Antopolis boduje. Jak se na Sutnarce učí herní design?

1.7.2025 - Monika Bechná | Západočeská univerzita v Plzni

Studenti katedry Audiovize na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni opět bodují – hra Antopolis, která vznikla v rámci předmětu herní design, získala ocenění na letošním Anifilmu. Ve zkratce hra zavede hráče, který se stává mravenčí královnou, do války s žábou. Po prohraných bitvách si protivník už stihl podmanit mraveniště a cílem královny je ho zlikvidovat. Předtím, než se tak pomocí smrtící bomby stane, se však musí dostat zpět do vlastního mraveniště.

O tom, co všechno obnáší navrhnout funkční a zábavnou hru, jak o herním designu přemýšlet a proč herní průmysl už dávno předběhl filmový, jsme si povídali s Jakubem Gumanem, který na Sutnarce vyučuje předmět herní design a má za sebou více než 12 let praxe ve vývojových studiích.

Co všechno obnáší vytvořit funkční, zábavnou a výtvarně silnou hru – i v malém studentském týmu?

Nejprve vymyslet, jakou hru chce vlastně tým dělat: jak by se měla hrát, co na ní bude zábavného, na jakých mechanikách bude stavět. Pak přijde ta složitější část: navrhnout a realizovat funkční prototyp, aby tým zjistil, zda to vůbec bude fungovat, nebo je potřeba to vymyslet jinak (v téhle části se většinou zahazuje 80 % nápadů). Následuje samotná výroba: kódování, modelování objektů, psaní textů, kresba, animace, zvuky… Paralelně s tím by měla běžet fáze testování, jestli všechno běží, jak má. A velmi často se podceňuje stránka propagace a marketingu, aby ta potenciálně dobrá hra nezapadla mezi stovkami dalších. Tohle celé může zabrat od několika měsíců do několika let podle náročnosti projektu a velikosti týmu.

Ve vývojových studiích jste strávil přes 12 let. Jaká témata nebo dovednosti považujete za klíčové pro začínající game designéry – a jak je rozvíjíte na Sutnarce?

Nutno dodat, že předtím jsem měl za sebou ještě dalších 10 let dělání her jako hobby: od psaní stolních rolových her přes koketování s úpravami deskových her až po produkci LARPů. Zmiňuji to proto, že spousta studentů může mít podobné zkušenosti, které se při dělání her neztratí. Důležité je mít otevřenou mysl, dokázat řešit problémy i mimo zaběhnuté struktury, nevzdávat se, a hlavně umět zahazovat nefunkční nápady, přijmout konstruktivní kritiku a pracovat s ní. Stát se herním designérem nevyžaduje ani tak skillset, jako spíš mindset.

Vaše výuka studentům ukazuje, jak o hrách přemýšlet, aby hráče bavily. Co to v praxi znamená? Dá se „zábava“ nějak navrhnout?

Zábava se navrhnout dá, i když definice toho, co je zábavné a co ne, je hodně subjektivní. Můžeme aplikovat nějaké univerzální poučky nebo se poučit z již vydaných her, klíčové je ale vždy umět o hře přemýšlet v širším kontextu: proč je zrovna tahle mechanika zábavná nebo tahle jiná není, jak spolu jednotlivé aspekty mohou interagovat a v neposlední řadě: jaké hry by nás samotné bavilo hrát.

Jaké další studentské projekty kromě hry Antopolis, která získala čestné uznání na letošním festivalu Anifilm, v poslední době zaujaly vás osobně – a třeba i porotce nebo publikum?

Nerad bych někomu nadržoval nebo někoho jiného demotivoval, že bych zrovna jeho/její projekt nezmínil, takže si dovolím odpovědět spíš obecně: u spousty studentů je vidět, že je hry zajímají a chtěli by se tím směrem vydat i do budoucna. Takové projekty poháněné vášní a vnitřní motivací pak

vyčnívají nad ostatními a je radost je hrát. Každoročně jich vznikne několik a ty nejlepší pak s sebou vozíme na herní konference, kde se jimi Sutnarka i samotní studenti mohou chlubit.

Herní průmysl už přerostl ten filmový – v čem vidíte jeho sílu, a jakou roli v něm může hrát české (nebo středoevropské) prostředí?

Největší síla her je v jejich interaktivitě a možnosti psát si vlastní příběhy. V kůži hráče jsem to já, kdo vstupuje do fikčního světa a odžívá jeho příběhy. Mohu hledat vlastní cesty, získávat zkušenosti, které bych jinak v běžném životě neměl (třeba řízení ponorky, lety do vesmíru, stavba vlastní zoo). Čechy mají potenciál stát se herní velmocí: stačí se podívat na množství kvalitních studií a her, které odsud vycházejí. Na evropské (a v některých měřítcích i světové) poměry jsou České úspěchy opravdu unikátní.

Studující se často účastní takzvaných Game jamů – co jim tyto akce přinášejí a jakým způsobem se propisují do výuky nebo budoucích projektů?

Game jam (týmová tvorba hry na určité zadání v omezeném čase) je možnost zažít herní vývoj na vlastní kůži včetně všech jeho pozitiv i nešvarů, tedy ne/možnost kooperovat s jinými profesemi, ne/stíhání termínů, prošlapávání neprostupných cest i radost, když se povede projekt včas (většinou během 48 hodin) dokončit. Studenti, kteří mají nějaký Game jam už za sebou, nabrali to nejcennější: praktické zkušenosti. Touhle cestou bych chtěl rovnou oznámit, že se jeden Game Jam chystá přímo na Sutnarce hned v příštím roce.

Katedra Audiovize FDU ZČU nabízí studium animace, fotografie, mediální ilustrace, interaktivního designu i multimédií. Studující mají možnost využít špičkově vybavených studií, rozvíjet vlastní autorský přístup, spolupracovat napříč ateliéry a tvořit pod vedením zkušených pedagogů a profesionálů z praxe. Více na fdu.zcu.cz.

http://info.zcu.cz/Antopolis-boduje--Jak-se-na-Sutnarce-uci-herni-design-/clanek.jsp?id=8288