

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Bakalářská práce

**KONCEPT POČÍTAČOVÉ HRY S UKÁZKAMI
V RÁMCI INTERAKTIVNÍ WEBOVÉ STRÁNKY**

Barbora Havrdová

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce

**KONCEPT POČÍTAČOVÉ HRY S UKÁZKAMI
V RÁMCI INTERAKTIVNÍ WEBOVÉ STRÁNKY**

Barbora Havrdová

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....
podpis autora

Poděkování

Ráda bych zde poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce MgA. Vojtěchu Domlátilovi, DiS. za trpělivost a podporu při tvorbě.

Obsah

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	6
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	7
3	CÍL PRÁCE.....	9
4	PROCES PŘÍPRAVY.....	10
5	PROCES TVORBY	11
5.1	Tvorba loga.....	11
5.2	Konstruování webu.....	12
5.3	Tvorba herních principů a mechanik.....	13
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	14
7	POPIS DÍLA.....	15
7.1	Celkový styl	15
7.2	Logo	15
7.3	Ilustrace v pozadí	15
7.4	Podoba uživatelského rozhraní.....	16
7.5	Identita charakterů	16
7.6	Styl tlačítek a ikon	16
7.7	Mapa světa.....	17
7.8	Mapa města.....	17
7.9	Písmo	17
7.10	Pravidla hry a přiblížení mechanismů.....	18
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	22
9	SILNÉ STRÁNKY	23
10	SLABÉ STRÁNKY	24
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	25
12	RESUMÉ	26
13	SEZNAM PŘÍLOH	24

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Již na střední škole jsem začala studovat grafický design, nastoupila jsem na Střední průmyslovou školu grafickou v Hellichově ulici v Praze. Zde se mi dostalo základů typografie, figurální kresby, tiskové přípravy, naučila jsem se zde pracovat s potřebnými grafickými programy, vzdělávala jsem se v dějinách umění a mnohé další. Během studia jsme dostávali nejrůznější zadání od návrhu známek, log a logotypů, plakátů, až po tvorbu vlastního fontu, obalového designu či vizuální identity subjektu, čemuž předcházelo mnoho klasických výtvarných hodin. S animovanou a interaktivní tvorbou jsem se ale tehdy prakticky nesešla, a tak jsem na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni zkusila rozšířit svůj zájem a dosavadní zkušenosti o pro mě tehdy novou výtvarnou oblast. Dostávala jsem úkoly na tvorbu různých druhů animací, od jednoduchých a krátkých cvičení animačních technik až po složitější a delší úkoly. Během let studia jsem postupně získala mnoho teoretických a praktických zkušeností – vyzkoušela jsem si ruční kreslenou animaci, práci s novými programy jako jsou například Adobe Flash nebo Autodesk Maya, naučila jsem se pracovat se zvukem a neminula mě ani příprava storyboardů. Celkově mi nynější studium specializace Animované a interaktivní tvorby dalo zcela nový pohled na tento obor a získala jsem o něm reálnější představu.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma konceptu počítačové hry jsem si vybrala z více důvodů. Při prvotním zhlédnutí nabízeného výčtu témat jsem, popravdě řečeno, nebyla příliš nadšena – i když témat k výběru bylo vskutku hojné množství, tak čím déle jsem nad nimi přemýšlela, tím více jsem si nebyla jistá jejich volbou. Drtivá většina témat totiž vyžadovala primární soustředění právě na samotné animování navazující na vypracování storyboardu, které, ač nerada přiznávám, mi k srdci tolik nepřirostlo. Mezi tématy mě zpočátku upoutalo a začalo lákat téma deskové hry – také proto, že se při jejím vyvíjení dá spíše zaměřit na vizuální ztvárnění a animování nevyžaduje, spíše dává důraz na interaktivitu a promyšlení funkčního herního mechanismu. Nicméně této „výhody“ ve formě odklonu od animování a návratu k navrhování grafické podoby jsem se dobrovolně zřekla a záměrně si pak zvolila téma, se kterým žádné zkušenosti nemám: Počítačová hra/interaktivní aplikace. Téma mě zaujalo proto, že jsem v něm našla lákavé kompromisy – vyžaduje vytvoření komplexního grafického stylu, zároveň však dává prostor pro zakomponování jednodušších animovaných prvků. Důležitým faktorem je zde také příležitost k získání zcela nových zkušeností, například právě v oblasti nastavování herních principů nebo i nahlédnutí do oblastí, které se týkají programování nebo samotného strukturování interaktivního uživatelského rozhraní či game designu.

Bližší upřesnění konkrétního žánru a charakteru pro hru už bylo více komplikované a specifikace tématu se v průběhu neobešla bez spousty přepisů a rozsáhlých úprav. Vzhledem k nepřebernému množství nejrůznějších her, které již existují, jsem úplně na začátku nabyla dojmu, že nalézt vlastní originální cestu je v podstatě neuskutečnitelné a že bude dobrý nápad vytvořit masivní hru dost podobnou již stávajícím, úspěšným a dobře dostupným hrám, nicméně s jinými pravidly. Zároveň jsem volbu chtěla přizpůsobit vlastnímu vkusu a preferencím – vždy jsem tíhla k fantasy, protože není omezena pouze reálnými skutečnostmi a také se mi líbí prožívat příběhy jiných postav. Avšak během pokusů o ucelení žánru pro tímto relativně standardní webovou RPG/fantasy hru, jsem narazila na problematičnost v oblasti přílišné

komplexnosti mechanik a nižší žánrové originality. Rozhodla jsem se nakonec pro výrazné zjednodušení a redukování mých původních velkorysých představ pod tlakem pochyb o jejich samotné realizovatelnosti. Nakonec jsem opustila myšlenku jedné obrovské hry pro všechny a nahradila ji o mnoho jednodušší webovou obdobou strategické deskové hry s fantasy motivy.

3 CÍL PRÁCE

Před začátkem samotné práce je vždy potřeba si stanovit cíl, uvědomit si, kam směřuji, čeho chci dosáhnout, co má být výsledkem mé snahy. Cílem mé bakalářské práce bylo vytvoření konceptu pro webovou obdobu vlastní deskové hry. Mou snahou bylo sestavit základní herní principy a pravidla, která by nebyla přehnaně složitá, ale zároveň umožňovala hráči užít si zajímavou, časově nenáročnou hru s možností opakovatelné hratelnosti. Tento navržený koncept pak dále prezentovat prostřednictvím samotné webové herní stránky, ideálně s použitím technik, které by dostatečně imitovaly funkční prostředí hry. To zahrnuje mnoho nejrůznějších výzev při tvorbě tak členitého projektu – přitahovala mě možnost nahlédnout i mezi blízce souvisejícími obory, se kterými jsem během studia nebyla po praktické stránce seznámena.

V rámci realizace je tedy příležitostí, jak nabrat co nejvíce zkušeností, víc než dost – totiž tam, kde se na jiných hrách podílí nemalý počet různě specializovaných členů velkého a koordinovaného týmu vývojářů, designerů či programátorů bylo v mém případě nutné začít od píky a v podstatě si sestavit imitaci takového velmi zjednodušeného týmu. Sama zde musím zastat pro mě jednodušší „pozice“, které zvládnou a baví mě (zejména určení grafické stylizace a její realizace v kombinaci s přípravou technicky specifikovaných podkladů) a na ty náročnější, které už mi náplní nejsou tolik blízké (např. hlubší vývoj game designu, programovaná část) vyhledávat pomocnou sílu. Ta nejen, že musí vědět, co je v kterém případě pro danou problematiku optimálním řešením, ale vzhledem k jistému časovému limitu mé práce musí být spolupráce spolehlivá a rychlá, v mé situaci však také co nejméně finančně nákladná (což je u standardního vývoje hry téměř nemožné). A díky takovým podmínkám jsem čelila další výzvě, spojující můj projekt – pokusit se obstát ve vyhledávání, správných volbách a koordinování nabídnutých prostředků.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Za úplně první fázi přípravy osobně považuji volbu a specifikaci celého tématu mé práce, která se neobešla bez původních průzkumů, které mě postupem času výrazně utvrzovaly v tom, že je nezbytné celou práci pojmout jinak a počáteční myšlenku z většiny zavrhnout. Hledala jsem mezi nejrůznějšími hrami, ať už deskovými nebo počítačovými, které by mi přišly dostatečně inspirující a vhodné pro ztvárnění vlastní hry. Ke své práci jsem využívala převážně internet, občas jsem se dostala ke hrám deskovým. Podařilo se mi najít několik her, které mě zaujaly svými principy i vizuálním ztvárněním a posbíráním různých zajímavých prvků se inspirovat během přípravy koceptu.

Zjistila jsem, že existuje mnoho úspěšných deskových her na počítače i mobilní zařízení, avšak široce dostupné a čistě webové deskové hry jsou ve světě online hraní raritou, pokud nepočítáme sběratelské karetní hry, které jsou v tomto ohledu velmi specifické.

Oproti standardním webovým hrám poskytuje online desková hra jednoznačnou výhodu v nižší časové náročnosti a vyšší intenzitě zážitku v průběhu herního času. Svou povahou se tak pohybují směrem k takzvaným casual games, které lze hrát pouze chvíli pro odreagování. Není tedy třeba se jejich hraním upsat na několik následujících týdnů k opakovanému hraní. Dobrá desková hra k takovému chování vybízí svými kvalitami, ale nenutí k tomu svými mechanikami.

5 PROCES TVORBY

Téma mě ze začátku nadchlo, a aniž bych si původně uvědomovala komplexnost celé nadcházející práce, dost jsem podcenila pečlivé plánování každého z detailů na sebe vzájemně působících. Ve chvíli, kdy jsem dostala první podnět a chytila se chaotické a neucelené myšlenky, jsem se vrhla na zkoumání procesu vlastní stylizace hry, v domnění, že je to to nejlepší, čím můžu začít – pohltila mě touha mít jasno v grafickém ztvárnění hned od začátku za použití techniky digitální malby, která mě vždy velmi přitahovala a připadala mi velmi příznivá a populární vzhledem k mému tématu. Každý komponent všech částí bylo nutné ručně nakreslit a přizpůsobit ji danému použití. Vždy šlo o proces postupného dola

5.1 Tvorba loga

„Logo je grafické ztvárnění názvu organizace, společnosti, firmy nebo instituce obohacené o piktogram. Tento pojem odpovídá českému výrazu grafická značka.“¹

Po zkoumání vizuálních podob² nejrůznějších log a názvů jsem však dospěla k názoru, že herní logo v podstatě nemusí bezpodmínečně vykazovat všechny čisté znaky, která obvykle mívají například loga firem – důležitý je hlavně jeho název, stylizace a zapamatovatelnost v souladu s celou hrou. Loga takových her většinou vypadají jako nápisy psané originálním fontem a bývají posléze často zahlceny spoustou efektů. Logo jsem také vytvářela v programu, který pro to není primárně určen – namísto vektorového Adobe Illustratoru jsem zvolila Adobe Photoshop pro určité „rozbití“ umělého vektorového dojmu a nasazení spíše roztřesenějšího, ručně malovaného stylu.

¹ TIPPMAN, Jan. Vlastnosti dobrého loga (obsáhlý článek). In: *Unie grafického designu* [online]. 2007 [cit. 2015-4-25]. Dostupné z: <http://unie-grafickeho-designu.cz/vlastnostidobreho-loga-obsahly-clanek/#.VSJt246W7KE>

² Příloha č. 1

Mé prvotní logo³ se mělo myšlenkou opírat o již zmíněný původní koncept hry (klasická fantasy RPG), což mi evokovalo symbolický prvek, spojující většinu takto orientovaných her: pochodeň (anglicky torch). Rozhodla jsem se tedy logo ztvárnit jako nápis TORCH vlastním zdobeným fantasy fontem. Avšak nějaký čas poté, co jsem logo vytvořila, jsem během dalších hledání zjistila fakt, že už existuje známá fantasy hra jménem Torchlight. Značně mě znepokojila jeho podobnost a tím pádem výrazná zaměnitelnost (s čímž souvisí i riziko právního sporu v případě vyhocení, i když to je nejspíš nepravděpodobné) a rozhodla jsem se dát mu zcela novou podobu a význam. Vytvořila jsem tedy logo druhé⁴ a dle mého názoru vhodnější. Opět se opírá o anglické slovo – quest (úkol, mise) což je možná ještě významově příhodnější než pochodeň, protože pro hry je to charakteristický prvek využívaný v herních mechanismech. Pro jeho originalitu jsem se ho rozhodla záměrně zkomolit a svým způsobem počestit – zaměnit Q za K. Vzniklo logo Kvest, vytvořeno stejným postupem, jako logo předchozí, nicméně s obměněným fontem.

5.2 Konstruování webu

Ve chvíli, kdy bylo hotové první logo, jsem se mohla pustit do další práce. V případě designu webu jsem opět v drtivé většině času využívala techniku digitální malby, kterou jsem, jako v případě tvorby loga, tvořila všechny prvky (až na font, který jsem nevytvořila), nacházející se na celém webu – jak na vstupní stránce hry, tak pro hru samotnou v další části.

Při koncepci webu jsem se rozvržením uživatelského rozhraní samozřejmě opět inspirovala již existujícími stránkami⁵ populárních her. Úvodní stránka⁶, kterou hráč uvidí, když vstoupí na web Kvestu, obsahuje dominující

³ Příloha č. 2

⁴ Příloha č. 2

⁵ Příloha č. 3

⁶ Příloha č. 4

ilustraci, která nabízí prostor pro případné drobné animované efekty a celkově utváří atmosféru a dojem hned při vstupu. Neopomenutelné části tvoří interaktivní lišty, poskytující prostor pro různé nabídky menu a zároveň jsou nakresleny tak, aby stylem ladily k hlavní ilustraci. Lišty jsou zde dvě – jedna veliká a zdobená umístěná v dolní části obrazovky, kde je rovněž prostor pro logo, druhá se nachází v pravém horním rohu a obě mají prostor pro umístění aktivních menu. Položky horní lišty jsou určeny pro přihlášení uživatele před samotným vstupem do hry. Jakmile se uživatel zaregistruje, zobrazí se velké okno⁷ s výběrem postavy, za kterou hráč chce hrát. Poté už je systémem přiřazen do fronty a čeká na přihlášení ostatních soupeřů a ve chvíli, kdy jsou připraveni všichni protihráči, může začít samotná hra. Hráč se tak ocitne na nové obrazovce⁸ určené pouze pro prostředí hry.

Důležitým bodem pro převedení webu na internet pak záviselo hlavně na komunikaci s programátorem, který mi poskytl úložiště dat na serveru a ochotně řešil spoustu mých připomínek, pokud to bylo v jeho silách. Nakonec se povedlo vytvořit funkční stránku: <http://beta.tntsystems.cz/torch3/>

5.3 Tvorba herních principů a mechanik

Promýšlení tohoto bodu byl opravdu nelehký oříšek, protože na něm záleželo rozvržení celého uživatelského rozhraní, vytvoření mnoha druhů ikonek a buttonů, vyskakovacích tabulek a spoustu dalších nezytných částí. Jeho vývoj probíhal tak, že se sepsala spousta nápadů, o čem by hra mohla být a jaké prvky by měla obsahovat, aby byla zajímavá. Od hromady papírů plné chaotických a nesourodých poznámek to po redukování vyřazovací metodou postupně nabíralo ryzejší formu, která následně mohla být upravovatelná a chápatelná daleko snáze. Ta pak byla základním kamenem pro zkoušení jednoduchých papírových maket k přiblížení a bližšímu pochopení navrhovaných možností.

⁷ Příloha č. 5

⁸ Příloha č. 5

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

K tvorbě všech grafických podkladů jsem použila program Adobe Photoshop, jež je určen pro tvorbu bitmapových dat. Jelikož je výstup určen pro digitální zobrazovací média, pracovala jsem v barevném prostoru RGB. Je to systém založený na aditivním míchání barev a tedy se pro tato média hodí nejlépe. Vzhledem k tomu, že displeje mají standardní rozlišení danou hodnotu 72 dpi, teoreticky by vůbec nebylo nutné zaobírat se rozlišením vyšším.

V případě volby rozměrů největšího formátu jsem se řídila rozlišením 1366x768 pixelů, přičemž okraje v rámci pozadí mají prostor být podle potřeby hráčova monitoru rozšiřitelné, kdežto samotná herní plocha má poměr stran fixní. Pro samotné účely co neoptimálnějšího zobrazování jsem se snažila mít objem dat co nejmenší, aby tak jejich načítání neznepříjemňovalo hru. Formáty statických grafik umístovaných přes fixní podklad jsem dodávala jako průhledná PNG, základní pozadí je vysoce komprimovaný JPEG a drobné animace jsou různého charakteru: světelné pulzování v oblasti jeskyně na pozadí je programováno tak, že se přes pozadí nepravidelně mění intenzita obrázku vykreslující nasvícenou oblast, oproti tomu animovaný plamen v pochodních jsem vytvořila jako GIF ve smyčce.

Současná podoba hry v online prostředí je v pozadí ovládána rozsáhlým kódováním. Dosavadní kód byl sepsán několika různými programovacími jazyky, jimiž jsou PHP, HTML5, CSS3 a Javascript. Počet znaků jen pro tuto hrubě osekanou podobu už teď čítá zhruba na 20 000 znaků.

7 POPIS DÍLA

7.1 Celkový styl

Během postupné tvorby jednotlivých grafických částí hry jsem si navykla stylizovat vše v sytých barvách a ohraničovat prvky v popředí výraznější konturou – tmavší pro statické a neaktivní obrázky (neplatí pro krajiny, kde jsem kontury vynechávala) a světle jsem zvýrazňovala aktivní pole tlačítek. Tvary jsem částečně zjednodušovala, snížila jsem realističnost a zároveň zdůraznila kontrast – přiblížila se tím k podobným stylům jiných her proto, že mi tato varianta připadá pohodlná a příjemná i pro uživatele, který by si zvolil herní zařízení s menším displejem.

7.2 Logo

Hlavním logem hry, jak už jsem dříve uvedla, je tvořeno nezaměnitelným, ručně kresleným fontem. Celá typografická kompozice je pak výrazně stylizována tak, aby se hodila k fantasy stylu a je usazena na tmavém pozadí, aby při příchodu na web upoutala pozornost.

7.3 Ilustrace v pozadí

Jak zmínila v odstavci o celkovém stylu, obrázek pozadí spadá do stylizování krajin a jsou v něm tedy potlačeny kontury obrysů. Zato jsem se důkladně zabývala jeho kompozicí tak, aby na mě působila svou patřičnou atmosférou. Původně byl vytvořen pro zavrhnutý koncept fantasy rpg žánru tak, aby ladil k pochodným rámuji logo a ty tak hezky vynikly. Nicméně koncept jsem časem upravila a hrála jsem si s myšlenkou, že tomu přizpůsobím i pozadí – ale po důkladném zvážení jsem se rozhodla tuto kombinaci ponechat, i kvůli psychologickému působení na návštěvníka webu: myslím, že povaha ilustrace vybízí hráče, aby doslova „vstoupil“ do hry, snažila jsem se zde naznačit i jistou míru tajemna a zapůsobit tak podvědomě na zvědavost hráče. Navíc, tmavé pozadí obrazovky působí dlouhodobě příjemněji na oči nežli světlé.

7.4 Podoba uživatelského rozhraní

V návaznosti na pozadí a charakter loga jsem pro lišty v popředí zvolila hrubé přírodní materiály, zejména kámen, který je v pozadí výrazně zastoupen v podobě celé jeskyně a okolních balvanů. Snažila jsem se tak navodit dojem, že to patří k pozadí a prohlubuje to pocit prostoru – není to tedy jen nějaká umělá směsice hladkých generovaných tabulek a oken.

U tvorby členitějších tabulek jako u výběru své rasy a samotného herního okna tomu bylo trochu jinak – kámen jako podkladu jsem upravila na souvislejší jednolitou hnědou plochu, na které byly lépe vidět jednotlivá malá tlačítka, ikonky a nápisy, než na „špinavějším“ kameni. Okraje jsem se rozhodla doplnit hutným kovovým ohraničením, který jsem formovala v lehkých náznacích ornamentálnějších tvarů.

7.5 Identita charakterů

4 základní rasy, které má hráč k dispozici, jsem od sebe oddělila nejen různými statistickými údaji, ale každému národu jsem přiřadila specifickou barvu: lidé mají modrou, barbaři červenou, elfové zelenou a trpaslíci žlutou (což je pak dobře rozlišující prvek také během hry, kdy tak je poznat, co komu ve hře patří). Každé rase jsem zároveň nakreslila variantu pro volbu muže nebo ženy, tedy jsem vytvořila 8 charakterů⁹ pro možnost širšího výběru.

7.6 Styl tlačítek a ikon

Navrhla jsem příklady ikon¹⁰ a buttonů tak, aby ladily s nastavenou stylizací a zároveň byly dobře rozeznatelné vzhledem k jejich velikosti.

⁹ Příloha č. 6

¹⁰ Příloha č. 7

7.7 Mapa světa

Mapa¹¹ světa byla vytvářena tak, aby se z ní dalo čerpat pro několik různých variant kompozice herních polí k obsazování, a tak zajistit, aby prostředí hry nebylo vždy stejné. Je velmi rozsáhlá, a stylizovala jsem zatím jen jednu její hratelnou část. Obsahuje různé typy krajin – údolí, pláně, lesy, vysočiny a hory. Jednotlivá pole krajin jsou oddělena jasnou bílou hranicí.

7.8 Mapa města

Pro mapu města jsem zatím navrhla jen hrubší schéma - typy staveb¹² a prostředí¹³ pro jejich stavění. Typů speciálních staveb je 13, obyčejný domek je stylizován pro každou rasu charakteristicky.

7.9 Písmo

Font jsem zvolila tak, aby ladil k fantasy tématice, ale přesto jsem si dávala pozor, aby byl dodatečně čitelný. Nakonec jsem se rozhodla použít font Metamorphous, který je dostupný zdarma..

Toto se ovšem nijak netýká podoby loga, které je samo o sobě specifické literami mé vlastní tvorby.

¹¹ Příloha č. 8

¹² Příloha č. 9

¹³ Příloha č. 10

7.10 Pravidla hry a přiblížení mechanismů

Kvest je hra pro čtyři národy – čtyři hráče. Vždy tak proti sobě stojí národy zručných trpaslíků, odvážných barbarů, lstivých elfů a společenských lidí. Samotné klání probíhá tahově a trvá řádově hodinu až dvě podle zkušenosti hráčů a rychlosti jejich tahů. Tahy jednotlivých hráčů jsou časově omezeny, takže se nestane, že by se na někoho zbytečně čekalo – a zároveň pokud daný uživatel není zrovna na tahu, v reálném čase se mu ukazují činy, které provádí jeho protihráč – takže se nenudí a stejně jako u reálné deskové hry má příležitost promýšlet svůj další tah.

Na začátku uživatel začíná hru přihlášením se do systému a volbou rasy, za kterou by rád hrál. Následně je algoritmem automaticky přiřazen do hry kde daný národ chybí, případně se může přihlásit do soukromého herního prostředí, pokud má již domluvené konkrétní spoluhráče. Dále se čeká, než se všechny národy zaplní hráči. Pak začíná samotná hra.

Hra je tvořena dvěma oddělenými mapami (mapou světa a mapou města) a jako první si hráč vybírá svou startovní pozici v rámci mapy světa. Startovní pozice se označí ikonkou hráče jako domovské území a nemůže na něj být útočeno. Mapa světa je především o získávání zdrojů pro další rozvoj a o dobývání nových území. Každé pole má podle svého typu různý výnos čtyř základních typů surovin – přičemž tento výnos je realizován na začátku každého tahu hodem kostkou, kdy každá jednotka každé suroviny má 50% šanci na získání.

Pokud chce hráč napadnout protivníka a obsadit jeho pole aby tak mohl získávat suroviny z daného pole, je nutné na dané pole vyslat armádu - Souboj. Toto vyslání, stejně jako u Expanze (útoku na doposud neobsazené území), stojí suroviny – avšak oproti expanzi pokračuje samotným Soubojem. Ten probíhá tak, že se zúčastnění hráči „přebíjejí“ svou válečnou surovinou (která je pro každý národ jiná – lidé mají obilí, elfové dřevo, barbari kámen a trpaslíci kov), než jeden z bojujících již surovinu nemá, nebo ji nechce zaplatit na účely války. Pokud útočník přebil obránce, získává dané území pro sebe a od příštího tahu z něj bude dostávat suroviny.

Nájezd je akce podobná Souboji, avšak pokud se povede, tak útočník nezíská pole trvale, pouze z něj získá všechny suroviny pro dané kolo. Stejně jako pokus o Obsazení stojí nájezd suroviny a končí soubojem – ten je však upraven tím, že má pouze jediné kolo. Pokud tak obránce zaplatí válečnou surovinu, nájezd je automaticky neúspěšný. Výhoda Nájezdu je jeho nízká cena a je vhodný pro rychlá překvapení oslabených nepřátel.

Druhou zásadní mapou hry je hlavní město Kvest. Zde hráči staví domečky svého národa a snaží se získat nadvládu nad městem. Toho dosáhnou, pokud zde postaví pět svých domů a to je také konečný cíl hry. První hráč, který postaví pět domů, vyhrává.

Mapa města je tvořena 25 poli pro stavění, přičemž některá pole jsou již předem rezervována pro speciální stavby, které hráčům poskytují nejrůznější výhody, pokud v jejich sousedství mají postaven dům svého národa. Polí pro speciální stavby je sedm a pět z nich je umístěno tak, aby žádný dům nemohl sousedit se dvěma z nich, a další dvě pole jsou doplněna na mapu města náhodně. To činí 7 polí pro speciální budovy a 18 polí pro domy hráčů.

Stavba domu stojí suroviny a lze ji provést kdykoliv během tahu hráče – pouze však jednou za kolo.

Po ukončení tahu všech čtyř hráčů následuje fáze budování města. Hráč národa lidí tak nejprve dostane na výběr z náhodných dvou speciálních budov, které lze postavit. Ve hře je celkem 15 speciálních budov se svými jedinečnými bonusy a v každé fázi budování města se postaví jen jedna. Která – to záleží na náhodě a volbě daného hráče.

Jakmile je vybrána budova, o jejíž stavbu se bude město snažit, následuje fáze podplácení městské rady. Každá speciální budova totiž poskytuje své bonusy těm hráčům, kteří mají na sousedním políčku postaven dům svého národa. Tím pádem je klíčové, kde je speciální budova postavena a takový je i účel podplácení rady – získat konečné slovo v otázce umístění budovy.

Podplácení probíhá formou „slepé aukce“ ve zlaťácích, kdy hráči nevidí, kolik zlaťáků nabídli jejich protihráči, dokud svou volbu nepotvrdí. Nejvyšší

nabídka vyhrává možnost určit, kde bude speciální budova stát. Výjimkou je situace, kdy dva či více hráčů nabídnou stejnou částku. V takovém případě vyhrává druhá nenulová nejvyšší nabídka. Pokud není možné určit vítěze, fáze budování města končí neúspěchem a nic se nepostaví.

Poznámky – přihazovat v aukci mohou jen hráči, kteří mají ve městě postaven alespoň jeden dům svého národa a zároveň mají dost prostředků na zaplacení stavby v surovinách.

Speciální budovy je možné stavět pouze na sedmi předem určených místech pro jejich stavbu.

Několik příkladů schopností budov pro ilustraci:

Stáje – umožňují provádět všechny typy útoků i na pole, se kterými hráč nesousedí

Sklad – po zisku surovin z polí získá hráč za každé tři suroviny stejného druhu jednu surovinu navíc

Tržiště – hráč může prodávat suroviny za 2 zlaté/kus namísto 1 zlatého

Ambasáda – po tři následující tahy nemůže na hráče zaútočit žádný národ

Kovárna – poskytuje nové řemeslné možnosti, jak především z kovu vyrábět zboží a vydělávat

Jelikož území téměř bez výjimky neprodukuje zlato, jednou z cest, jak získat zlato potřebné pro uplácení městské rady, je Obchod. To probíhá tak, že za standardní cenu 1 zlatého může hráč prodat libovolnou svou surovinu, nebo pokud naopak potřebuje surovinu, lze ji zde nakoupit za tři zlaté.

Jedním ze základních využití surovin je řemeslná výroba, která umožňuje velmi výhodně přeměnit dané suroviny na zlato. Nabídka řemeslných dovedností závisí jak na zvoleném národu, tak na vlastnictví bonusů, které poskytují speciální budovy.

Stejně jako má každý národ své silné a slabé stránky, má také každý národ jednu speciální schopnost v hlavním menu mapy světa. Jedná se o následující schopnosti:

Lidé: Jednou za tah mohou uskutečnit obchod s protihráči. Vyberou, jaké suroviny jim nabídnou a co chtějí na oplátku a první hráč, který nabídku přijme (pokud ji někdo přijme), ji získá.

Elfové: Díky své magii jsou schopni za poplatek schopní vyčarovat si některý z bonusů které poskytují speciální budovy. Tento bonus pak platí neomezeně dlouho než si díky této schopnosti zvolí bonus jiný.

Barbaři: Jsou schopní podniknout nájezd na všechny okolo. Určí surovinu a zaplatí nákladné válečné přípravy a následně jim všichni ostatní hráči musí odevzdat všechny zásoby této suroviny. Lze použít jednou za dva tahy.

Trpaslíci: Umí se prokopat na území nepřátel a trvale přesunout polovinu výnosů kamene a kovu z daného pole na domovské území svého národa. Poměrně nákladné a lze provést jednou za dvě kola.

Schopnosti slouží především pro zvýšení počtu možností hráčů a zároveň pro umocnění rozdílů jednotlivých ras pro zvýšení opakovatelné hrátelnosti.

Mimo těchto schopností má každý národ i trvalé bonusy (nebo dokonce postihy), které není třeba aktivovat. Jde o věci jako například:

Elfové neumí těžit kámen – z jeho nalezišť nic nezískávají, zato mají velmi levné nájezdy a mohou je podnikat i na nesousední území. Barbaři mají velmi levnou expanzi na neobsazená pole, ale zato téměř neovládají řemesla. Lidé získávají z domovského území – města – každé kolo tolik zlatých, kolik je v něm postaveno speciálních budov, ale vždy hrají až jako čtvrtí.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Abych byla upřímná, musím říct, že největší přínos má bakalářská práce jednoznačně pro mě. Jde o práci studijní a také musím vzít v úvahu, že je to má vůbec první práce na takovéto rozsáhlé téma. Nelze tedy očekávat žádný velký objev či zcela nevídaný přístup. Přesto doufám, že jsem vytvořila alespoň smysluplný základ pro projekt vyžadující mnohem více práce. Mou následující snahou bude nyní projekt dokončit a realizovat.

Podívám-li se na svou bakalářskou práci ze svého úhlu pohledu, dala mi určitě mnoho zkušeností. Během tvorby jsem narážela na různé překážky, musela jsem volit cestu, kterou se dál ubírat. Získala jsem mnoho zajímavých zkušeností z oblastí, které by mi možná na začátku práce nepřišly tak důležité.

Kromě již zmíněného přínosu v podobě zkušeností a sestavování konceptu hry orientačního systému jako vizuálního celku, měla má práce i jiné klady v obecnější rovině. Svým rozsahem je bakalářská práce, včetně teoretické části, největším počinem, se kterým jsem se za své studium setkala. Klade tak poměrně veliké nároky zejména na organizaci času, jenž je potřeba si správně rozplánovat. V tomto ohledu jsem tedy získala další užitečné zkušenosti, využitelné v budoucnosti.

V neposlední řadě mi práce dala možnost, respektive mě přinutila, vyzkoušet si práci s citacemi, knižními a internetovými zdroji a s textovým editorem Microsoft Word, ve kterém jsem teoretickou část mé bakalářské práce kompletovala.

9 SILNÉ STRÁNKY

Myslím si, že silnou stránkou mé bakalářské práce je samotný výběr tématu. Jedině tím, že člověk zkouší nové věci a témata, se rozvíjí. Vzhledem k této skutečnosti jsem toho názoru, že jsem si z práce odnesla největší možné množství zkušeností, jaké jsem mohla.

Podívám-li se na mou bakalářskou práci konkrétněji, myslím si, že jsem čas, který jsem měla k dispozici, využila ke své spokojenosti a vytvořila koncept, který je funkční a zajímavý. Jsem velmi spokojená například s podobou kreslených grafik, jak vše vizuálně pasuje dohromady. Samotná povaha práce, v případě, že by se projekt realizoval, má výhodu také v tom, že v případě úspěšného uvedení na trh je šance určitého zisku za to množství vynaloženého úsilí. Tím by byla také možnost dozvědět se o své práci i názory z oblasti širší veřejnosti, která by s projektem přišla do styku a poskytla mi tak zpětnou vazbu z reálného prostředí, podle které se projekt má šanci dále vyvíjet a zdokonalovat. Ve své základní podobě má totiž k dispozici mnoho prostoru, kterým by se dal nastavovat a vylepšovat. Zároveň jsem díky práci na hře objevila další oblasti, při jejichž řešení jsem se cítila dobře, aniž bych to předtím tušila a naopak někdy i utvrdila v tom, co promě není tím správným šálkem kávy.

10 SLABÉ STRÁNKY

Slabou stránku mé práce vidím především v nedostatku zkušeností. Jak již jsem zmínila na začátku práce, s tématem konceptu hry jsem doposud nepřišla do styku a postrádám zde zkušenosti. Na druhou stranu je to, myslím si, výzva a možnost si tento vstup do neznámých vod vyzkoušet. Fakulta umění a designu Ladislava Sutnara mi v tomto ohledu ponechává volnou ruku, za což jsem vděčná. Přes všechna tato pozitiva musím nicméně konstatovat, že cesta nebyla snadná a nedostatek zkušeností jistě zapříčinil mnoha chyb a překážek, se kterými jsem se během práce musela potýkat, což se několikrát neobešlo bez výraznější pomoci dalších lidí, kteří se orientují v daných problémech.

Z praktického hlediska vidím ještě slabou stránku mé práce v samotné tvorbě a to vzhledem k širokému záběru, jaký charakter zadání vyžaduje, což není dle mého zcela ideální skutečnost. Pod tíhou nutnosti řešení čím dál narůstajícího počtu komplikací jsem mnohokrát měla pocit, že něco takového v jedné osobě zrealizovat je téměř neproveditelné v daném časovém úseku. Čím více jsem totiž řešila koncept hry, tím více jsem objevovala, že mi chybí informace v té či oné jiné části a proto jsem stále byla paralyzována vlastními pochybnostmi a radost z tvorby tak často velmi kolísala.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Richard Williams and Imogen Suttin, 2001, 2009, ISBN 0-571-23834-7.

b) Internetové zdroje

logo Warcraft 3. In: *Wikia* [online]. 2002 [cit. 2015-04-25]. Dostupné z: http://logos.wikia.com/wiki/WarCraft_III

logo Tynon [online]. 2011 [cit. 2015-04-25]. Dostupné z: www.tynon.com

úvodní stránka Warlords of Draenor [online]. 2015 [cit. 2015-04-25]. Dostupné z: <http://eu.battle.net/wow/en/warlords-of-draenor/>

přihlašovací menu Runescape [online]. 2008 [cit. 2015-04-25]. Dostupné z: <http://runescape.wikia.com>

TIPPMAN, Jan. Vlastnosti dobrého loga (obsáhlý článek). In: *Unie grafického designu* [online]. 2007 [cit. 2015-4-25]. Dostupné z: <http://unie-grafickehodesignu.cz/vlastnosti-dobreho-loga-obsahly-clanek/#.VSJt246W7KE>

12 RESUMÉ

The topic of my bachelor thesis is „computer game/interactive application“. The main reason for choosing this topic was that I wanted to try a field that I had never had an opportunity to work at. Although I haven't had any experience with designing of computer game it seemed like a very appropriate topic for me. My goal was to create working concept for a unique game and present it through it's own interactive web page. This was a kind of a challenge for me. I thought the best thing I can do is to make an original concept for a new game, just inspired by the succesful games that have been already released and are also well known by public. I started to do a research that could give me a good point of view for my thesis. After a long gathering of information while creating some graphics I realised many times, as long as I hadn't known almost anything about this, that changing and rewriting of many parts is more than recomended. The main part of my bachelor thesis appeared to be more complicated that I thought and I had to solve floods of problems coming from many different branches all the time.

I tried to create the visual-friendly and nice game design, as well as the principles and rules that would make a sense without breaking a good feeling of playing the game. I experienced working near the branches that are closely connected with my topic, includes code programming for example – that was extremely important for the presentation part.

I mainly used a digital painting technique which I have been always attracted by. There were also many technical rules I had to accept for the best possible result.

I think I did the best I could, so I am satisfied when I see those parts of the projects seem to be fitting well together. I feel the main benefit of my work is that I gained a lot of new experience. I am glad I had a chance to work on such an interesting topic.

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1

Rešerše stávajících log populárních her

Příloha č. 2

první návrh loga Torch v porovnání s novým logem Kvest

Příloha č. 3

Rešerše pro uživatelské rozvržení webu

Příloha č. 4

Náhled na úvodní stránku webu

Příloha č. 5

Stránka pro výběr národa a následný start hry

Příloha č. 6

Charaktery národů

Příloha č. 7

Charaktery národů

Příloha č. 8

Mapa světa a její jedna stylizovaná část

Příloha č. 9

Hrubé návrhy typů staveb pro mapu města

Příloha č. 10

Prostředí města pro stavbu budov

Příloha 1

Rešerše stávajících log populárních her



zdroj:
www.battlenet.org
www.tynon.com

Příloha 2

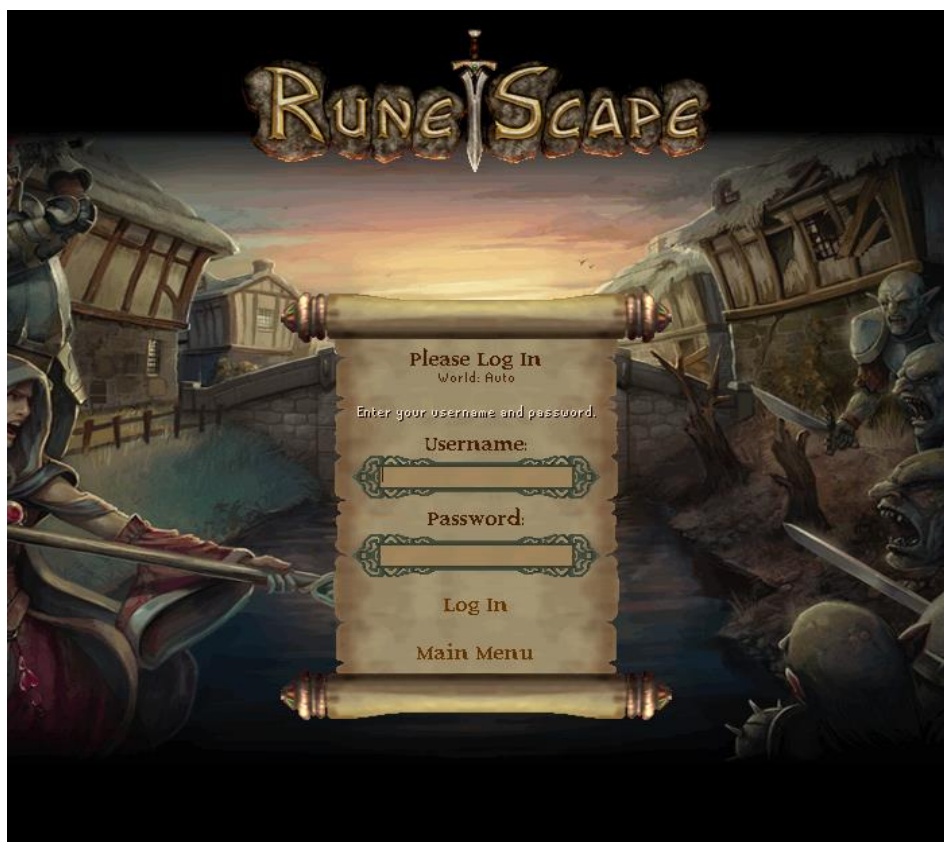
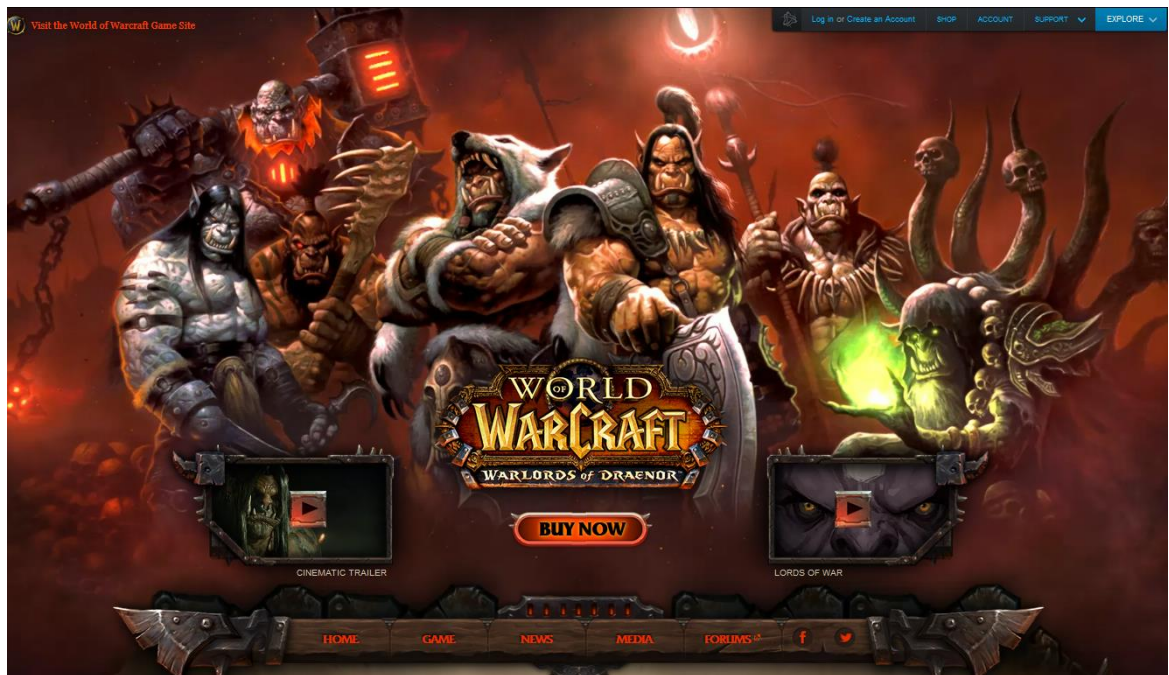
první návrh loga Torch v porovnání s novým logem Kvest



zdroj: vlastní tvorba

Příloha 3

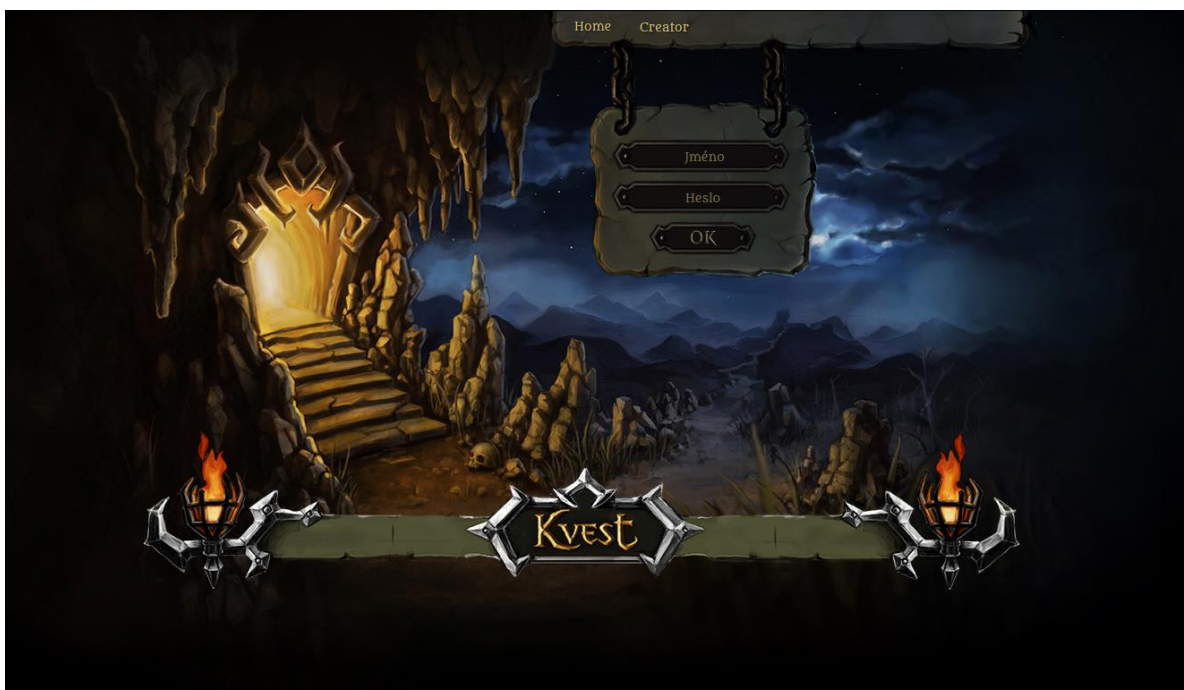
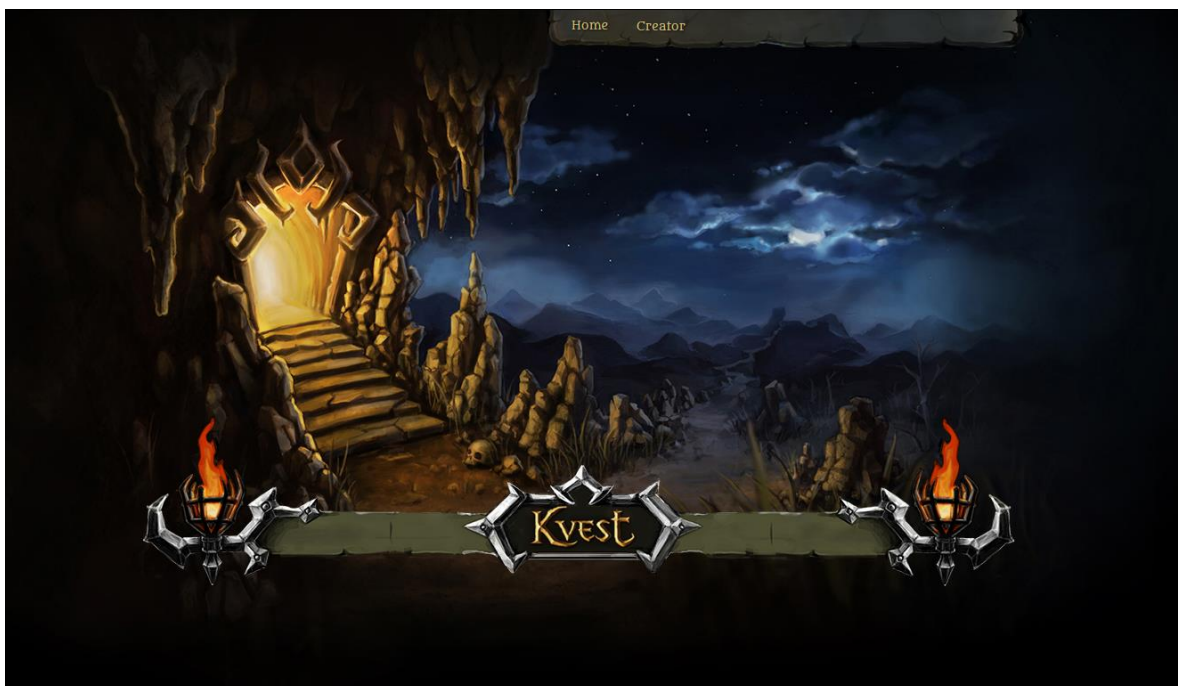
Inspirační rešerše pro rozvržení webu



zdroj:
www.google.com

Příloha 4

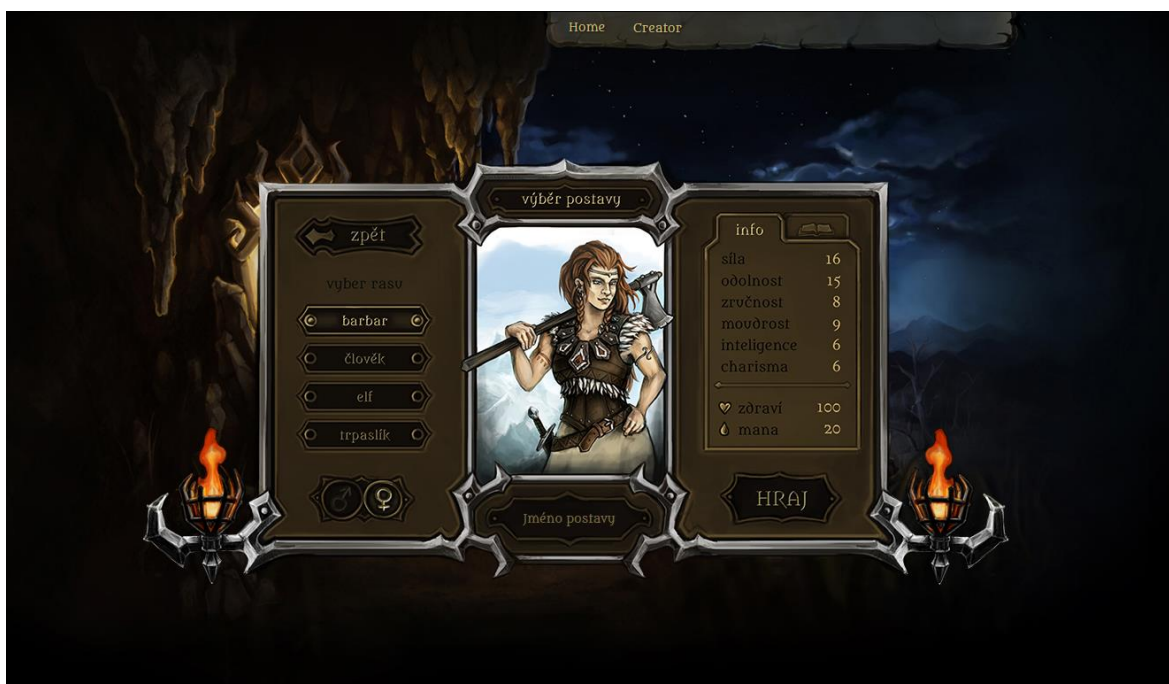
Náhled na úvodní stránku webu



zdroj: vlastní
tvorba

Příloha 5

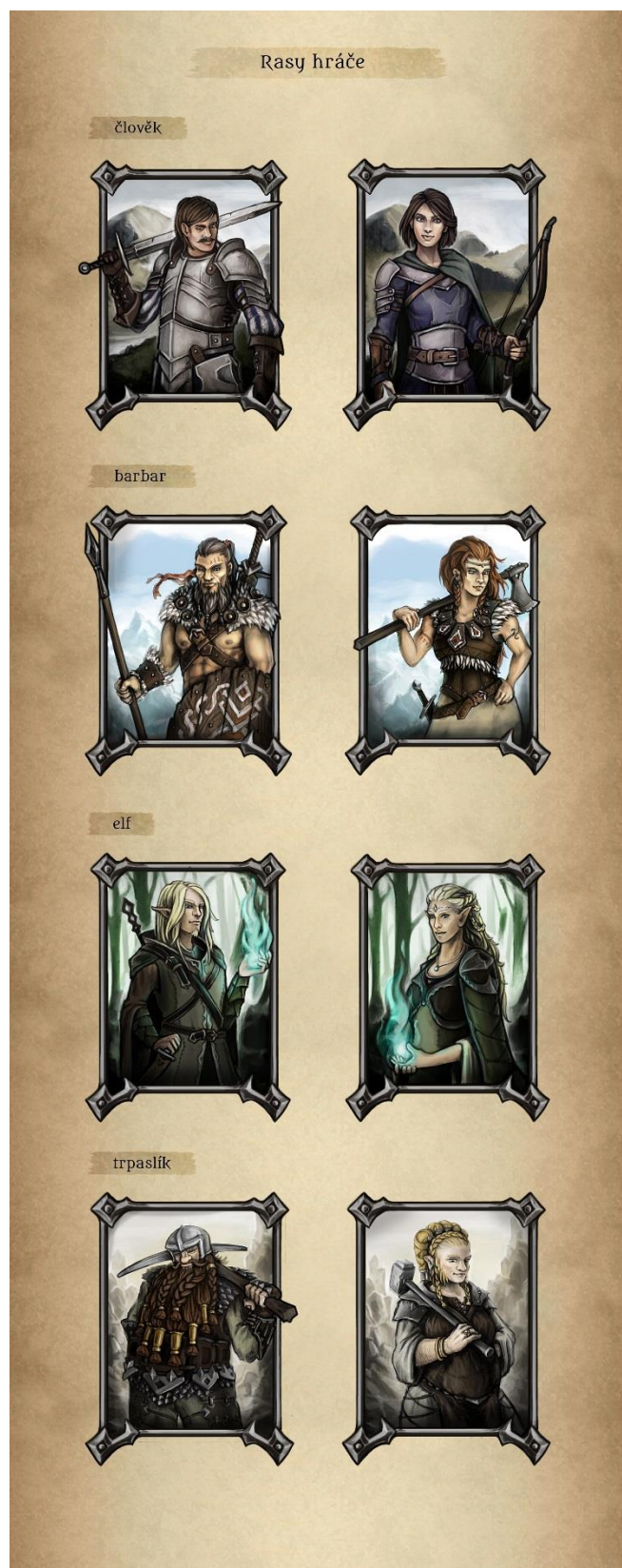
volba rasy po přihlášení a následný začátek hry



zdroj: vlastní tvorba

Příloha 6

Charaktery národů



zdroj: vlastní tvorba

Příloha 7

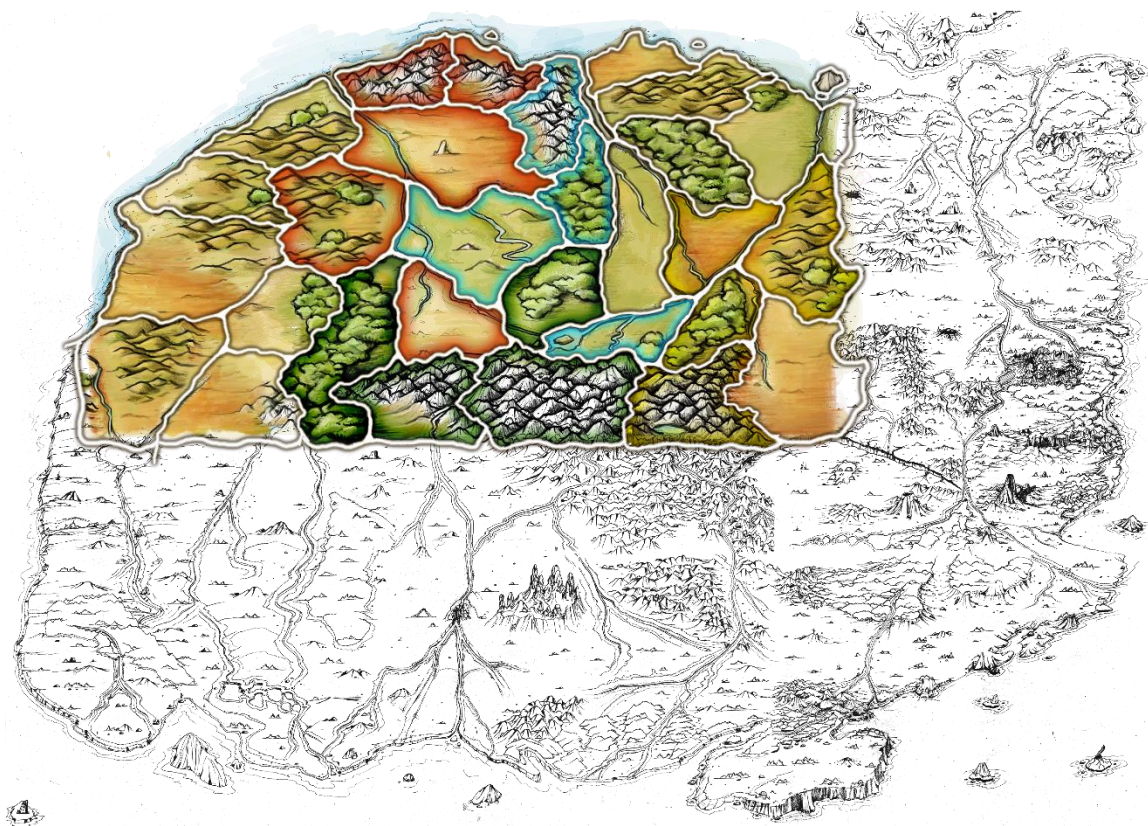
Ukázka navržených ikon



zdroj: vlastní tvorba

Příloha 8

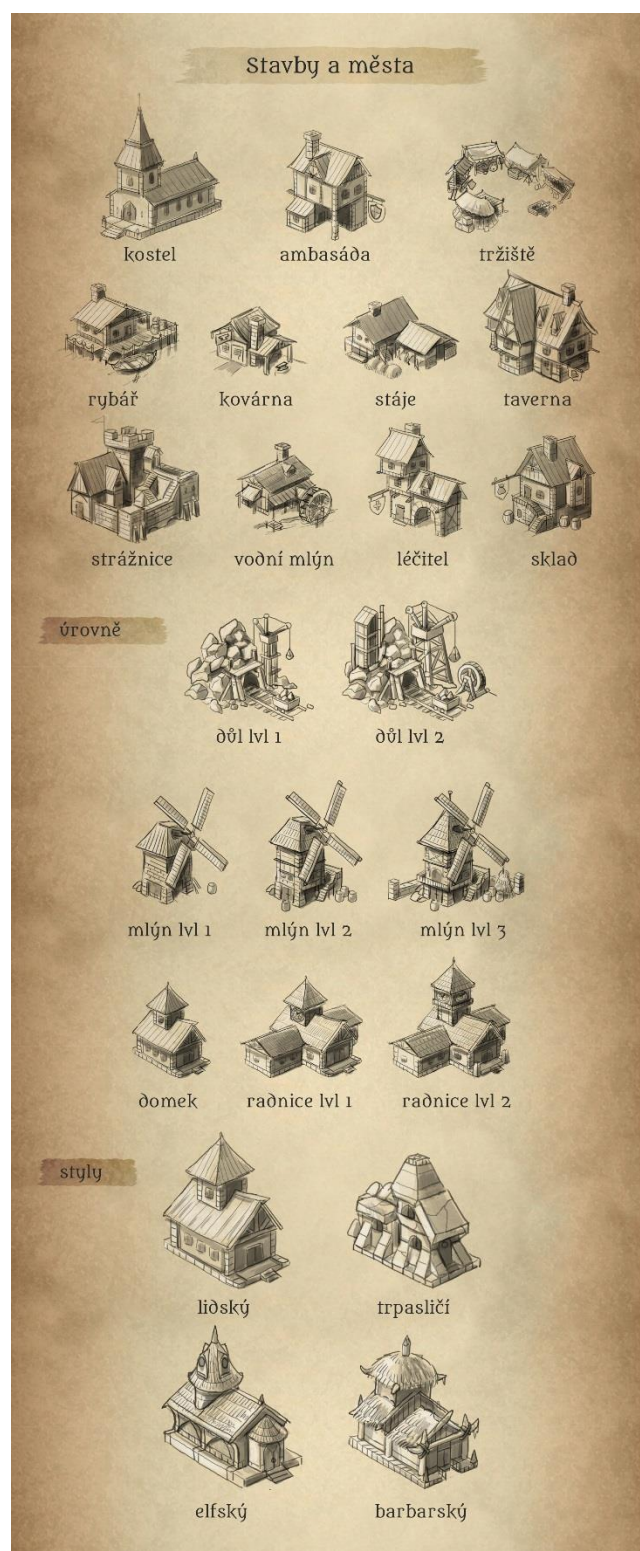
Mapa světa a stylizovaná jedna její část



zdroj: vlastní tvorba

Příloha 9

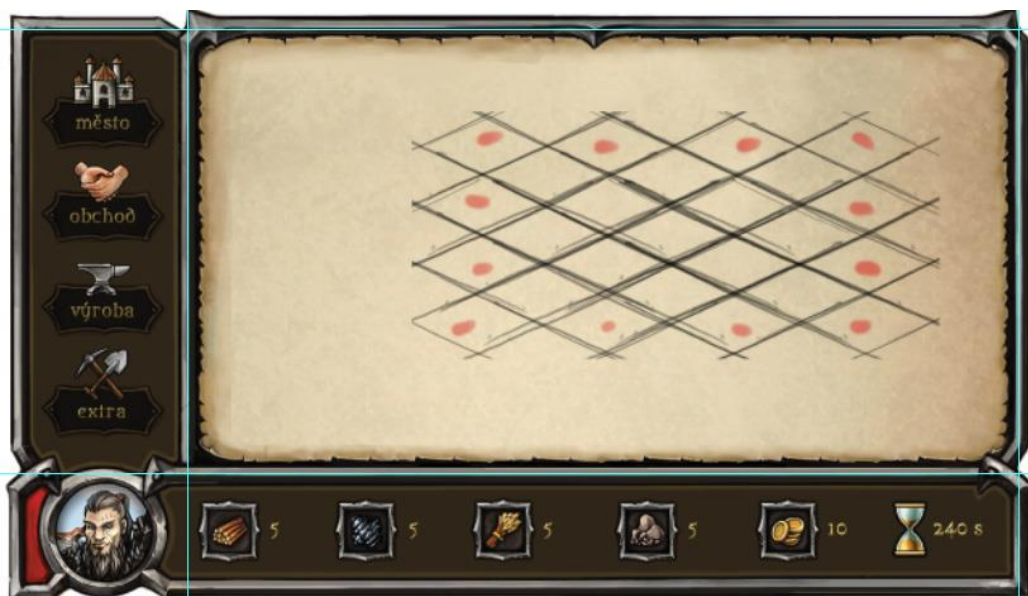
Hrubé návrhy typů staveb pro mapu města



zdroj: vlastní tvorba

Příloha 10

Prostředí města pro stavbu budov



zdroj: vlastní tvorba