

Bakalársky projekt "Delírium"

Základná osnova hry a Námet

Obsah hry sa točí okolo hráča a jeho postavy, ktorá sa ocíta v neznámom prostredí a snaží sa utiecť z neho von. Hráč sa prebudí v danom prostredí, ktoré má obrysy opustenej továrne. Prostredie je záhadné a prezdrádza málo. Kam sa hráč dostane a ak vôbec, podarí sa mu to?

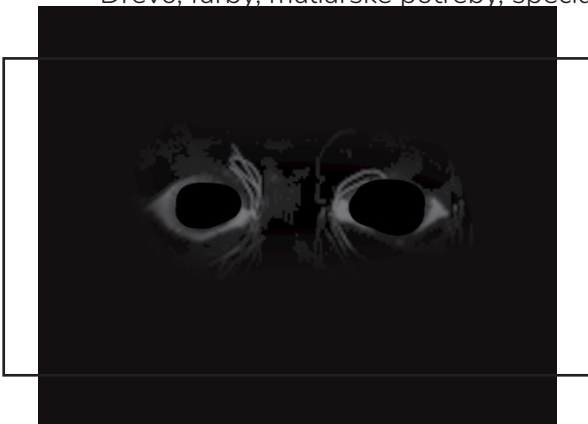
Základné roztriezenie

Prostredie

Štylizácia hry berie podobu realizmu až foto-realizmu. To znamená, že dané prostredie by nemalo na seba upútať príliš veľkú pozornosť a malo by do seba pasovať. Proste, aby vyzeralo realisticky.

Keďže sa dej hry odohráva iba v továrni a nikde inde, jedná sa iba o interiéroch. Najmä o chodbách a miestnostiach. Podoba chodieb môže byť už ale rôzna. V "Delírium" sa budu nachádzať minimálne 2 sekty:

- **Továrneň**
Betón, tehly, haraburdie, ploty, ocel, špina...
- **Maliarský ateliér**
Drevo, farby, maliarské potreby, špeciálne prvky



Postavy

V hre "Delírium" sa nenachádza mnoho postáv. To sa týka aj hlavnej, hráčovej postavy, ktorá sa deja aktívne zúčastňuje, no je neznámym hrdinom. Toto nie je abnormalita, ale dizajnové rozhodnutie čo sa týka rozprávania príbehu v hororových hrách. Tento prvok nemá pomenovanie, no osobne ho nazývam "tichý hrdina". Tento prvok dobre zadefinovala hra "Dead Space" s jej hlavnou postavou "Isaac Clarke".

Iné postavy čo sa v hre nachádzajú sú príšery a iný (už mŕtvy) ľudia, ktorý sa deja nezúčastňujú, ale sú v ňom zmienený. Niektoré z týchto postáv sú:

- **Manekina**
Drevená mechanická figurína ktorá sa zdržiava maliarského ateliéru. Je zápornou postavou.
- **Prízrak**
Je takmer neviditeľná entita ktorá sa pohybuje v priestoroch továrne. Je smrteľná na pohľad.

Definícia

Herné prostredie sa skladá z nekonečnej sekvencie náhodne generovaných izieb ktoré na seba lineárne nadväzujú. Skrz toto prostredie sa hráč musí pŕtŕt a prebiť, aby sa dostal čo najďalej. Izby sú definované číslami. V izbách sa nachádzajú predmety ktoré hráčovi pomáhajú pri stretnutí sa s nebezpečenstvami, ako je napr. Jednoduchá tma, zamknuté dvere, alebo nejaká príšera. Medzi nebezpečenstvami patria aj príšery, ktoré sa občas v prostredí pohybujú a číhajú na hráča. Hráč musí byť so svojimi rozhodnutiami šikovný a dostatočne ostražitý, aby sa príšeram vyhol.

Ak sa stane že hráč podlahne nebezpečenstvu a jeho postava zomrie, má možnosť opakovať hru s motiváciou sa dostať ďalej ako predtým čo zomrel. Toto je definícia žánru "Rogue-like", žáner ktorý je populárny a zaužívaný. Hra "Delírium" je založená na 2 prvkoch tohto žánru čo sú: procedurálne prostredie a permanentná smrť hlavnej postavy (bez ulážania a načítavania hry).

"Roguelike is a style of role-playing game traditionally characterized by a dungeon crawl through procedurally generated levels, turn-based gameplay, grid-based movement, and permanent death of the player character."

- Wikipedia

Čo sa týka žánru, horror rogue-like nie je moc populárna kombinácia žánrov. No existujú hry ktoré sa o to pokúsili.

Prvá hra sa volá Spooky's Scary Jumpscare Mansion. Je to príbehová hra ktorá má podobné mechaniky "Delírium", no ide o viac štylizovaný a príbehový aspekt. Hráč tak isto má za úlohu prejsť 1000 izieb aby sa dostal na koniec hry. Táto hra však nie je rogue-like, s tým že hráč nestráca postup.

Druhá hra je hra na Robloxe ktorá sa volá "Doors". V tej hre ide o to isté: hráč ide skrz náhodne generované izby, manažuje predmety a vyhýba sa nebezpečenstvám. Hra je tak isto štylizovaná, no neobsahuje vôbec žiadny príbeh. Táto hra je rogue-like.

Obidve hry su populárne a veľmi špeciálne svojím žánrom. Hry sú technicky jednoduché na výrobu, čo je dôvod prečo som si zvolil tento žáner.



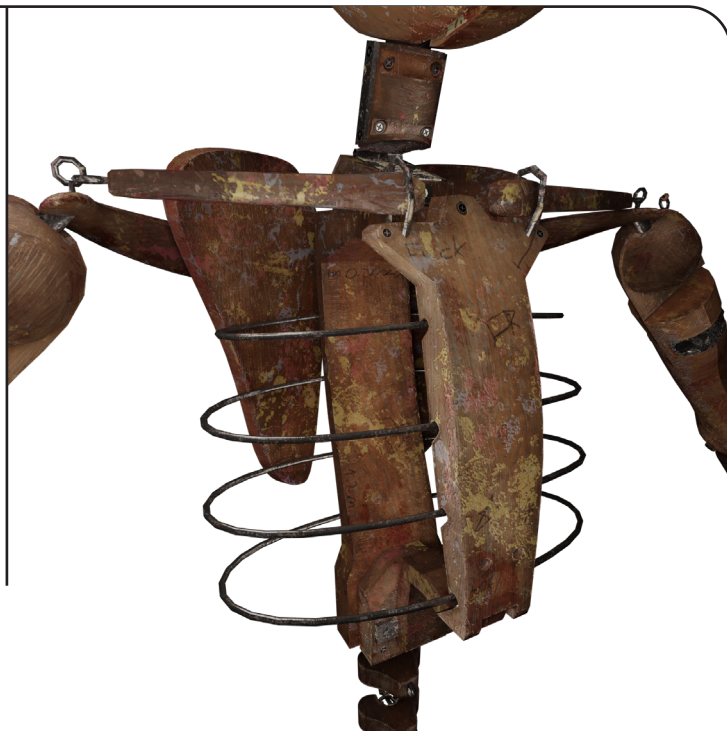
Opis jednej z prác

V tomto odseku som sa rozhodol opisovať jednu z postáv, Manekinu.

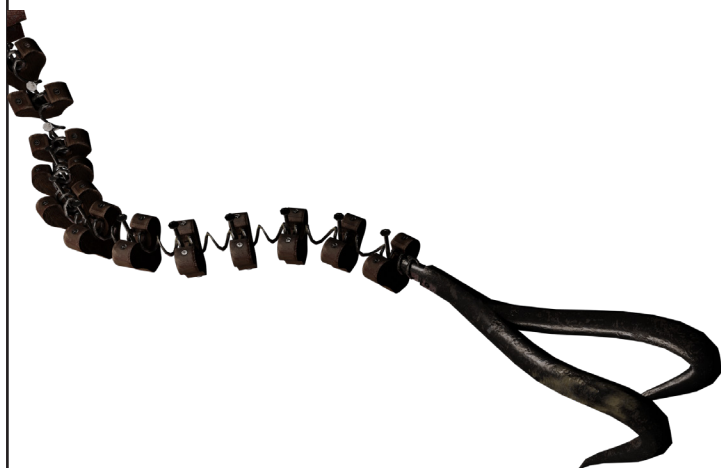
Manekina je záporná postava. Je drevenou mechanickou figurínou ktorá sa nachádza v maliarskej časti prostredia. Manekina ma veľmi neobvyklé proporcie, a to najmä kvôli jej spôsobu pohybu. Prvý krát čo hráč spatrí Manekinu, Manekina visí, a je pripevnená šnúrami ku stropu. Je to aká-si figurína ktorá kedysi bývala viac normálnou a slúžila ako maliarom na zábavu a učenie sa práce s ľudskými proporciami. Ako ožila a sa pretransformovala do súčasnej podoby je už záhadou. Prostredie v ktorom sa Manekina nachádza je zväčša drevené s teplým osvetlením. Aby doň pasovala, je vyrobená z komplementárnych materiálov a farieb. Manekina je zafarbená od farby, má na sebe flaky, je počmáraná...



Manekina má jeden hlavný prvok ktorým je jej hák. Tento hák používa ako zbraň na zaháknutie či prebodnutie hráča. Manekina má 2 spôsoby pohybu: Prvý spôsob je že visí zo stropu. Je skrýta v nejakej škáre a z tmy číha na hráča, čakajúc kým prejde popod ňu. Ak sa tak stane, skočí na hráča a zahákne ho. Toto pre hráča znamená koniec hry. Druhý spôsob je plížiaci sa, kde Manekina sa plíži po zemi a naháňa tak hráča. Týmto spôsobom sa zmesti aj do tesných tunelov, kam ostatné príšery nemôžu. V tomto "móde" sa pohybuje ako škorpión a vrtí chvostom.



Manekina má jeden zaujímavý prvok ktorým je jej hák. Tento hák používa ako zbraň na zaháknutie či prebodnutie hráča. Manekina má 2 spôsoby pohybu: Prvý spôsob je že visí zo stropu. Je skrýta v nejakej škáre a z tmy číha na hráča, čakajúc kým prejde popod ňu. Ak sa tak stane, skočí na hráča a zahákne ho. Toto pre hráča znamená koniec hry. Druhý spôsob je plížiaci sa, kde Manekina sa plíži po zemi a naháňa tak hráča. Týmto spôsobom sa zmesti aj do tesných tunelov, kam ostatné príšery nemôžu. V tomto "móde" sa pohybuje ako škorpión a vrtí chvostom.



Jej ďalším zaujímavým prvkom je jej tvár. Tvár sa jej dokáže otvoriť a rozdeliť až do 4 samostatných častí. Táto funkcia jej dovoľuje robiť zaujímavé a intimidujúce pohyby. Ak sa jej tvár otvorí, prezradzuje svoju skutočnú tvár vo vnútri. Jej tvár je namaľovaná ďalšími farbami, pripomínajúc tvár a zuby. Táto idea je naďalej podporovaná zaschnutou krvou ktorá sa okolo tohto otvoru nachádza, prezrádzajúc už nejakú predošlú obeť.



Harmonogram

Kedže projekt je veľmi obsiahly a regulovaný vyučovaním, v projekte sa nachádza veľmi veľa nápadov ktoré neboli, alebo boli iba čiastočne zrealizované. Kvôli tomuto sa harmonogram neustále menil a nemá prezentovateľnú podobu.

Tieto nápady boli veci väčšinou ako herné funkcie, mechaniky, dynamiky, postavy, modely, zvuk...

petove_napady.txt - Notepad

File Edit Format View Help

Darkness Monster

Sound = scary. lots of footsteps

Hybe sa skoro stale, near death sa rychlo rozbehne a zabije hraca

Mannequin

Hidden on ceiling, jump attacks player (like leach in deep rock galactic)

When looked at, gets scared, drops to the ground, goes up again, relocates

Slime

Make him out of sewage

stalker_doors.txt - Notepad

File Edit Format View Help

<https://youtu.be/vFMolGQGadw?list=PLF5Add17hG7Qahr-hJd21gZ3uGmMzB4ih> = chase scene (need monster concept)

<https://youtu.be/itRQ9-L8o8o?list=PLF5Add17hG7Qahr-hJd21gZ3uGmMzB4ih> = camera monster

<https://youtu.be/D15eieVYjFs?list=PLF5Add17hG7Qahr-hJd21gZ3uGmMzB4ih>

<https://youtu.be/xctLCYVQ-jc?list=PLF5Add17hG7Qahr-hJd21gZ3uGmMzB4ih>

<https://youtu.be/00MvuqsAVrQ?list=PLF5Add17hG7Qahr-hJd21gZ3uGmMzB4ih>

to-do:

Damage (Shake Camera, SFX, VFX)

Ceilight Light Models & Actors

Camera Shake Framework

Randomized Furniture

Lockpicking Wheel

Sufliky

Locker

Walking Motion

Sound Design

Music

Key Item

Drop Items

Physic Grab Objects (???)

Fix floating items

Rebalance Flashlight

Key when dropped loses its data! fix!

SUPER SHAKE

new fixes:

fix all error messages (so i can compile)

tooltip shows when not supposed to

idea: meta sound multiple layers with gain wheels (track1, track2, track3...). to procedurally control them en mass

:Mosnters:

Sludger

Stalker

Pig

DarkPerson (vent, darkness)

Dialogue ideas:

Sludger can faintly say things like the plyush in atomic heart; morsel, teba dam si ja

Postup práce (Manekin)

1. Nápad a inšpirácia

Limitácie: Mechanická postava, musí pasovať do prostredia a dávať zmysel.
Robot? Figurína?

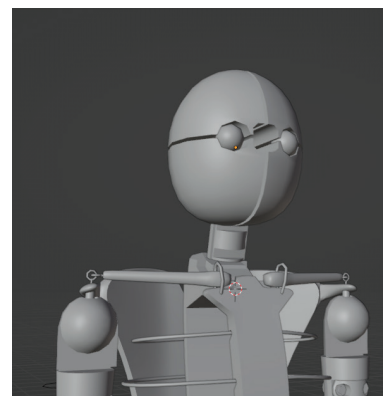
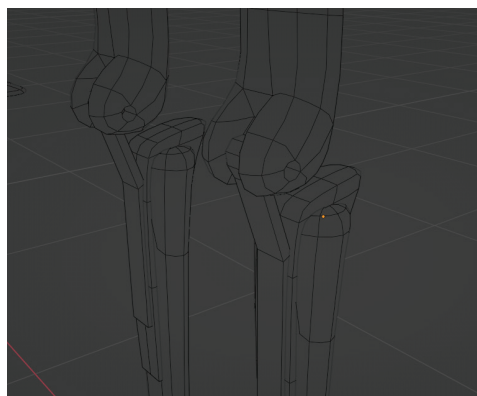
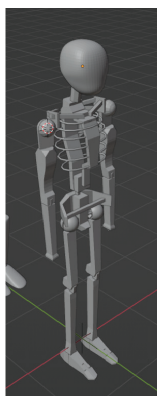
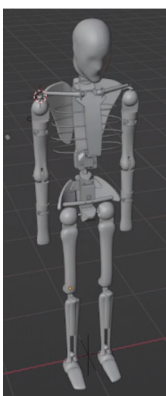
Inšpirácia: Bábkové divadlo, Little Nightmares 2, Leech (Deep Rock Galactic)



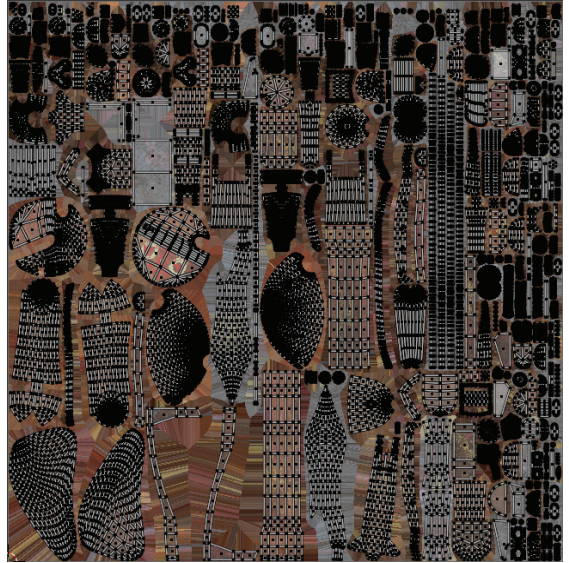
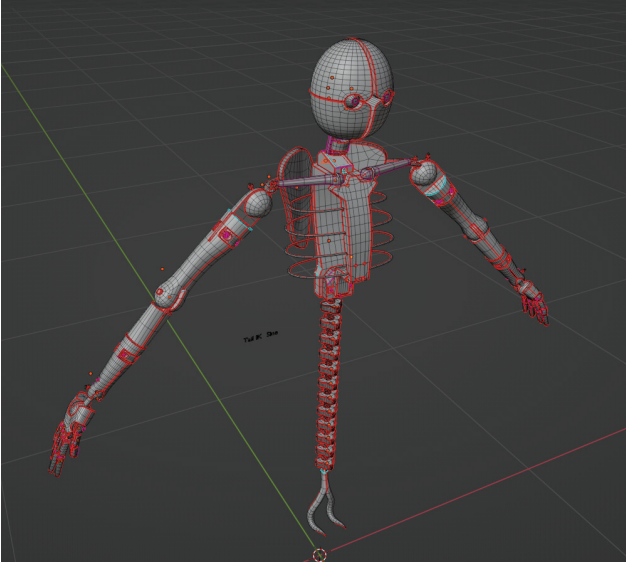
2. Referencia



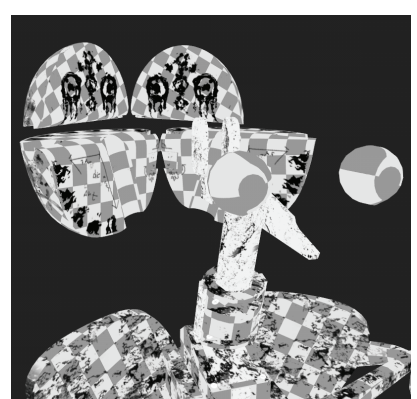
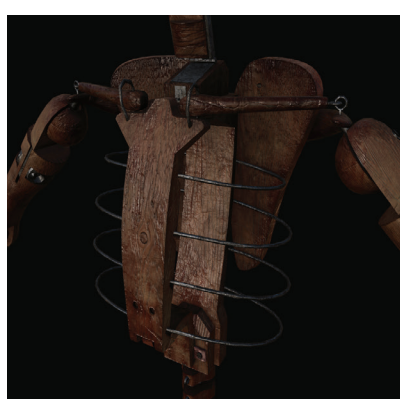
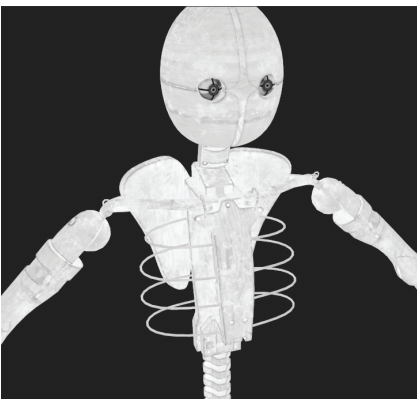
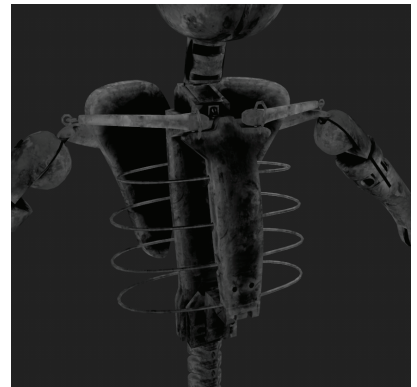
3. Model (najdlhší proces)



4. UV unwrapping

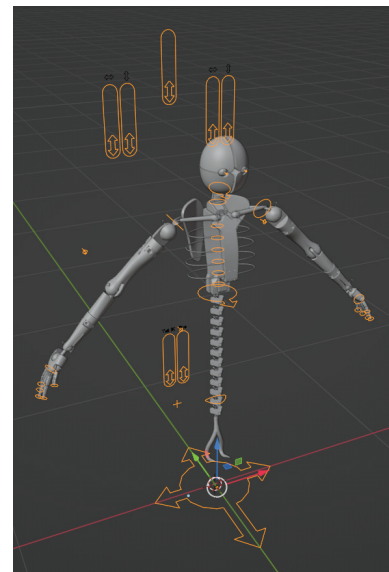
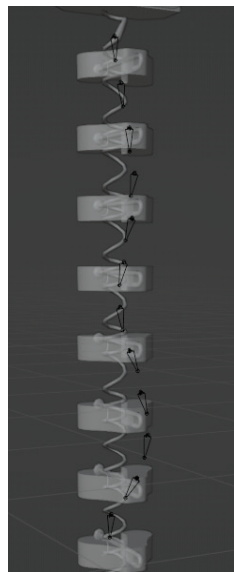
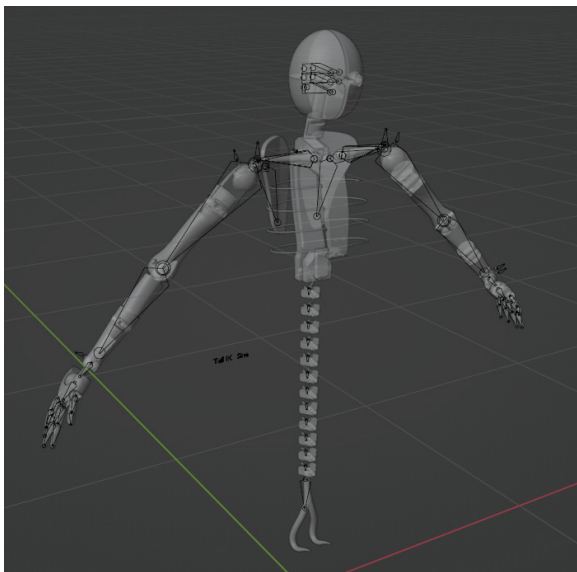


5. Textúrovanie



6. Model Cleanup (applying modifiers, parenting, applying geometry, renaming)

7. Rigging (skeleton, parenting, rig, drivers, constraints, controllers)



8. Animácia

Počas zhotovovania dokumentu sa na animácií ešte pracuje. :)

9. Import do UE5

Bude sa robiť po dokončení prvej animácie. Obsah tohto kroku je správne exportovať a importovať postavu do herného projektu a usporiadať súbory tak aby boli čitateľné.

10. Programovanie

Postava, jej animácie a mechaniky sa budú programovať v 2. semestri.