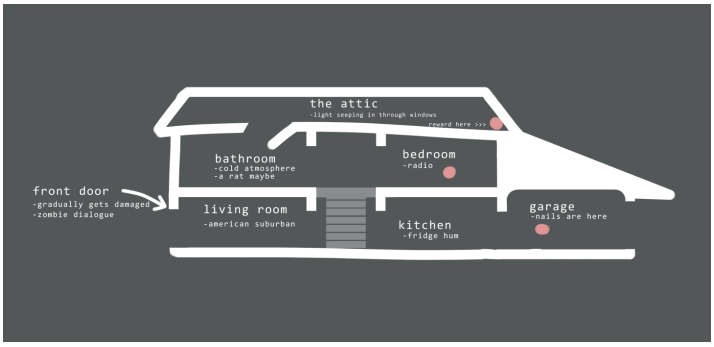
1. Námet na hru

Presný dátum, kedy som začal písať GDD a ADD si nepamätám. No viem, že som začal vtedy, keď som sa zasekol s programovaním. Obe dokumenty som spolu tvoril asi týždeň.

Keďže bolo veľa vecí vytvorených narýchlo, bol taký aj námet na hru. Napadlo mi, že keď už mám rozpracovanú hru vyhotovenú aj s vizuálmi, tak ju použijem aj ako hru vo svojom námete. To mi umožnilo urobiť pekne vyzerajúce dokumenty, ktoré nie sú len textom, ale aj obrázky. Všetci predsa majú radi obrázky, však?

Keď som začínal, nevedel som, ako má taký GDD či ADD vyzerať. Zobral som si GDD a ADD hry “Blood Will be Spilled” ako predlohu, podľa ktorej som písal. Bol to aj GDD, ktorý nám bol zaslaný ako príklad. Nie som taký človek, čo by všetko odpísal, takže som si to aj formátoval podľa seba.

Tým, že je môj GDD starší, ako je najnovší build mojej hry, neobsahuje niektoré veci. Mohol som to opraviť, no už nemám veľa času.



Prvý náčrt domu. Nachádzajú sa v ňom aj veci, ktoré som sa rozhodol dať preč v poslednej verzií GDD.

2. Interaktívny priestor

Vybral som si Interaktívny priestor jednoducho preto, lebo sa mi to zdá byť zaujimavejšie a viac zábavnejšie ako je iba animácia. Taktiež nie som animátor, a aj keď viem pracovať s programom, samotný pohyb v animácií mi až tak nejde. Taktiež som sa chcel naučiť lepšie programovať, pretože si myslím, že to budem v budúcnosti potrebovať.

Začiatok

Interaktívny priestor bola úplne prvá vec, ktorú som začal robiť, presne 27. Novembra. Skutočne som zhotovil 2 interaktívne priestory. Ten prvý mal ale úplne inú funkciu, naučiť ma programovať. Čiže to bol skôr taký prototyp konečného projektu. Raz v živote som už programoval, no v jazyku Basic. Presnejšie, prototyp ma mal naučiť C#, jazyk, na ktorom funguje Unity.

Stavanie námetu

Potom, ako som urobil prototyp, musel som vymyslieť to, ako bude vyzerať konečná hra. Vedel som iba zopár vecí a to je to, že chcem 2 side-scroller, pixelovú hru, ktorá bude zameraná na príbeh. Príbeh preto, lebo treba viac vymýšlať ako programovať, ale hlavne aj preto, lebo ide o VŠMU, kde sa uprednostňuje umenie. Už dlho počúvam krátke bájky o monštrách, ktoré sú považované za literatúru. Veľmi sa mi páčia a napadlo mi, že by som na jednu z nich urobil hru. Hier s takou tématikou je veľa, no ani jedna nie je urobená na retro štýl. Na YouTube je týchto bájí veľa, no raz som našiel jednu s názvom "When Day Breaks" - Emergency Alert System Broadcast". Ten prednáša, ako by vyzerala varovacia správa, že Slnko sa premenilo na niečo zlé. Video sa mi zapáčilo natoľko, že ma napadol námet na hru, ktorú by som technicky zvládol. Hráč, ktorý je uzavretý v dome, ktorý sa dozvedá cez rádio, čo sa deje vonku. Len aby bolo jasné, tieto bájky nie su diela, ktoré sú ovplyvňované autorskými právami. Sú ako ľudovky, zväčša autor nie je známy. “When Day Breaks” je taktiež názov uvoľnený od autorských práv.

Atmosféra je najmä vystavaná zo Spritov a ich farieb, rolu taktiež hraje aj zvuk. Tým, že ide o hororovú bájku, priestor musí niesť negatívny vplyv. V úmysle nebolo urobiť hru strašidelnou, iba veľmi neutrálnou, takou, akoby zomierala, vyblednutú. Jeden z dôvodov, prečo som hru úplne nedokončil je ten, že som príliš veľa času strávil kreslením a animovaním a najmä vymýšľaním estetiky priestoru.

Postup

Ako som hovoril, prvý bol prototyp. Tam okrem testovania herných prvkov nič iné nebolo, čiže nebudem o ňom hovoriť. Priložím však nejaké obrázky, nech vieme, o čo asi ide.

Prostredie prototypu. Priestor bol použitý na testovanie pohybu, preto obsahuje rampu. Scripty nie sú ale perfektné a preto ich ďalšia hra nevyužíva. Prostredie obsahuje rebríky a taktiež aj dvere, ktoré sa dajú otvoriť a tak odhaliť vnútro domu.

Svet, v ktorom sa hráč nachádza, je dom, ale nič viac. Čiže design domu je dosť podstatný. Začal som si ho načrtávať a keď som bol s náčrtom spokojný, tak som plán preniesol do Unity, aj keď nie doslovne. Unity má systém, ktorý dovoľuje robiť levely pomocou Tilemapy. V skratke, musel som “postaviť” dom ako lego.

Keď bol dom hotový, bol čas kresliť samotné izby, nech sa má hráč na čo pozerať. Kúpil som si program AseSprite, ktorý je viac než perfektný na tvorbu pixel art. V ňom som zhotovil všetky sprity, ktoré som následne vložil do kostry domu v Unity. A bum! Dom jak vyšitý.

Schody

Toto je trocha komplikovaná časť, čiže nepôjdem do úplných detailov. Dom potrebuje schody, aby sa hráč dokazal navigovať medzi podlažiami. Movement script, ktorý používal, bol trochu závadný a nedovolil mu chodiť po schodoch bez toho, že by sa stala nejaká chyba. Iný Movement script som nemohol použiť, lebo ten nefunkčný spĺňal mnoho iných kritérií, ktoré iné scripty nespĺňajú. Čiže som sa zasekol. Nakoniec som si povedal, že asi potrebujem pauzu a tak som išiel robiť GDD a ADD.
Keď som sa vrátil k programovaniu (asi o týždeň), dostal som nové nápady, a chybu som opravil asi do 10 minút. Bol som veľmi šťastný.

Objekty

Potom, ako som sa uistil, že pohyb po dome je úplne bezchybný, pustil som sa na rádio. Opäť prišli komplikácie, ktoré aby sme pochopili, musím ich detailne opisovať. V skratke poviem, že mi to trvalo asi 3 dni. Pracoval som aj na iných veciach, keby som pracoval na samotnej hre, tak by to trvalo samozrejme kratšie.

Keď bolo rádio hotové, uvedomil som si, že už nemáme veľa času, a hra je pomerne malá a prázdna. Vediac, že celú hru vôbec nestihnem, posnažil som sa a zhotovil som ešte niekoľko herných funklcii.. Tieto neboli vôbec problematické a netrvali dlho.

Keď som začínal s projektom, nevedel som programovať v C#. Učil som sa z YouTube tutoriálov a náhodných vyhľadávaní na Google. Avšak pri konci programovania hry som už programoval úplne sám, a to som vôbec nečakal. Preto mi posledné veci išli ľahko a rýchlo.

Hra sa skladá z 2 “scén”, z Domu a z Menu. Nepamätám si, kedy presne som zhotovil menu, ale nebolo ho veľmi ťažké. V pláne som mal urobiť aj Pauze menu, no nezostal mi naň čas.

V hre znie hudba. V menu a aj v dome. Aby som sa nedostal do problémov s autorskými právami, otec sa mi ponúkol, že mi hudbu skomponuje on, pretože že je hudobník. Hudba sa do hry veľmi hodí a som mu za to vďačný. On je taktiež rád, že mi mohol pomôcť.

Zvukové efekty som sťahoval zo stránok ako je Freesound.org a Zapsplat.com. Všetky zvuky som si ale následne pomenil v Auditione. Pre moderátora v rádiu som použil Text-to-speech, ktorý som našiel niekde zdarma na internete. Nahral som ho, nasadil mu efekty v Auditione a použil v hre. S efektami to dokonca ani neznie tak, že by to rozprával robot.

Celá hra je v angličtine, z jednoduchého dôvodu. Font ktorý hra využíva nepodporuje diakritiku ktorú používa slovenský jazyk. Font zmeniť nemienim, inak by nepasoval do herného prostredia.

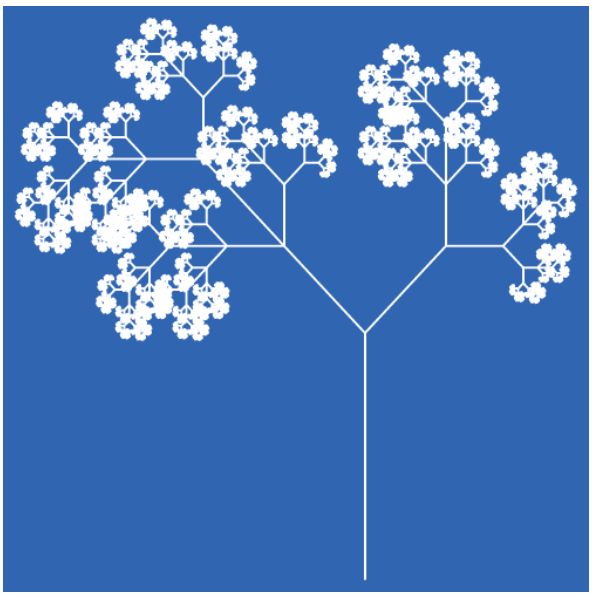
Nepoužívam nikoho Assety, všetko som si urobil sám.

3. Rastlina

Rastilnu som bral ako malé a pomerne ľahké zadanie. Zo začiatku som premenným nerozumel, no po nejakom čase som to celé pochopil. Netrvalo mi dlho, kým som urobil nejaký ten stromček. Taktiež v zadaní bolo dostatok informácií k tomu, aby sme to pochopili, čiže to mi taktiež veľmi pomohlo. Môj stromček sa veľmi podobá na taký, aký nám bol zadaný ako predloha. Páčia sa mi minimalistické obrázky.

Moja rastlina:

Symbol	FB
Starting Axiom	F
Rule 1	B=BB
Rule 2	F=B[+F][-FF]
Iterations	10+
Angle	45°
Start Direction	Up
Curve Thickness	2



4. 3D autoportrét

Na zhotovenie portrétu som si vybral program Blender, pretože je zadarmo, je veľmi jednoduchý a viem v ňom pracovať.

Ešte nikdy som v Blenderi neskulptoval. Trvalo mi nejaký čas, kým som sa naučil základy. No keď som to pochopil, skulptovanie mi išlo veľmi rýchlo a ľahko. Postup bol veľmi základný:

Modelovanie

Odfotenie samého seba a vložiť si do scény reference, vytvorenie Ico Sphere, pomocou Grab tool vytvoriť tvar hlavy, vymodelovanie nosa, vymodelovanie očných dierok, vymodelovanie pier, vymodelovanie uší, ktoré sa následne ako samostatný objekt pripojili k objektu hlavy pomocou Remesh, pridanie jednoduchých guličiek ako očí, decimácia objektu, aby sa zmestil pod daný počet 10,000 triangelov.

Vlasy

Prvý problém prišiel s vlasmi. Ja osobne mám veľmi husté vlasy, a mám ich naozaj veľa. Taktiež sú veľmi strapaté. Preto som sa rozhodol, že ich nebudem robiť pomocou Mesh, ale pomocou Particle systému. To znamená, že vlasy nie su iba 1 objekt, ale mnoho malých objektov, ktoré sa dajú "česať". Problém, ktorý som mal, bol ten, že sa mi ťažko česalo (tým, že moje strapaté vlasy idú do všetkých strán). Opakovaným česaním som problém vyriešil.

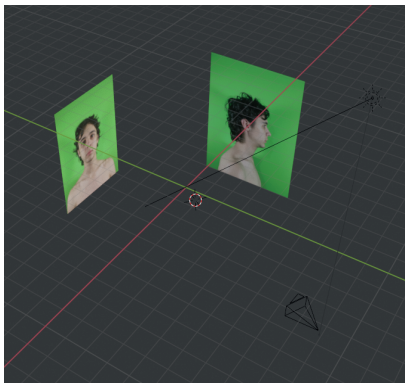
Textúrovanie

Druhý a najväčší problém som mal s textúrovaním. Môj .blend file bol nejako "bugnutý" a neumožňoval mi textúrovanie. Po jednom dni trápenia sa mi to podarilo opraviť tak, že som súbor poslal kamarátovi, ktorý ho následne otvoril a potom poslal späť. Na nternete som nenašiel žiadnu odpoveď, ktorá by tento problém riešila, čiže oprava mi trvala asi deň. Opravil som ho náhodou. Okrem toho mi textúrovanie išlo jednoducho a rýchlo. Zvolená technika textúrovania bol Projection painting, spôsob, kde je textúra zobrazovaná nad objektom a následne štetcom "kreslená" na samotný objekt, kde sa následne generuje textúra v podobe unWrapu.

Render

Na úplnom konci som si vytvoril točiaci sa objekt, ktorý som následne nezvidniteľnil. "Parentol" som naň kameru so svetlom a začal renderovať. Potom. ako som mal render, bolo načase portrét uploadnúť na SketchFab, ktorý prijíma iba súbory, ktoré sú menšie ako 50Mb. To bol pre mňa problém preto, že moje vlasy sa skladali z asi 28 000 000 vertexov. Súbor som musel skompresovať a uploadnuť. Moje vlasy teda vyzerajú inak na video a inak na SketchFabe.

3D autoportrét som nerobil sám, ale s kamarátom, ktorý sa hlási na Vizuálne efekty. Tým, že ani jeden z nás nič také podobné nikdy predtým nerobil, učili sme sa spolu a v niektorých častiach sme sa dopĺňali. Bolo to také naše dobrodružstvo.



5. Videovizitka

Videovizitka sa mi tvorila všelijako. Najprv som nemal žiadnu motiváciu, potom zrazu hej, raz sa mi nápad páči a raz nepáči. V zadaní som si všimol, že je posudzovaná umelecká a technická stránka. Tá veta bola mojím vodítkom a motiváciou.

Ja si niekedy hovorím, že keď chcem zaujať, treba vystúpiť z davu. Neviem presne, ako to majú ostatní uchádzači, no ja som sa rozhodol, že vo Videovizitke použijem všetky zručnosti, ktoré mám. Ide o niečo také ako je showreel. Zručností s videom som mal zopár, a to preto, že chodím na umeleckú školu.

Námet som si vymýšľal po nociach (vtedy som mal najviac času na premýšľanie). Tým, že mám síce blízko k vizuálnym efektom, avšak hlásim sa na herný dizajn, napadlo mi, že by som sa mohol reprezentovať ako minca s dvoma stranami. Pomocou tohto nápadu a zoznamu vecí, ktoré musím povedať, som si napísal krátky scenár, z ktorého som postupne urobil samotné video.

Vo videu som použil niektoré z mojích renderov, ktoré som urobil v Blenderi, spolu s mojími predošlými prácami. Nie su tam samozrejme všetky práce, iba tie, ktoré som si vybral. Produkcia samotného video prešla cez niekolko programov.

Štýl videa je inšpirovaná z mnohých žánrov, ktoré som doposiaľ našiel a oblúbil na inernete. Spomenúť vizuálne efekty som sa odvážil taktiež preto, lebo odbor Herný dizajn má veľmi blízko k odboru Vizuálnych efektov.

Tvorba videa trvala asi 3-4 dni, z čoho som bol milo prekvapený. Informačná stránka videa nie je silná, viac ide o predstavenie zručností. To samozrejme nie je správne, ale tak sa podarilo a už nie je čas na opravu. Je možné, že sa divák dokáže v texte stratiť (ako aj v tomto texte :)).

Hudbu, podobne ako v Interaktívnom priestore, mi skomponoval otec. Prečo by som nemal mať originálnu autorskú hudbu vo svojom diele namiesto stiahnutej hudby z internetu.

6. Portfólio

Portfólio sa skladá z filmov a iných projektov, ktoré sa mi doteraz podarilo zhotoviť. Do portfólia vyberám veci ktoré si myslím že sú “decentné”. Veľa z diel sú školské filmy, čiže boli súčasťou nejakého cvičenia.

Filmy

Všetky filmy ktoré som natočil boli súčasťou nejakého školského zadania. Zadanie bolo buď veľké, alebo iba malé cvičenie. Ja som ale taký malý čertík, čiže keď sme dostali nejaké zadanie, trocha som si ho idealizoval. So súhlasom učitela samozrejme. Rád som vymýšlal nové nápady a experimentoval som.

Filmy som sa snažil točiť aj domáce, no len tým že je škola, nemám na to vôbec žiadny čas. Raz sa mi jeden podaril natočiť, no doteraz som sa nedostal ku strihu. Baví ma tvoriť, len na to nemám až tak vela miesta.

Obrázky

“Obrázkami” mám na mysli .png a .jpg súbori, ktoré som priložil do Portfólia. Niesú také isté, každý je iný. Aj formátovo, aj zmyslovo. Väčšinou to boli obrázky, ktoré sme robili v škole na hodine grafiky a výtvarnej prípravy.

Rendery

Všetky rendery ktoré som kedy urobil boli urobené doma vo voľnom čase. V škole nás totiž 3D neučia, tým že sme na odbore filmu. No ja si myslím že 3D je dosť dôležité, a je dobré ho vedieť. Hlavne keď sa hlásim na Herný Dizajn. Doma som s 3D najmä testoval, modeloval rôzne veci, robil si pozadia do filmov a pomáhal spolužiačke s animovaným filmom.

Zvuk

V Portfóliu žiadne zvukové stopy nemám. To preto, lebo zvuk skoro nikdy nerobím iba tak sólo. Vždy je súčasťou nejakého mojého filmu. Taktiež robím zvuk už spomínanej spolužiačke do jej animovaných filmov.

Jeden z týchto filmov bol animovaný videoklip pre Petra Lipu, “Problémy s problémami”, kde som bol hosťom ktorý bol zodpovedný za 3D prostredia, zvukový mix a special effects.

Zopár dôležitých filmov som do portfólia nedal, tým že obsahujú hudbu s autorskými právami.

V Portfóliu som súbori premenoval tak, aby sa vedelo z kade a čo vlastne sú.