je sama oživeným obrazem. Mary je velmi ráda za příchod Ib, protože do té doby byla jediným dítětem v galerii a velmi se nudila, takže svou novou kamarádku nechce pustit.

"Ib" je hororová hra, která se více zaměřuje na atmosféru, postavy a příběh; v ní nejsou žádné bojé a všechny střety jsou řešeny útekem před nepřáteli. Ale i přestože se zdá, že herní proces není příliš složitý, už od prvních okamžiků mě obklopuje temná atmosféra, ale zároveň nějakým zázračným způsobem dává pocit pohádky. Ve hře není nic nadbytečného, každý detail je na svém místě, a myslím si, že právě díky této jednoduchosti dokázala obsadit místo v mém srdci a stát se jednou z kultovních klasických her, které následně inspirovaly mnoho autorů. V určitém smyslu "Ib" vyvolala zlatou éru neomezené tvorby.

Můj příběh se bude vyvíjet v opačném chronologickém pořadí, protože jsem hrála tyto hry přesně v této posloupnosti. Když jsem se ponořila hlouběji do tohoto světa, bylo pro mě zajímavé se seznámit s klasickými díly tohoto žánru, jako například hrou "Off" z roku 2008 od týmu Unproductive Fun Time, ve které jsem se poprvé setkala s prolomením čtvrté stěny. Hned na začátku mě požádali o zadání jména a pohlaví, poté mi řekli, že budu ovládat postavu jménem Batter. A hned první dialog mezi ním a dalším tvorem, Soudcem, úplně zničil pocit spojení mezi mnou a avatarem. Batter je na „posvátné misi,“ aby očistil svět“. Společně s ním jsem prošla herními lokacemi, potkávala a zabíjela tvory, stejně jako v mnoha jiných hrách, ale nedokázala jsem se zbavit pocitu osamělosti a nedůvěry. Jak se ukázalo, ne nadarmo, protože na konci hry přede mnou byla volba - vypnout spínač, zodpovědný za existenci vesmíru, nebo ne. Nečekala jsem, že já a ne postava,

za kterou hraji, budu muset rozhodnout o osudu celého světa. Dojmy z této hry je velmi obtížné vyjádřit v několika větách, mohu pouze říci, že neobvyklý svět a příběh, který obsahuje jak jednoduchá uvažování o dobru a zlu, tak složité filozofické teorie, na jejichž komplexní analýzu a nekonzistentnost naráží hra, mě donutily přemýšlet a uvažovat i dlouho po jejím dokončení. Jak psali Katie Salen a Eric Zimmerman ve své knize “Rules of Play: Game Design Fundamentals”:

"Hry mohou být mocnými nástroji kulturního vyjádření, umožňující hráčům prozkoumávat složité myšlenky a zkušenosti v bezpečném a interaktivním prostředí."

Další hra, o které chci vyprávět, mě naučila překročit hranice možného. “Yume Nikki” je surrealistická hra z roku 2004 od Kikiyama, pravděpodobně jedna z nejznámějších her vytvořených v RPG Makeru. Hlavní hrdinkou této hry je dívka, která se nachází ve své ložnici. Tam není moc co dělat, a ona nechce opustit místnost, takže jediné, co zůstává, je lehnout si a spát. Když usíná, hrdinka se dostává do zóny snů se 12 dveřmi, z nichž každá vede do svého světa. Tyto světy vypadají divně, v nich se běžné předměty proměňují v zkreslené obrazy, které se před očima pohybují. Po dlouhém pobytu v nich jsem měla pocit, že prostor sám o sobě je živý a interaguje se mnou v tanci hypnotických obrazů. Jsou velké a velmi zmatené, dokonce se v jednom z nich můžete náhodně ztratit. To souvisí nejen s tím, že úrovně jsou někdy labyrinty, ale i s cyklickostí. Dosahujíc konce mapy, jsem nenarážela na zeď nebo jiné překážky, ale jednoduše jsem vycházela z druhé strany lokace, což činí dobrodružství zde docela obtížným. Navíc z jednoho světa můžete přejít do jiného, který je stejně znepokojivý, a někdy jsou dokonce propletené mezi sebou. Ve hře není text, nemůžete s nikým mluvit, a o vašem cíli nebo ději není nic

známo. Vše, co můžete dělat, je zkoumat a putovat po nejbláznivějších místech. Jste zcela svobodní v tomto světě a můžete se dostat na místa, kam jste ani původně neplánovali, což tento zážitek činí ještě nepředvídatelnějším, jako ve skutečném snu.

Předtím, než jsem tuto hru hrála, jsem si ani nedokázala představit, že je možné vytvořit něco tak vzrušujícího a přitom zahodit všechny základní součásti hry. "Yume Nikki" je divná, ale neuvěřitelně jedinečná hra, která mi ukázala, že lze porušovat veškerá pravidla, pokud to pomůže vytvořit atmosféru nezbytnou pro příběh.

Lze si všimnout, že většinu her, o kterých jsem mluvila, je obtížné označit za RPG, i když byly vytvořeny v RPG Makeru. To je zábavný paradox: engine, který doslova křičí, pro jaký žánr je určen, je často spojován především s hrami, které mají s RPG málo společného, nebo dokonce vůbec.

Oblíbeným žánrem komunity je spíše takzvaný Explorer Horror. Tento žánr vznikl v dalekém roce 1996, kdy vyšla hra "Corpse Party" vytvořená Makotem Kedōinem a vyvinutá týmem GrisGris. Je to hororová hra, která se odehrává ve škole, kde děti chtěly provést rituál, aby zůstali přáteli navždy, ale omylem se dostali do jiné dimenze, kde je začali lovit duchové. Je silně zaměřená na dialogy a atmosféru, odmítá většinu prvků RPG: postavy mají vlastnosti, ale většinou jsou zbytečné, a bitva bude jen jedna. "Corpse Party" je jedna z prvních her na RPG Makeru, která získala popularitu a stala se reklamou pro tento engine. Je to věčná klasika, která položila základy mnoha aspektů žánru, které budou v budoucnosti využívány: jednoduché hlavolamy s klíči a zámky, příšera, která pronásleduje hráče, a několik konců.

Ke konci tohoto příběhu o mém putování po světě RPG Makeru bych chtěla říci, že vzrušující herní zážitek není vše, co jsem v průběhu seznamování s těmito fascinujícími, děsivými, ale přitažlivými světy získala. Možná to zní trochu pateticky, ale hlavním ziskem pro mě byl sen vytvořit vlastní hru. Dříve jsem si těžko představovala, že jednotlivec dokáže vytvořit něco tak složitého jako je hra. Ale úspěch mých předchůdců (včetně autorů, o kterých jsem se zmínila dříve) mě inspiroval, a RPG Maker zjednodušil proces tak, že si to může zkusit kdokoli. To vše umožnilo splnit sen o vytvoření hry pro obrovské množství lidí, včetně mě. V současné době je knihovna her na tomto enginu neuvěřitelně rozsáhlá a odhadnout její skutečné rozměry není možné, protože je rozptýlena po mnoha fórech, skupinách a jazycích.

Samozřejmě, od té doby jsem prošla dlouhou cestu a možná jsem i vyrostla z RPG Makeru. Ale svou bakalářskou hru jsem se rozhodla vytvořit právě s jeho pomocí jako projev úcty komunitě, která zapálila mou vášeň.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Proces přípravy

Začala jsem studováním materiálů dostupných na internetu. Četla jsem průvodce, sledovala video tutoriály a účastnila se diskusí na fóru, kde zkušenější vývojáři sdíleli své znalosti a rady, odpovídali na technické otázky, ve kterých jsem se nevyznala. Paralelně s tím jsem experimentovala s programovým vybavením, abych pochopila jeho základní funkce a možnosti. Pro RPG Maker existuje obrovské množství pluginů napsaných v JavaScriptu. Některé z nich jsem plánovala použít ve svém projektu, proto jsem se také naučila základy tohoto programovacího jazyka, abych porozuměla, jak fungují.

To vše mi pomohlo lépe pochopit fungování RPG Makeru a jak ho mohu využít k realizaci svých nápadů. Navíc jsem studovala příklady her vytvořených jinými vývojáři na této platformě, abych získala představu o tom, jaké nápady a koncepty lze úspěšně realizovat s jejich pomocí, a také pochopit, které metody mohou být nejefektivnější.

Přišel čas se rozhodnout, jakou konkrétní hru chci udělat? Jedním z prvních nápadů byla tvorba hry na základě konceptu, který jsem dříve vymyslela, a pro který byl vytvořen trailer. Nicméně jsem rychle pochopila, že tato historie je příliš složitá a zmatená, jak z hlediska příběhu, tak herní mechaniky. Začaly se objevovat pochybnosti, že se mi podaří úspěšně realizovat svůj nápad. Tak jsem dospěla k závěru, že pro mou první samostatně vytvořenou hru potřebuji vymyslet zajímavý, ale jednoduchý příběh bez neobvyklých mechanik, abych úspěšně

zvládla všechny technické aspekty i bez rozsáhlých znalostí programování.

Přemýšlela jsem o příběhu hry a chtěla jsem nějakým způsobem zpracovat standardní téma dobra a zla, které nemohou bez druhého existovat. Tak se hlavní hrdinkou hry stala duše, která vyzařuje světlo. Tímto jsem chtěla zdůraznit, že každý z nás má sílu překonat obtíže, které se objevují na cestě. Nicméně bychom neměli zapomínat, že ve světě je také tma, která touží ukrást toto světlo. Toto zlo představuje čarodějnice, která zamyká duše, aby mohla využívat jejich světla. K tématu jsem přidala své osobní pocity: pocit ztracenosti a nejistoty, které mě pronásledují již dlouho. Při volbě místa dění mě okamžitě napadl les, který obklopoval venkovský dům naší rodiny, kde jsem se ráda procházela. Takto vznikl příběh o duši ztracené v lese, který skrývá mnoho nebezpečí.

3.2 Proces tvorby

Při přechodu k vývoji jsem začala tvořit svět, ve kterém se ztratila má hrdinka. Atmosféra hry měla být děsivá, ale zároveň klidná, aby si hráči mohli užít okolního světa, cítit určité napětí z nejistoty a nebezpečí, které se skrývá ve stínu lesa.

Vizuální aspekt hry byl pro mě jedním z nejdůležitějších. Během vývoje projektu se grafika opakovaně měnila, aby se našla nejvhodnější varianta. Na začátku jsem se snažila dokonce vykreslovat i listy na stromech, ale kvůli pixelartu se všechno spojilo dohromady, a nakonec jsem se zastavila u stylizace s přidáním samostatných drobných detailů, které vynikaly na jednoduchém pozadí. Obtížným okamžikem pro mě byl design postav. Udělat je různorodými a zapamatovatelnými nebylo snadné kvůli omezenému počtu pixelů, ze kterých jsou složeny. Nicméně díky dlouhým experimentům jsem se přiblížila k požadovanému výsledku. Také byla věnována velká pozornost výběru barevné palety. Podle mého názoru je to zvláště důležité při použití jednoduchého grafického stylu.

Během práce na technické složce hry jsem se narazila na řadu problémů, se kterými jsem se předtím nesetkala. Některé z nich vyžadovaly dlouhou dobu na jejich řešení, ale neztrácela jsem odhodlání díky jasně stanovenému akčnímu plánu. Vždy jsem měla seznam úkolů, podle kterého jsem pracovala, abych se vyhnula uvíznutí na jedné věci nebo náhodnému opomenutí důležitých detailů. To mi pomáhalo efektivně využívat čas a řešit problémy postupně podle jejich důležitosti, udržovat pokrok a posun vpřed.

Vytvoření zvukového doprovodu bylo pravděpodobně nejtěžším úkolem, se kterým jsem se setkala. Protože i když

jsem jako malá navštěvovala hudební hodiny, nemám ponětí, jak udělat něco alespoň trochu podobného hudbě. Ale jsem si jistá, že hudba je nezbytná pro vytvoření nálady a ponoření se do herního světa.

Prohlížela jsem bezplatnou hudbu na internetu, ale najít skladby, které by se mi líbily, bylo obtížné. Už jsem si myslela, že budu muset vzít co je, když mě napadla myšlenka, vyhledat si umělou inteligenci, která by napsala melodii. A tu jsem našla. Pro sladění s vizuálním stylem hry jsem nahradila zvuky těmi, které imitují 8bitovou hudbu. To pomohlo úplně dokončit atmosféru hry a dodalo jí zvláštní kouzlo. Takto jsem díky moderním technologiím a kreativnímu přístupu dokázala překonat obtíže a dosáhnout požadovaného výsledku.

Pro vyvolání pocitu nostalgie a návratu do dětství, kdy hry byly jednoduché, ale stejně zábavné, bylo rozhodnuto použít starý televizor jako monitor k vytvoření retro atmosféry a přidání zvláštního šarmu. Pro ovládání jsem zvolila joystick, připomínající arkádové automaty. Toto rozhodnutí rovněž přidává vizuální zajímavost a činí projekt lépe zapamatovatelným.

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 Popis díla

"Witches Embrace" je hra v žánru Explorer Horror vytvořená v RPG Makeru. Grafická část vytvořená pomocí pixel artu a také kreslené animace.

Příběh začíná tím, že se ztracená duše se probouzí na neznámém místě, zbavena vzpomínek na svou minulost. Bloudí v temnotě, snaží se najít alespoň něco, když si všimne světla, ke kterému bez přemýšlení míří. Světlo přenáší duši na louku před vstupem do lesa, kde jí množství ohňů láká do hlubin, zbavující možnosti ustoupit.

Po průchodu chodbou obrovských stromů, jejichž hlubinami přelétají stíny, hlavní hrdinka zjišťuje, že les už nevypadá tak zlověstně, ale na cestě se objeví příšera, která ji pronásleduje. Utíkajíc před nebezpečím, dívka narazí na duše uvězněné v klecích, které jí pomohou se schovat, a pronásledovatel se řítí kolem. Opustiv úkryt, je možné promluvit s vězni a získat radu, pokračovat k domovu lesní víly, která by možná souhlasila k nápomoci. Víla poví, že hrdinka se nachází v lese čarodějnice, která chytá duše, aby osvětlila svůj les jejich světlem.

4.2 Technologická specifikata

Základním nástrojem pro tento projekt byl RPG Maker MV. Při práci jsem používala pluginy napsané v JavaScriptu:

YEP_MessageCore - vylepšení systému zpráv

TSR_TextColorAddOn - vlastní barvy pro text

KC_TextSounds - přidává možnost zvukového doprovodu textu

TSR_Title - nastavení titulní obrazovky

Non-Combat Menu - přizpůsobení vnitřního herního menu pro hry bez bojového systému

GALV_LayerGraphics - umožňuje použití grafiky jako vrstev na mapě, například pro mlhy a další efekty

DK_Full_Input - pro konfiguraci hodnot tlačítek a ovládání gamepadu

MBS_AsyncMovies - umožňuje přehrávání filmů jako asynchronní úlohu

FullscreenResolution - spouští hru v režimu celé obrazovky

GraphicsRenderFix - řešení chyby, kvůli které by se program mohl zaseknout.

Grafika a animace pro hru byly vytvořeny v programu Photoshop. Hudba byla vytvořena pomocí umělé inteligence a upravena v programu FL Studio. Pro vytvoření atmosféry byla použita stará televize Philips, která byla připojena k počítači pomocí konvertoru HDMI na AV. Jako ovladač slouží gamepad ve stylu starých herních automatů.

4.3 Přínos práce pro daný obor

Zdá se mi, že klíčem k rozvoji jakéhokoli oboru je přitahovat co nejvíce nováčků a dávat jim možnost plně rozvíjet svůj tvůrčí potenciál. Noví lidé mohou přinést čerstvé nápady a přístupy k již známým úkolům. To platí i pro herní průmysl, ten se ale bohužel k nováčkům příliš nechová.

Pro mnoho lidí může tvorba vlastní hry působit jako nemožný úkol kvůli nedostatku znalostí v programování, designu, nebo scénáristice. Hra je poměrně složitý proces a nováčci se mohou cítit ztraceni, nevědí čím začít. Jako začínající vývojář chápu, jak důležité jsou dostupné nástroje a metody pro vstup do průmyslu. Tvůrci her, o kterých jsem dříve mluvila, mi dokázali, že není nic nemožného, a RPG Maker usnadnil první kroky. Nyní přebírám tuto štafetu, vyprávím o svých zkušenostech s tvorbou her a nástroji, které mi daly možnost vyzkoušet si své dovednosti, tím pomáhám lidem, kteří (jako já kdysi) se bojí překonat vstupní bariéry. Svou prací ukazují, že jeden člověk může udělat více, než si myslí, a inspiroji ostatní k prvním krokům ve vývoji her. V budoucnu já a lidé, kterým jsem mohla pomoci, přineseme do této oblasti svůj jedinečný pohled.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. Jane McGonigal. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World , Verlag: Vintage Publishing, 2012 y. ISBN 10: 0143120611 ISBN 13: 9780143120612
2. Katie Salen Tekinbas, Eric Zimmerman. Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT Press, 25 sept. 2003 y. ISBN:9780262240451, 0262240459

6 RESUMÉ

6.1 Český

Hrála jsem mnoho her vytvořených v RPG Makeru, a mnohé z nich mě ovlivnily a stále jsou mými oblíbenými. Už dlouho jsem snila o vytvoření podobné hry a můj sen se splnil, když jsem vytvořila "Witch's Embrace". V této hře hlavní postavou je ztracená duše, která se ocitá v děsivém lese. Musí se skrývat a utíkat před monstry, dokud nedojde k domu, ve kterém žije víla, kde si může odpočinout. Tam zjistí, že se dostala do lesa čarodějnice, která uvězní duše, aby je použila jejich světlo k osvětlení svého temného úkrytu.

6.2 Anglicky

I played many games created in RPG Maker, and many of them influenced me and are still my favorites. I've dreamed for a long time of creating a similar game, and my dream came true when I made "Witch's Embrace". In this game, the main character is a lost soul who finds herself in a terrifying forest. She must hide and flee from monsters until she reaches a fae's house, where she can rest. There heroine discovers that she has entered the forest of the witch, who imprisons souls to use their light to illuminate her dark lair.

7 SEZNAM PŘÍLOH

1. **Klauzurní práce**

První vstup do animace, Adobe After Effect, 2020

2. **Klauzurní práce**

Zlepšení animačních dovedností, Adobe After Effect, 2022

3. **Klauzurní práce**

Konceptu hry “Časový paradox”, 2022

4. **Hra “Kolej”**

Moje první hra s kurzu Design počítačových her

5. **Pixel art**

Kresby ve stylu pixel art

6. **První koncepty**

První verze vizuálního stylu prostředí

7. **První koncepty**

Rané skici a zkoumání designu postav

8. **Vizuální styl**

Aktuální nalezený styl

9. **Snímek ze hry**

10. **Snímek ze hry**

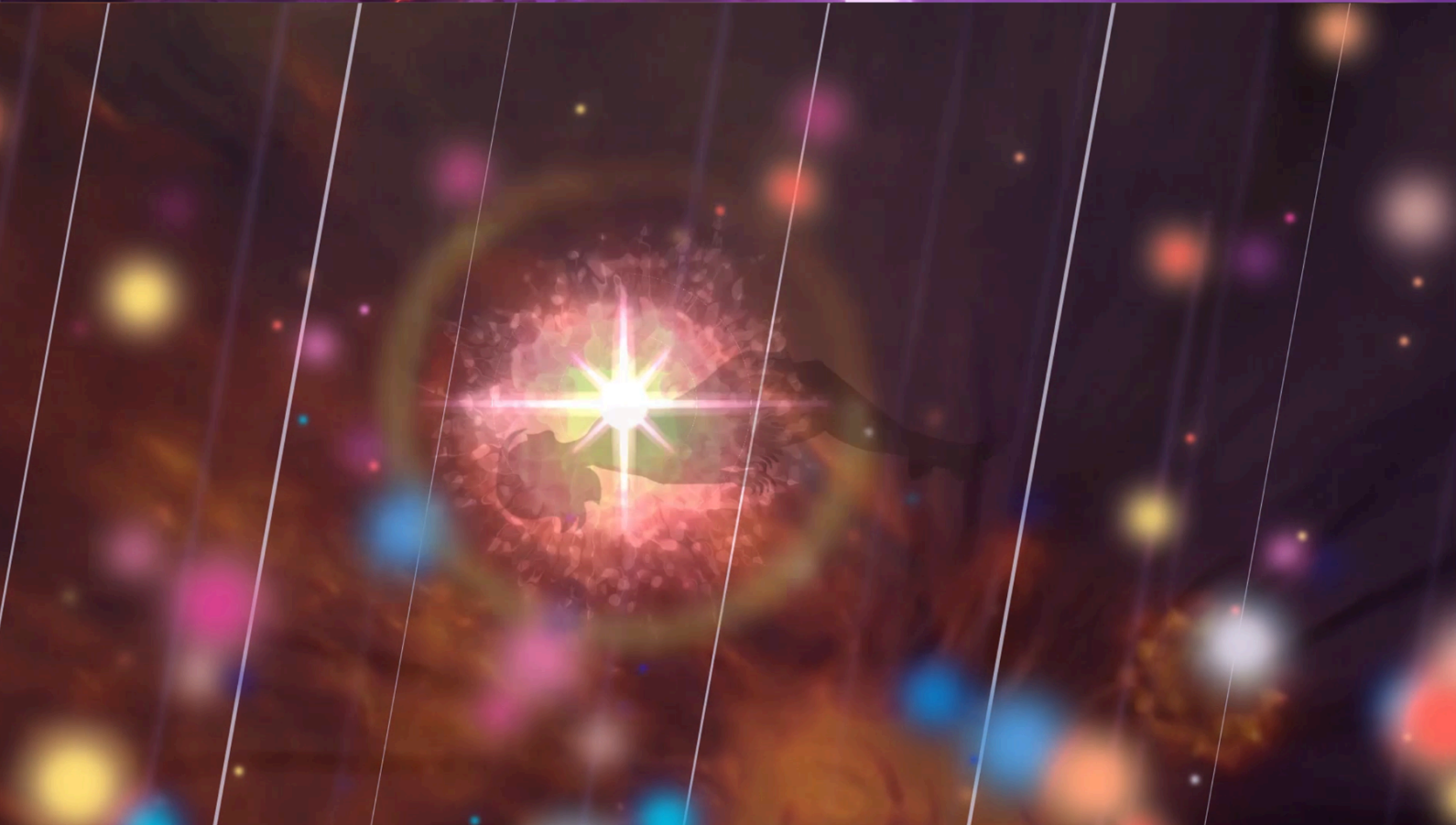
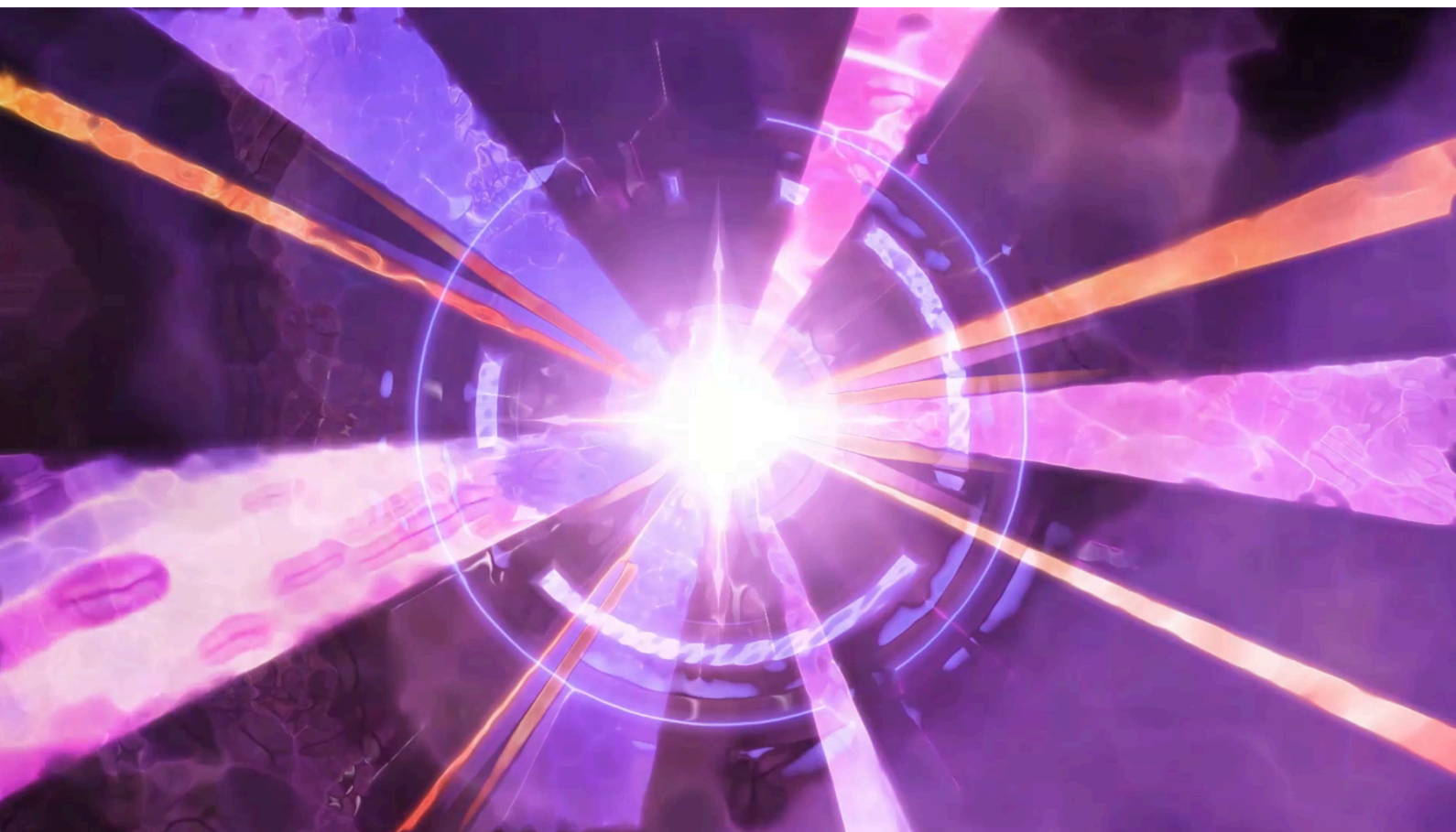
11. **Starý televizor**

Fotografie ukazující, jak hra vypadá na staré televizi

1. Klauzurní práce



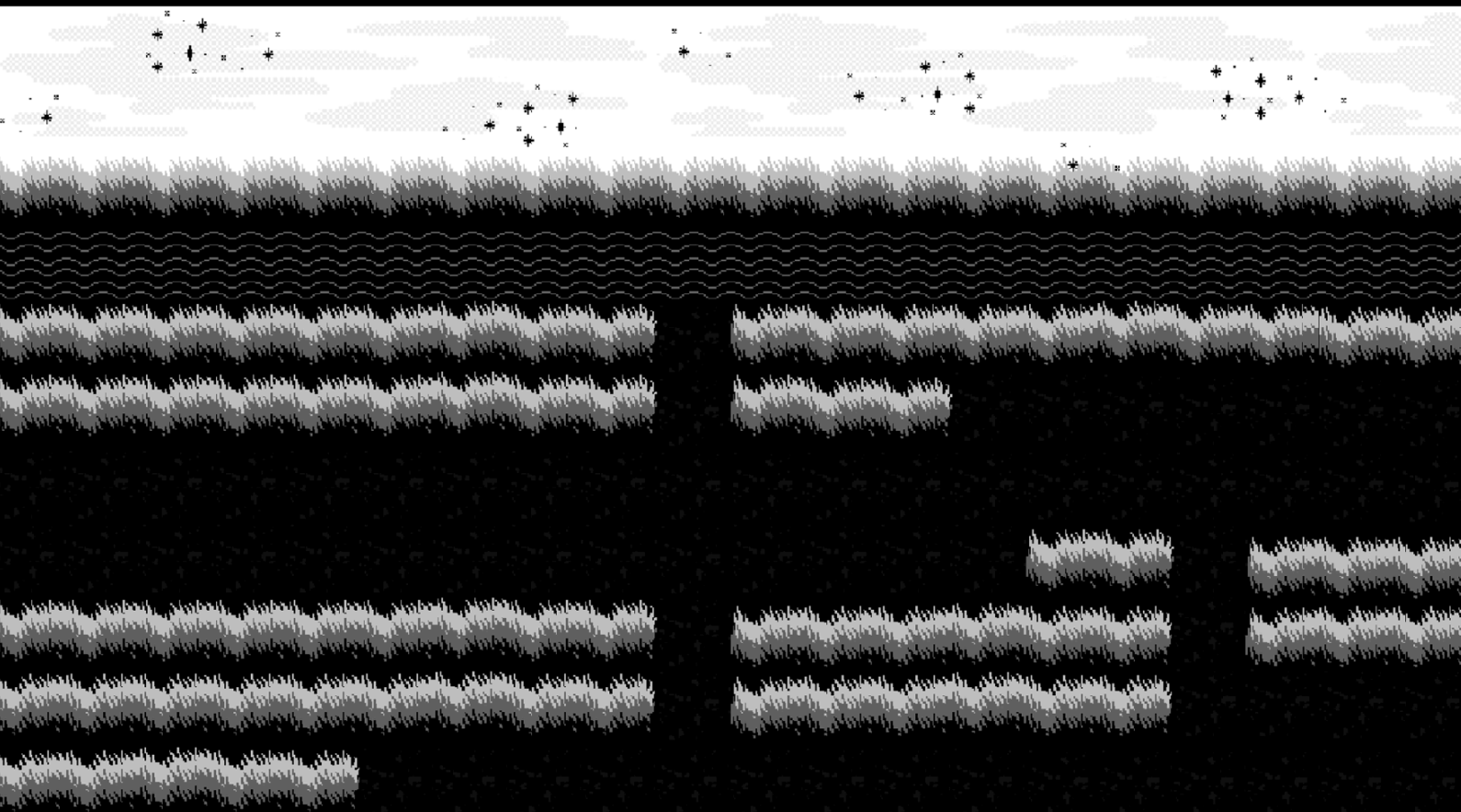
2. Klauzurní práce



3. Klauzurní práce



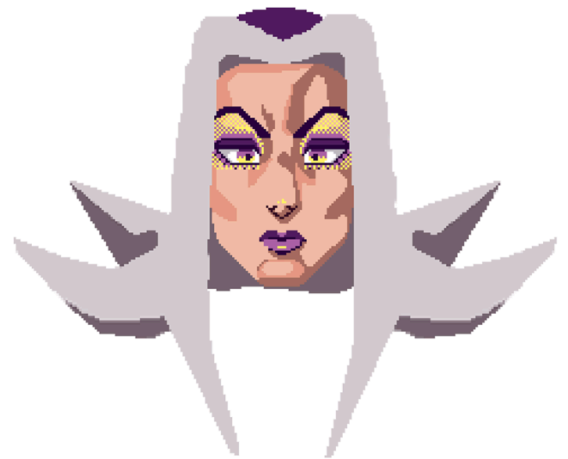
You will be the knight,
who saved the world



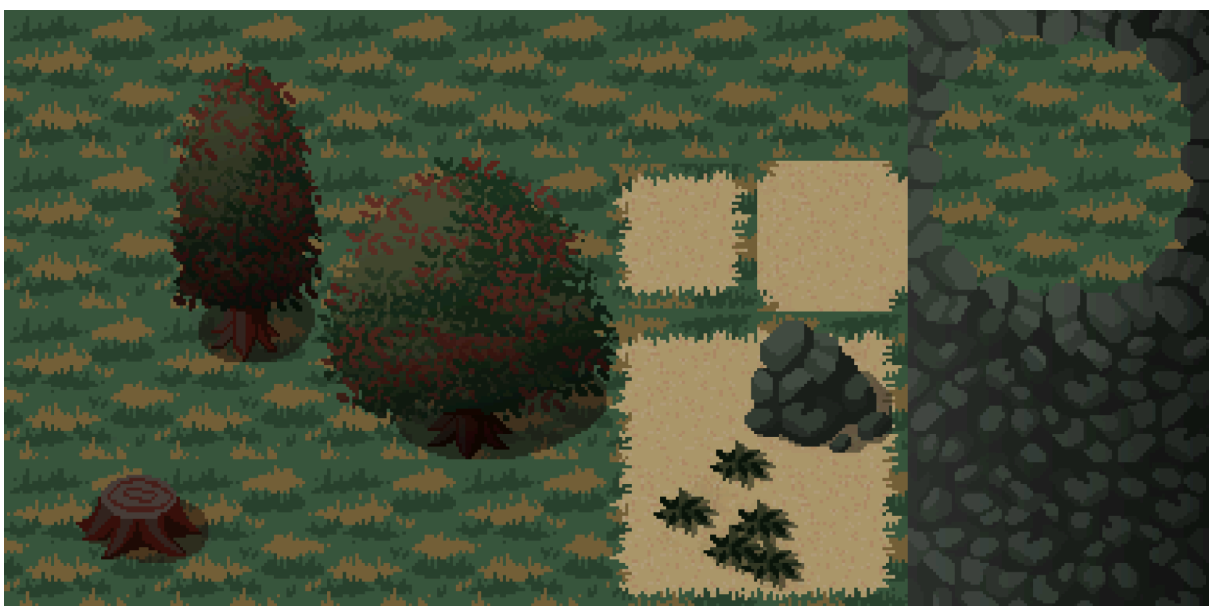
4. Hra "Kolej"



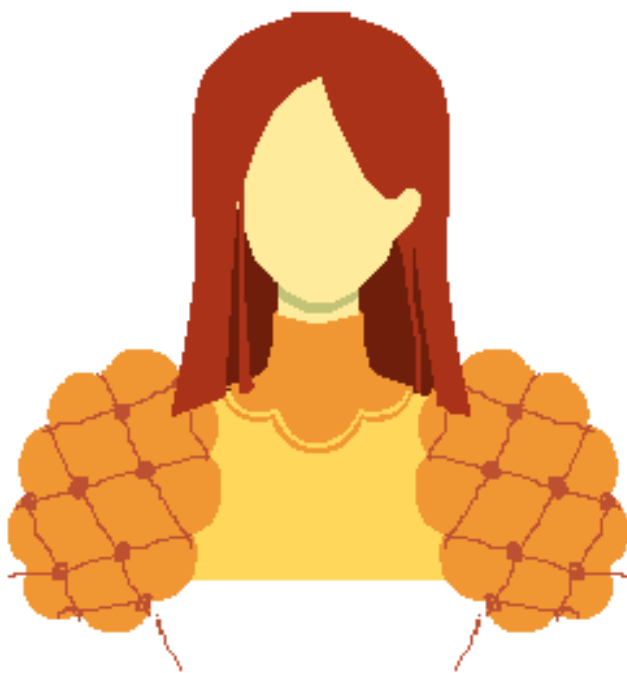
5. Pixel art



6. První koncepty



7. První koncepty



8. Vizuální styl



9. Snímek ze hry



10. Snímek ze hry



11. Starý televizor

