

Hry o prežitie*

Vojtech Babinský

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
`xbabinskyv@stuba.sk`

6. november 2022

Abstrakt

Vďaka pokroku, sa už väčšina populácie v rozvinutých krajinách nemusí zaoberať poľnohospodárstvom, lovom, zberom a podobnou ťažkou fyzickou prácou. Tieto aktivity, dnes vykonáva, vzhľadom na ostatok obyvateľstva, len hŕstka ľudí.

Niektorí ľudia, však vo svojom voľnom čase siahajú po hrách simulujúcich tieto činnosti, často v extrémnych podmienkach, kde každá chyba môže mať nemilý vplyv na ďalšie hranie. Ide teda o špecifický prípad, kde na rozdiel od väčšiny iných hier, hráč nie je nezraniteľným hrdinom, ale súčasťou prostredia, v ktorom zápasí s hladom, zvieratami/príšerami, počasím, inými hráčmi atď.

Cieľom článku je zoznámiť čitateľa s tzv. hrami o prežite (ang. Survival games). Pokúsi sa opísať kritéria, ktoré musia hry spĺňať, aby mohli byť zaradené do tohto žánru, poskytne príklady úspešných herných predstaviteľov tejto kategórie a predstaví aj jej rôzne subžánre.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/2023, vedenie: Vladimír Mlynarovič

1 Úvod

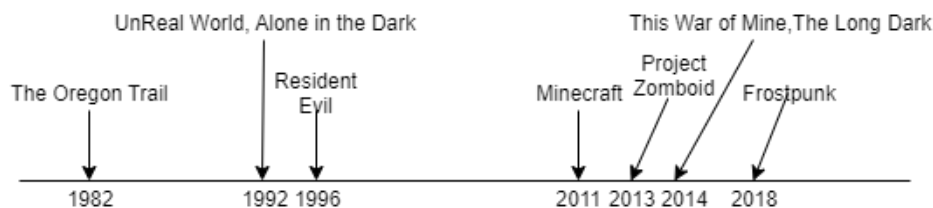
Počítačové hry sú relatívne nová forma zábavy, ktorej vývoj kopíruje rozvoj a dostupnosť počítačov. Tak ako v literatúre, jestvuje mnoho rozličných žánrov a hranice medzi nimi hier sú pružné. To znamená, že niektoré hry teda môžu byť zaradené do viacerých naraz. V tomto článku sa budem zaoberať „hrami o prežitie“ (alebo aj survival hrami).

Ako už napovedá sám názov tohto druhu hier, dôležitou je snaha prežiť. Základnou črtou survival hier je hospodárenie so surovinami, často zahrňujúce výrobu (crafting) a recykláciu, pomocou, ktorých dokážete svoju postavu dlhšie udržať pri živote. [14]

Ďalším znakom je možnosť zranenia sa (prejavuje sa ako dočasné znevýhodnenie hráča), prípadne smrti v hre.

Tá môže nastať po konfrontácii s inými ľuďmi, zvieratami a príšerami, čo tiež patrí medzi základne elementy hier o prežitie. [17]

2 História hier o prežitie



Obr. 1: Časová os vzniku žánru videohier s tematikou prežitia

Zdroj: upravené podľa Reid (2018). [17]

Prvou komerčne úspešnou survival hrou bola The Oregon trail, vydaná v 80tych rokoch minulého storočia. Jej úplne prvá verzia, však uzrela svetlo sveta v roku 1971.

Dan Rawitsch, vtedy 21 ročný vysokoškolák a učiteľ, dostal za úlohu učiť žiakov 8. triedy históriu americkej expanzie na západ. Chcel urobiť niečo nové a interaktívne, a preto pre svojich žiakov vytvoril stolnú hru. [21]

Keď jeho spolubývajúci, učiteľ matematiky, Bill Heinemann videl mapu tejto hry povedal Rawitschovi, že by to mohol byť perfektný program pre počítač. Ukázal mapu ďalšiemu spolubývajúcemu Paulovi Dillenbergerovi, ktorý tiež učil matematiku. Tomu sa nápad zapáčil a pustili sa do diela.

Základ hry je cestovanie so skupinkou osadníkov z mestečka Independence (štát Missouri) do štátu Oregon na východe USA.

V úvode si hráč nakúpi zásoby jedla, náboje a zvieratá na cestu. Počas výpravy musí prekonať rôzne náhodné udalosti ako rozbitie kolesa na voze, uhryznutie hadom a choroby.

Hra nemala žiadnu grafiku a bola čisto textová, jej kód mal 800 riadkov a bola naprogramovaná v jazyku BASIC. Ihneď sa stala hitom medzi študentmi školy, ktorí stáli v radoch aby si mohli zahrať.

Hoci po vydaní The Oregon Trail nasledovala dekáda útlmu popularity survival hier 1, tento žáner prešiel obrovským vývojom a dnes patrí medzi najobľúbenejšie. [11] Dôkazom toho je aj mimoriadny úspech hry Minecraft, ktorá je najpredávanejšou počítačovou hrou vôbec. 2

Hra	Rok vydania	predaných ks.*	Profit **	Priemerný profit za rok**
Minecraft	2011	238	1100	100
The Long Dark	2017	5	55	11
Frostpunk	2018	3	31	7,75
Resident Evil	1996	5,3	467	17,96
This War of Mine	2014	7	24	3
Project Zomboid	2013	2	41	4,56

*mil.

**mil. USD

Obr. 2: *Tabuľka ziskov survival hier*

Zdroj: vlastná tvorba.

3 Subžánre

Survival hry majú dva hlavné subžánre – Wilderness survival (prežitie v divočine) a Survival horror. Samozrejme, jestvuje mnoho hier, pri ktorých nie je jednoduché zaradiť ich do jednej z dvoch predstavených skupín, voláme ich preto vznikajúce typy (alebo aj hybridy). [17]

3.1 Wilderness survival

Hry tohto subžánru, sa sústredia na schopnosti prežitia v prírode. Hráč zvyčajne začína ako lovec a zberač. Postupným hraním si vyrobí nástroje a zbrane a nájde úkryt, z ktorého vychádza na výpravy. Do tejto skupiny hier patrí napríklad už spomenutá The Oregon Trail, The Long Dark a Unreal World. [23]

3.1.1 UnReal world

Prvýkrát vyšla v roku 1992. Je to práca dvoch ľudí, hlavného vývojára Samiho Maaranena a Errku Lehmusa. Pôvodne to bola fantasy RPG hra, ktorá sa postupne vyvinula na Wilderness survival situovaný v dnešnom Fínsku v dobe železnej.

Hráč sa pohybuje v masívnom náhodne generovanom svete s jediným cieľom - prežiť čo najdlhšie. Musí si pritom dávať pozor na zimu, hlad, únavu... Level realizmu je naozaj vysoký.

UnReal world je držiteľom dvoch rekordov: je to najdlhšie podporovaná hra na svete a prvá survival hra s otvoreným svetom. [5]

3.1.2 The Long Dark

Táto survival hra z roku 2014, sa odohráva v zimnej a drsnej kanadskej divočine. The Long Dark ponúka survival mód a príbehový mód s názvom Wintermute.

Survival mód sa sústreďuje iba na samo prežitie, ide o sandbox mód (hráč má voľnú ruku v tom ako chce hrať). Samozrejme, hra ponúka možnosť získania rôznych úspechov (achievementov), ktoré môžu motivovať ľudí k ďalšiemu hraníu. [22]

V príbehovom móde hráč striedavo hrá za pilota Willa Mackenzieho alebo doktorku Astrid Greenwoodovú. Počas spoločného letu svet postihla nevysvetlená katastrofa, ktorá zapríčinila pád ich lietadla. Cieľom hráča je priviesť oboch hrdinov ku sebe a odhaliť dôvod katastrofy. [22]

Momentálne sú dostupné štyri kapitoly príbehu, pričom záverečná piata je vo vývoji.

3.2 Survival Horror

Pojem Survival horror sa prvýkrát objavil v hre Resident evil, a odvtedy sa používa na označenie hier tohto typu. [12] Tieto hry kombinujú silný emočný zážitok hororových filmov s mechanikami hier o prežitie. Strach a pocit napätia u hráča vyvoláva často tmavé prostredie, hudba a rozličné príšery.

3.2.1 Resident Evil

Japonská herná séria Resident Evil (v Japonsku známa pod názvom Biohazard [6]), patrí medzi najpopulárnejšie tohto subžánru. Od roku 1996 vrátane, vyšlo desať hlavných hier, hoci spolu s rôznymi vedľajšími by to mohlo byť okolo tridsať. [19]

Dej hry sa začína vyslaním druhého špeciálneho oddielu, ktorý má zistiť príčinu objavenia sa v meste Racoon brutálnych kanibalov. Na svojej výprave rýchlo zistia, že helikoptéra prvého tímu havarovala a objavia obrovskú vilu plnú hrôzostrašných stvorení... [7]

Okrem hier vyšlo aj sedem filmov Hollywoodskej produkcie. Filmy zo série Resident Evil sú najviac zarábajúcimi stvárneniami počítačových hier. [9]

3.2.2 Alone in the dark

Prvý diel tejto série sa dostal na trh v roku 1992. Ide o point and click adventúru, čiže hráč ovláda postavu prevažne klikaním na objekty. Najefektívnejší spôsob konfrontácie hráča s príšerami, je jednoducho vyhýbať sa im. [17]

Príbeh sa začína, po tom ako súkromný bol vyšetrovateľ Edward Carnby najatý na nájdenie vzácného pianu vo ville umelca Jeremyho Artwooda, ktorý spáchal samovraždu za nevyjasnených okolností. Po vstupe do tejto vily, ktorá mala reputáciu prekliatej, sa dvere uzamknú a Edward ostane uväznený. Vzápätí ho prepadne monštra a zabráni mu vystúpiť na povalu, kde by sa malo nachádzať vzácné piano. [20]

Momentálne je vo vývoji, nová rovnomenná hra od svetoznámeho vydavateľa THQ Nordic, ktorá je inšpirovaná originálom z roku 1992. [1]

3.2.3 Project Zomboid

Táto hra začala ako projekt štyroch nezávislých vývojárov, ktorých cieľom bolo vyvinúť čo najlepšiu zombie survival hru. Hra má retro grafický štýl, kameru zobrazujúcu prostredie z izometrickej perspektívy a mnoho malých detailov. [13]

Project Zomboid bol vydaný v roku 2013 a recenzie hráčov na stránke Steam sú veľmi kladné. [4]

Dej sa odohráva v Muldraug, okres Knox v štáte Kentucky. Celá oblasť bola uzavretá v karanténe z dôvodu zamorenia zombíkmi. Hlavný hrdina Bob ostal uväznený v zóne spolu so svojou ženou Kate, ktorá mala poranenú nohu a nemohla chodiť. Čím dlhšie hráč prežíva, tým viac znakov zániku civilizácie vidí. Od popraskaného asfaltu po konečný výpadok elektriny.

Hra nemá vyložený cieľ, ktorý keď hráč splní tak vyhrá. Neodvratným koncom je smrť, ktorá môže nastať z rôznych príčin, od boja s nakazenými po konfrontáciu s banditmi. [13]

3.3 Hry hybridného žánru

Ako už bolo spomenuté, niekedy nie je možné jednoznačne zaradiť hru do žánru hier o prežitie. Hry, ktoré spájajú klasické atribúty survival hier s rôznymi inými žánrami nazývame „hybridnými“.

3.3.1 This war of mine

Hra poľského vývojára 11bit Studios bola inšpirovaná skutočnými udalosťami, hlavne Varšavským povstaním, obliehaním Grozného a vojnou v Sýrii. Dostupná pre hráčov je od roku 2014. [3]

Hra sa odohráva vo vojnu zmietanom meste. Hráč sa spolu so skupinou ďalších ľudí snaží prežiť obliehanie. Každý z členov skupiny má ukazovateľ hladu, únavy a šťastia. V hre sa strieda deň a noc, pričom obe fázy majú vplyv na hranie. Kým cez deň môže hráč zadávať úlohy ostatným postavám, v noci je čas na zber materiálu, jedla a vzácností. Hráč sa tiež nevyhne ťažkým rozhodnutiam. Problémy väčšinou nemajú jednoznačne dobré riešenia, čo ešte viac zvyrazňuje ťažký život civilistov. [15]

This war of mine, na rozdiel od väčšiny hier s vojnovou tematikou, ukazuje často zabudnutý ťažký život civilistov žijúcich v oblasti postihnutej konfliktom. Práve vďaka silnému protivojnovému odkazu bola hra zaradená medzi odporúčané materiály v poľskom školstve. [3]

3.3.2 Frostpunk

V roku 2018 sa spoločnosť 11bit Studios zaslúžila o ďalšiu zaujímavú survival hru. Frostpunk spája citybuilder (hry, kde hráč stavia mesto alebo kolóniu) a survival hry. Tematika hry je steampunková (Steampunk je subžánrom sci-fi, ktorý je charakteristický zmiešaním modernej technológie s parným pohonom). [18]

Dej sa odohráva na území Anglicka v roku 1887, po tom ako výbuch sopky zapríčinil rapidný pokles teploty na Zemi. Hráč vystupuje v roli starostu mestu a jeho úlohou je mesto stabilizovať a rozvinúť, napriek neustále klesajúcej teplote. Popritom musí rozhodovať o zákonoch, ktoré sú často problematické ako napríklad detská práca, pridávanie pilín do jedla a mnohé iné. [18] [2]

3.3.3 Minecraft

Táto hra vznikla ako voľnočasový projekt švédskeho programátora Markusa Perssona. V roku 2009 ju vydal na fóre TIGSource (fórum nezávislých vývojárov hier). Po vydaní verzie Alpha v roku 2010 Persson odišiel z práce a začal sa svojmu dielu venovať naplno. [10]

V roku 2011 vyšla plná verzia hry a Minecraft sa stal bestsellerom. O šesť rokov neskôr bol odkúpený spoločnosťou Microsoft. [10]

Minecraft ponúka dva herné módy: single-player (hra osamote) a multiplayer (hra s inými hráčmi). Múd single-player má dva režimy: survival prežitie a creative .

Práve mód survival, je dôvodom, prečo možno zaradiť Minecraft medzi hry o prežitie. Hráčovo dobrodružstvo sa v ňom začína vygenerovaním náhodného sveta [8]zloženého z množstva blokov (kociek) a plného zaujímavých oblastí ako napr. púšť, džungľa, les, hory ...

Hráč na začiatku nemá žiadne nástroje. Tie si musí vyrobiť z dreva, ktoré „vyťaží“ udieraním holou rukou do stromu [10]. Hraním však postupne vylepšuje svoje vybavenie od drevených nástrojov až po netheritové (špeciálny materiál). Tak ako vo väčšine survival hier, aj tu má náš charakter požiadavky na jedlo a taktiež ukazovateľ zdravia. Hru možno hrať, ako chceme (ciele si určujeme sami), alebo ju vyhrať. Výhra nastáva po zabití Ender Draka v dimenzii, ktorá sa volá jednoducho End.

Minecraft je momentálne najpredávanejšou počítačovou hrou vôbec. Je dôkazom, že aj nezávislé hry sa dokážu presadiť ak za nimi stojí odhodlaný človek a kreatívny nápad.

4 Vyjadrenie sa k témam prednášok

4.1 Grafické vyjadrenie informácií v informatike

To, že ľudia najlepšie prijímajú informácie vo vizuálnej forme, perfektne zhŕňa slovenské porekadlo „Lepšie raz vidieť, ako stokrát počuť“. Potvrdzujú to aj odborníci, ktorí tvrdia, že človek pomocou zraku prijíma od 70 do 90 percent všetkých informácií. [16]

V mojom článku som graficky vyjadril na dvoch miestach.

Prvým príkladom je diagram, ktorý na časovej osi ukazuje roky vzdania hier opísaných v článku. Diagram som vytvoril podľa predlohy z primárneho zdroja. 1

Druhým príkladom je tabuľka zobrazujúca informácie o počte predaných kópií jednotlivých hier a profit, ktorý priniesli svojim vydavateľom. V tabuľke som využil možnosť vytvorenia vlastného vzorca (v programe MS Excel), ktorý som použil na výpočet priemerných ročných ziskov jednotlivých hier. 2

4.2 Práca a ľudia: Scrum

Hneď v úvode prednášky bola otázka týkajúca sa plánovania pre začatím práce na projekte. Ja sa skláňam k poslednej možnosti, čiže c – premyslíme iba najnutnejšie. Nemyslím si totiž, že je možné úplne premyslieť všetky detaily na začiatku. Často sa totiž počas práce vyskytujú menšie alebo väčšie komplikácie, ktoré dokážu rozhodnúť plán práce.

Ďalej by som sa chcel vyjadriť ku kontrole pri práci. Pri písaní článku boli istou formou kontroly priebežné odovzdávania, ktoré ma tak trochu prinútili pracovať postupne a nenechať si všetko na koniec semestra. Hodnotím ich preto pozitívne a súhlasím s tvrdením, že bez kontroly nebudeme svoju prácu realizovať.

4.3 Bibliografia a citovanie v technickom texte

Pri písaní článku je dôležité poskytnúť zdroje odkiaľ sme čerpali informácie. Slúži to či už na vyhnutie sa plagiátorstvu alebo ako odkaz na ďalšiu literatúru týkajúcu sa danej témy.

V tomto článku som pomocou odkazov na zoznam literatúry, ktorý sa nachádza na poslednej strane a je importovaný zo súboru literatura.bib. Okrem formátu @article som použil ďalšie formáty pre bibliografický záznam ako napríklad @online, @mastersthesis a iné.

Odkazovanie na diagram a tabuľku som vytvoril pomocou `\ref{fig:názov}`. Diagram, ktorý som použil vznikol úpravou pôvodného z [17]. Tabuľka nachádzajúca sa v texte je moja vlastná tvorba. Pri jej vytváraní som čerpal z internetu, zdroje sú uvedené v pôvodnom súbore tabuľky.

5 Záver

Na záver by som chcel v krátkosti zhrnúť obsah môjho článku, ktorého téma bola „Hry o prežitie“. Podarilo sa mi predstaviť isté charakteristické znaky, podľa ktorých možno povedať, že hra patrí do tohto žánru. Taktiež som čitateľa oboznámil s krátkou históriou žánru na príklade hry The Oregon Trail.

Ďalej som sa zameral na opis troch hlavných subžánrov hier o prežitie, ktorými sú Wilderness survival, Survival horror a hybridné žánre. Ku každému subžánru som poskytol aj príklady hier. Potom nasledovalo vyjadrenie sa na tri témy z prednášok zimného semestra 2022.

Literatúra

- [1] Alone in the dark. https://store.steampowered.com/app/1310410/Alone_in_the_Dark/. Accessed: 2022-12-05.
- [2] Book of laws. https://frostpunk.fandom.com/wiki/Book_of_Laws. Accessed: 2022-12-06.
- [3] Gry w edukacji. <https://www.gov.pl/web/gryweducacji/this-war-of-mine>. Accessed: 2022-12-06.
- [4] Meet the team. <https://projectzomboid.com/blog/about-us/>. Accessed: 2022-12-05.
- [5] Unreal world. https://store.steampowered.com/app/351700/UnReal_World/. Accessed: 2022-11-05.
- [6] Capcom. Special feature: The secret of success “resident evil”, 2013.
- [7] Alexander Cope. Resident evil full story retrospective: 25 years of survival horror history, 2021.
- [8] Sean C. Duncan. Minecraft, beyond construction and survival. Master’s thesis, San Jose State University, 2019.
- [9] Bryanna Ehli. How to watch the resident evil movies (chronologically and by release date), 2022.
- [10] Joakim Henningson. The history of minecraft, 2022.
- [11] Kim Horcher, Allan Wheeler, Nick Maillet, Chelsea Miller, and Tom Marks. The 10 best survival games, 2022.
- [12] Ewan Kirkland. Survival horrrality: Analysis of a videogame genre (1). *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, pages 22–32, oct 30 2011.
- [13] Michael Mosel. Playing zombified versions of the end of the world. 2013.
- [14] Dwight Pavlovic. Video game genres: Everything you need to know, 2020.
- [15] Cole Pergerson. How this war of mine creates empathy for virtual characters. Master’s thesis, San Jose State University, 2021.
- [16] Mgr. Vojtech Regec. *Praktické využitie informačných a komunikačných technológií u žiakov so zrakovým postihnutím*. PhD thesis, Univerzita Palackého v Olomouci, 2010.
- [17] Samantha Reid and Steven Downing. Survival themed video games and cultral constructs of power. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 11:41–57, April/June 2018.
- [18] Heidi Salo. It could be worse: Representation of human survival behaviour in frostpunk. Master’s thesis, Tampere University, 2020.
- [19] Jordan Sirani. How to play the resident evil games in chronological order, 2022.

- [20] Cameron Swan. What happens in alone in the dark's story, 2022.
- [21] Greg Toppo. Oregon trail at 50: how three teachers created the computer game that inspired - and diverted- generations of students, 2021.
- [22] Venla Virtanen. Translating game achievements: Case study of The Long Dark and Spyro the Dragon. Master's thesis, University of Turku, 2020.
- [23] Anastasia Wilds. 10 best games where you have to survive in the wilderness, 2022.