

Navrhla deskovku z gotického vesmíru, teď absolventka FaVU motivuje další herní vývojáře

1.11.2023 - | Vysoké učení technické v Brně

Idea originální černobílé deskovky se zrodila rychle - spolužačky Natálie Sodomková a Aneta Fasorová ji vymyslely během jediného víkendu na akci Game Jame. Samotný vývoj až k finální verzi, na kterou v kampani Hithit vybraly autorky 120 % předpokládané částky, však zabral mnohem déle.

„Nebyly jsme zkušené vývojářky a hru designovaly intuitivně. Proto nám to zabralo skoro celé čtyři roky. Název Rozety a rakety vychází z gotického slohu. Vizuálně nás to tehdy fascinovalo a rozhodly jsme se využít prvky gotiky – kulatá okna zvaná rozety a samotné katedrály. Doplnily jsme to konspirační sci-fi teorií, že jsou ve skutečnosti rakety a každá z nich letí na svou planetu,“ popisuje absolventka Ateliéru herních médií Natálie Sodomková.

Taktická hra je určena pro dva hráče či dvoučlenné týmy, kteří postupně odkrývají herní plán z černobílých čtvercových karet s obrázky rozet. Cílem je zkompletovat daný počet rozet dříve než protihráč. „Hráči se střídají a každý tah je potřeba promyslet dopředu. Dalo by se to přirovnat ke zjednodušeným šachům, kde si obtížnost také určují hráči,“ popisuje.

Hra je určena pro dva hráče či dvoučlenné týmy | Autor: Václav Koniček

„Kdybychom hru vysvlékly z gotického sci-fi oblečku a navlékly na ni komerčně atraktivnější vizuál, fungovala by i tak. A možná by oslovila ještě širší publikum. Já jsem ale vděčná, že díky studiu v Ateliéru herních médií jsme mohly nadesignovat originální hru s autorským vstupem. Vývoj a samotné herní médium jsme si svobodně osahaly, aniž bychom se musely podřizovat aktuálním trendům. A ze zkušeností můžeme hodně čerpat,“ popisuje absolventka, která začala ihned po dokončení školy pracovat jako specialistka na herní projekty v inkubátoru Gamebase v KUMSTu. Potvrzuje, že po herních vývojářích je neustálá poptávka.

Herní médium podle Natálie Sodomkové navíc zdaleka není vyčerpané. „Nabízí víc než jenom povrchní zdroj zábavy. Je to experimentální a umělecké médium, které umožňuje sebevyjádření či autentické vykreslení atmosféry. Hrou je možné netradičně předávat informace nebo ji využívat v rámci vzdělávání,“ uzavírá Sodomková a vybízí absolventy, aby se otevřeli spolupráci například s nemocnicemi, školami či dalšími institucemi.

<https://www.zvut.cz/lide/-f38102/navrhla-deskovku-z-gotickeho-vesmiru-ted-absolventka-favu-motivuje-dalsi-her-ni-vyvojare-d245379>