**Analýza svetu Bloodborne**

V tomto článku sa ponorím do príbehu hry Bloodborne. Priblížim autora tohto príbehu a jeho inšpiráciu. Ďalej sa budem venovať hernému štúdiu Fromsoftware, ktoré na tejto hre pracovalo. Spomeniem ich históriu, predošlé hry, a ako sa dopracovali k hre Bloodborne. Zameriam sa na to, čo znamená pojem Souls-like a opíšem ako do tejto kategórie zapadá Bloodborne. Opísal by som základné herné mechaniky tejto hry, dizajn postáv, world-building ap. Nakoniec budem rozoberať hudbu. Ako táto hudba vplýva na gameplay, a ako dodáva atmosféru do scén alebo súbojov s postavami, s ktorými sa hráč stretne počas jeho hrania.

**Hlavné zdroje:**

[**Hudba**](https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3410404.3414245)

[**World-building**](https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2016/Felix-Schniz-Skeptical-Hunters-A-Critical-Approach-to-the-Cryptic-Ludonarrative-of-Bloodborne-and-Its-Player-Community-.pdf)

[**Príbeh, herné mechaniky, inšpirácia**](https://books.google.sk/books?hl=sk&lr=&id=4z67DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=bloodborne+game&ots=sv7PGfBHrd&sig=FVt5ymOH9EG7QRyjZejJ7Oef1-8&redir_esc=y#v=onepage&q=bloodborne%20game&f=false)

**Marek Vatrt, ID: 120904**