**UNICORN COLLEGE**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**2014 Jan Veselý**

**UNICORN COLLEGE**

**Katedra informačních technologií**



**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Vývoj technologií počítačových her**

**Autor BP: Jan Veselý**

**Vedoucí BP: ing. David Hartman Ph.D.**

**2015 Praha**

# ZADÁNÍ

|  |  |
| --- | --- |
| Jméno a příjmení | Jan Veselý |
| Název bakalářské práce v češtině | Vývoj technologií počítačových her |
| Název bakalářské práce v angličtině | Technology development of computer games |
| Studijní program | Systémové inženýrství a informatika |
| Studijní obor | Management ICT projektů |
| Vedoucí bakalářské práce | Ing. David Hartman Ph.D. |

Cíl závěrečné bakalářské práce

Cílem bakalářské práce je podat přehled technologií používaných pro vývoj počítačových her spolu s historickým přehledem jejich vývoje. Historický přehled popíše důležité milníky v těchto technologiích a ke každému poskytne příklad počítačové hry tento milník reprezentující. V neposlední řadě práce poskytne přehled aktuálně používaných herních systémů zvaných "engine". V praktické části bude přiblížen herní engine Unity případně další související technologie.

Celý popis bude proložen praktickými příklady přibližující práci s daným enginem.

Práce bude také obsahovat prototyp komplexnější hry, kde bude brán zřetel na řešení samotné technologie hry a nikoliv na zařazení zajímavého příběhu. Tématem bude funkční prototyp počítačové hry Mario.

Osnova

Úvod

Technologie minulosti

Herní Engine

Srovnání herních enginů

Unity

Závěr

Přílohy

Základní literatura

­Jason Gregory, Jeff Lander and Matt Whiting. Game Engine Architecture. United States: Taylor & Francis Inc, 2009.

ISBN: 978­1568814131

­Michelle Menard. Game Development With Unity. Clifton Park, New York: Cengage Learning, 2011. ISBN: 9781435456587

­Jirkovský Jan a kolektiv. Game Industry. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN: 978­80­904387­1­2

­Tristan Donovan. Replay: The History of Video Games. East Sussex, England: Yellow Ant, 2010. ISBN: 9780956507204

# Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci na téma vývoj technologií počítačových her vypracoval samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím výhradně odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou v práci citovány a jsou také uvedeny v seznamu literatury a použitých zdrojů.

Jako autor této bakalářské práce dále prohlašuji, že v souvislosti s jejím vytvořením jsem neporušil autorská práva třetích osob a jsem si plně vědom následků porušení ustanovení § 11 a následujících autorského zákona č. 121/2000 Sb.

|  |  |
| --- | --- |
| V……………………. dne ……….. | …….…………………………… |

# Poděkování

Děkuji vedoucímu bakalářské práce ing. Davidovi Hartmanovi Ph. D. za účinnou metodickou, pedagogickou a odbornou pomoc a další cenné rady při zpracování mé bakalářské práce.



**Vývoj technologií počítačových her**

**Technology development of computer games**

# Abstrakt

Nejtěžší částí na poli herního průmyslu byly vždy technologie. V časech minulých byly herní technologie převážně o nízko úrovňové optimalizaci, tj. psaní kódu, který na cílové platformě počítačů poběží rychle a efektivně. Nicméně v minulých patnácti letech nabyly hry na komplexnosti a vývoj na složitosti. Dnes je při vývoji hry primárním cílem jednoduše učinit kód funkční a konečným produktem co nejvíce uspokojit původní vizi projektu. Dříve byli autory převážně jednotlivci nebo drobné skupiny vývojářů pracující převážně na 2D vykreslování a nejvíce požadovanou vlastností hry byla hratelnost, tj. schopnost zabavit hráče na co nejdelší periodu času. Nyní jsou to sofistikovaná herní studia, kde každé větší studio vlastní svůj herní engine a projekt trvá měsíce, někdy i roky. Na takovém projektu se podílí desítky lidí s jasně definovanými rolemi. Každá role je sama o sobě tak sofistikovaná a náročná, že v odvětví herního průmyslu máme pouze velmi omezené procento kvalifikovaných lidí. Naprostý nedostatek lidí je v rolích game-designu. Game-design je schopnost navrhovat hry tak, aby byly hratelné, zajímavé a hlavně realizovatelné. Nedostatek je rovněž grafických designerů. Grafici jsou lidé, kteří dokáží kreativně navrhovat herní prostředí a postavy. Samozřejmě tyto návrhy dokáží předělat do digitální podoby a předat je programátorům. Nejčastěji ve formátu 2D spritů, animací, nebo 3D modelu. V dnešní době jako jádra her slouží takzvané herní enginy. Jedním z těchto enginů je rychle se rozvíjející Framework Unity. Unity je flexibilní a velmi rozsáhlá platforma pro tvorbu multiplatformních 2D her, 3D her a animací. Jako obrovský a stále rostoucí ekosystém usnadňuje a rozšiřuje možnosti herních vývojářů. Jako plně podporovanou platformu ji vývojáři mohou použít k sestavení her na prostředí jako je iPhone, Mac, Windows a další.

Klíčová slova: vývoj, hry, herní engine, unity, game-design

# Abstract

The most difficult part in the field of gaming industry has always been technology. Gaming technologies used to be mostly about low level optimization, i. e. writing code which would run smoothly and efficiently on target group of computers. However, in last fifteen years, games have grown more complex and their development more difficult. Nowadays, the primary goal while developing a game is simply to make the code work and to hold to the original vision of the project as much as possible. Previously, the authors were mostly individuals or small groups of developers working mostly on 2D rendering, and most desired aspect of the game was gameplay i.e. ability to entertain players for the longest time possible. Now there are sophisticated development studios, bigger ones owning their own game engine and the project takes months, sometimes years. These projects involve dozens of people with strictly defined roles. Each role itself is so sophisticated and demanding that the number of qualified people is very low. Complete lack of people is in the field of game design. Game design is an ability to design the games so that they are playable, interesting and above all feasible. There is shortage of graphic designers as well. Graphic designers are people who are able to design game characters and environment. They are of course able to digitize these designs and hand them over to coders in the form of 2D sprites, animations or 3D models. Nowadays, the so-called game engines serve as the game cores. One of these engines is a rapidly developing Framework Unity. Unity is a very flexible and large platform for creating cross-platform 2D games, 3D games and animations. As a huge and ever-growing system, it extends the capabilities of game developers, who can use it as fully supported platform to build games for iPhone, Mac, Windows and other environments.

Keywords: development, games, game engine, unity, game-design

Obsah

[ZADÁNÍ 8](#_Toc406962633)

[Čestné prohlášení 9](#_Toc406962634)

[Poděkování 10](#_Toc406962635)

[Abstrakt 12](#_Toc406962636)

[Abstract 12](#_Toc406962637)

[Úvod 14](#_Toc406962638)

[1. Historie 15](#_Toc406962639)

[2. Engine 16](#_Toc406962640)

[2.1 Renderování grafiky 16](#_Toc406962641)

[2.2 Kalkulace fyziky 17](#_Toc406962642)

[Závěr 18](#_Toc406962643)

[Seznam použitých zdrojů 19](#_Toc406962644)

[Seznam obrázků 20](#_Toc406962645)

# Úvod

Videoherní průmysl (častěji nazývaný herní průmysl) je odvětví průmyslu zabývající se tvorbou a prodejem videoher. Tato práce se zabývá především tvorbou počítačových her. To zahrnuje desítky specializovaných profesí (příkladem může být herní návrhář, programátor, grafik). Dějiny videoher sahají téměř sedm desetiletí do minulosti. Staly se součástí americké populární kultury, a ačkoliv v Československu se tento trend začínal uchytávat až po roce 1989, tak i tak se stal jedním z nejrychleji rostoucích průmyslových odvětví v Česku. Jeho obrat dosahuje 2,5 miliardy Kč a stále roste.

Zprvopočátku byly na poli herního průmyslu největším problémem technologie. Programování bylo převážně o psaní nízko úrovňové optimalizaci, tj. psaní kódu, který na cílové platformě počítačů poběží rychle. Nicméně v posledních patnácti letech se i do průměrných domácností dostali relativně výkonné počítače. Nyní již herní studia, jakožto společnosti zabývající se vývojem her, cílí na obrovské množství hráčů s dostačenými výpočetními zdroji. Při vývoji her je nyní primárním cílem jednoduše učinit kód funkční a co nejvíce uspokojit konečným produktem původní projektovou vizi.

Každé větší herní studio si vytvořilo a udržuje svůj vlastní, herní engine. V této práci se technologiím těchto frameworků budeme věnovat. Zejména hernímu enginu Unity. Dále pak technologiím, které v dnešní době s vývojem her buď přímo anebo nepřímo souvisí. Příkladem mohou být nástroje pro tvorbu spritů, editace zdrojového kódu, nebo tvorbu 3D grafiky. Cílem této práce tedy je, předat ucelené informace začínajícím herním vývojářům. Souhrnně podat informace o dějinách vývoje technologií počítačových her. Mým vedlejším cílem je také to, aby si čtenáři postupem času udělali obrázek o tom, která projektová role má své odpovídající výstupy. A jak tyto výstupy finálně zapadají do vývoje her.

Praktickou část věnuji příkladům práce s Unity a detailním popisem rozhraních, které framework nabízí. Tématem praktické části bude prototyp archaické hry Mario. Ukáži, jak dlouho by za pomocí moderních technologií trvalo takovou hru vytvořit.

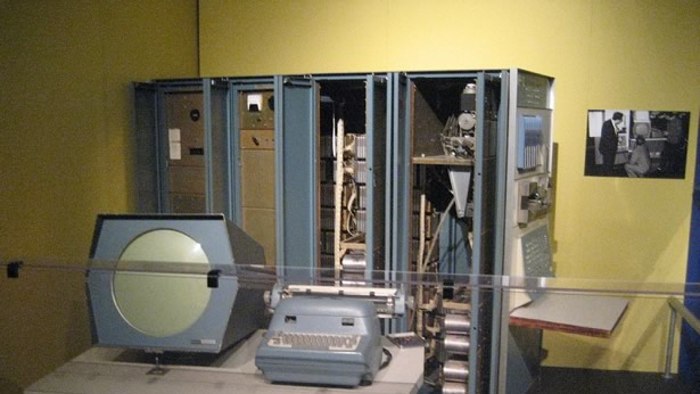
Ve zpracování této bakalářské práce budu využívat znalostí načtených z odborné literatury, z článků na internetu nebo ze znalostí svého strýce, jehož koníčkem bylo archaické hry sbírat.

# Historie

## Čtyřicátá léta

Leckdo považuje rok 1947 za rok vzniku první hry počítačového světa. Hra "Cathode Ray Tube Amusement Device", vyvinutá Thomasem Goldsmithem a Estlem Mannem byla vyvinuta na technologii katodových trubic a pracovala velmi jednoduše. Osm katodových trubic bylo využito k simulaci střely odpálené na cíl. Cílem hry bylo trefit raketami, zobrazujícími se jako tečky, cíl svítící na radaru. Hru bylo možné ovládat několika tlačítky (změna dráhy a rychlosti střely). Zařízení používalo čistě analogovou elektroniku. Nevyužívala žádnou paměť a nebylo zapotřebí nic programovat. Grafický výstup byl zobrazován pomocí fólie na CRT monitoru. Je to vůbec první známé využití CRT monitoru pro herní účely. Hra byla inspirována radary použitých ve druhé světové válce. Tato hra nebyla nikdy prodána veřejnosti, takže i když je považována za první video hru, tak neměla na vývoj budoucnosti počítačových her prakticky žádný význam.

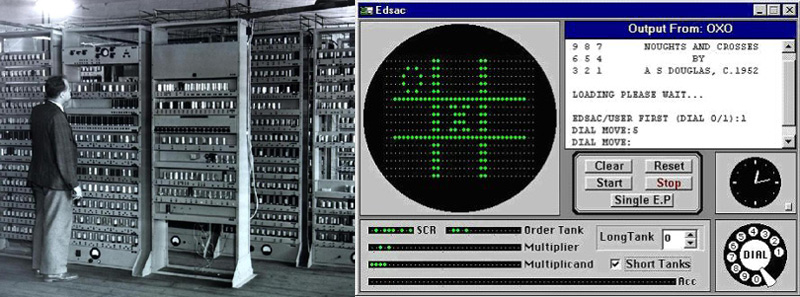
*Obrázek 1: CRT Amusement Device*



*(Zdroj: http://www.gizmag.com/)*

## Padesátá léta

V roce 1952 Alexander S. Douglas na základě tehdejší studie o interakce člověka s počítačem vyvinul hru „OXO“. OXO byla grafická verze známé hry piškvorky. Hra byla opět veřejnosti nedostupná, neboť používala archaický počítač EDSAC, který byl exkluzivně zkonstruován profesorem Mauricem Wilkesem a jeho týmem na univerzitě Cambridge. EDSAC byl první v praxi využitý počítač pracující s uloženým programem. Používal se převážně k řešení matematických úloh a výstup zobrazoval na CRT monitoru. OXO hrál vždy jeden hráč proti umělé inteligenci EDSACu. Jako vstup hráči sloužila rotační číselnice. Na číselnici hráč zadával číslo, které představovalo pozici ve dvou dimenzionálním poli.

*Obrázek 2: Vlevo EDSAC, vpravo OXO spuštěné v emulátoru a ukázka 2D pole s pozicemi*

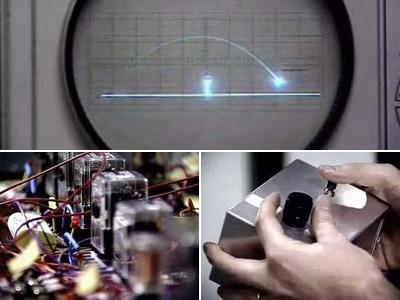


*(Zdroj: EDSAC https://wikipedia.org, ostatní vlastní zpracování)*

Za zmínku určitě stojí i nukleární fyzik William Higinbotham, neboť mnoho lidí přiznává vynález videoher právě tomuto člověku. V roce 1958 vytvořil hru zvanou „Tennis For Two“ a to pro to, aby zabavil návštěvníky v Národní laboratoři Brookhaven v New Yorku. Hra byla postavená na analogovém počítači a grafický výstup byl zobrazen na osciloskopu. Jednalo se o zjednodušený tenisový kurt. Míček musel být odehrán přes zobrazující se síť a to za pomocí objemného ovladače, na němž byla tlačítka pro ovládání trajektorie a odpálení míče přes síť. Jako první tato hra počítala s jednoduchou simulací fyziky, neboť míček podléhal gravitaci.

Jednalo se o velmi důležitý milník pro budoucnost videoher, neboť hra byla zpřístupněna veřejnosti a došlo tedy ke styku obyčejného člověka s videohrou. Hra byla následně demontována v roce 1959. Doteď si nadšenci podle zveřejněných schémat tuto hru konstruují.

Obrázek 3: Rekonstrukce hry „Tennis For Two“

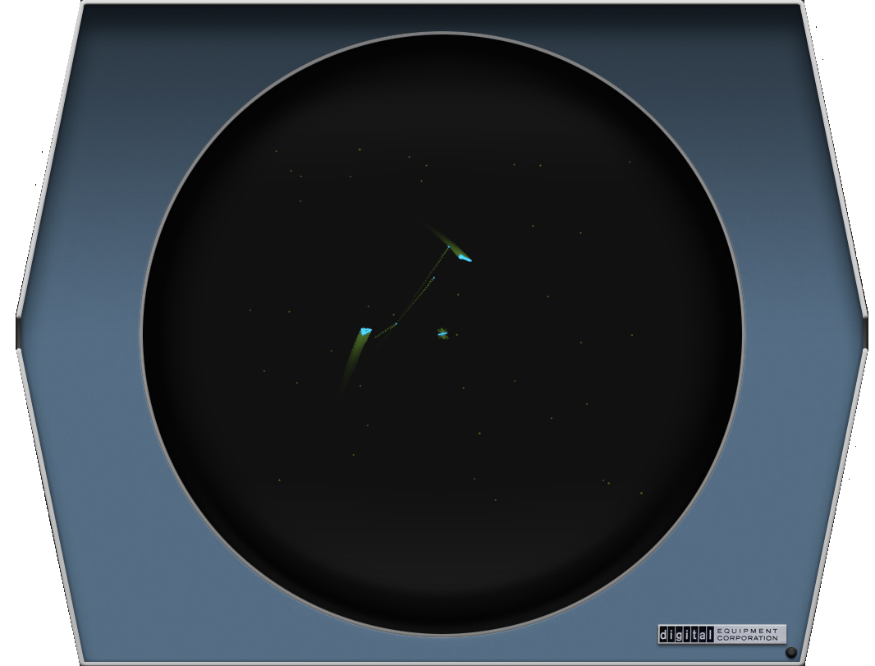


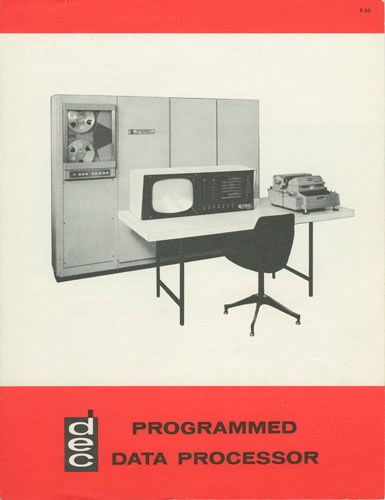
(Zdroj: https://scratch.mit.edu)

## Šedesátá léta

Na přelomu šedesátých let už mnoho jednotlivců zkoušelo programovat hry na univerzitních počítačích. Hry byly převážně programovány studenty v jejich volném čase, nicméně z důvodu stále velké nedostupnosti hardwaru bylo těchto her jen velmi málo a většina byla velmi brzy zapomenuta.

Taková skupina studentů spolu s osobností významného počítačového vědce Steva Russella vyvinula v roce 1961 hru „Spacewar“. Hra byla pro dva lidské hráče, každý ovládal jednu vesmírnou loď schopnou pohybu a útočením za pomocí raket. Uprostřed mapy byla černá díra, která k sobě oba hráče vlivem gravitace stahovala. Hra tedy znovu počítala s jednoduchou fyzikou, i když na rakety se gravitace nevztahovala, neboť na to již nezbyl procesorový výkon. Spacewar využívala platformu PDP-1 (*Programmed Data Processor-1*) od společnosti DEC (*Digital Equipment Corporation*). Počítač PDP-1 byl vybaven feromagnetickou pamětí organizovanou do slov s poněkud neobvyklou šířkou 18 bitů. Maximální kapacita paměti byla 144 kilobajtů. Počítač byl rovněž vybaven jednotkou pro děrné štítky. Počítačů bylo celkově přes padesát a vlastnili je převážně větší firmy či instituce. V mnoha ohledech se jedná o velmi zajímavý počítač, který zaznamenal hned několik prvenství a jeho vliv nepřímo vedl ke vzniku minipočítačů, operačního systému UNIX i hackerské subkultury.

*Obrázek 4: DEC DPD-1 Obrázek 5: Spacewar – ukázka hratelnosti*



*(Zdroj: http://www.root.cz/)*

Spacewar byla následně rozvinuta a použita v prvním hracím automatu založeném na mincovém principu. Více v kapitole 1.4

# Engine

Herní engine je softwarový framework navrhnutý pro tvorbu video her. Vývojáři je využívají pro tvorbu her pro herní konzole, mobilní zařízení a osobní počítače. Je to nejzákladnější jádro moderní hry, které navenek nabízí API pro komunikaci s ním. Rozsah funkcí se u různých enginů liší a můžeme tak nalézt jak jednoduché knihovny starající se o vykreslení, tak i rozsáhlé enginy s vlastním vývojářským prostředím. Mezi základní funkčnosti, které engine nabízí patří:

1. 2D a 3D renderování grafiky,
2. kalkulace fyziky,
3. ovládání zvukových stop,
4. animace,
5. umělá inteligence.

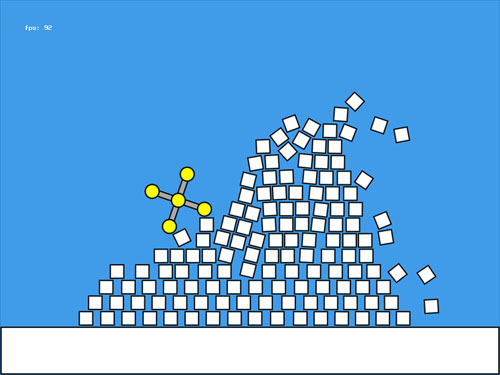
Některé herní firmy vyvíjejí vlastní engine, jiné používají engine jiných firem.

Příklady Enginů:

* Unreal Engine,
* Cry Engine,
* FrostBite Engine,
* Unity
  1. Renderování grafiky   
       
     Renderování je jedno z mnoha odvětvích počítačové grafiky. Renderování je proces generování obrazu z připraveného 2D nebo 3D modelu. Je to jinými slovy způsob vizualizace dat. Data si lze představit jako parametry popisující reálný či imaginární svět s jeho objekty a vlastnostmi těchto objektů. Úkolem syntézy obrazu je vytvořit z tohoto počítačového modelu obraz, který je pokud možno nerozeznatelný od fotografie definovaného objektu v reálném světě. Každý grafik nebo hráč počítačových her pocítil významnost tohoto oboru počítačové grafiky. Grafika her se za posledních deset let posunula obrovským skokem kupředu. Se správným hardwarem lze renderovat grafiku na takové úrovňi, že ji již nelze od reality rozeznat.
  2. Kalkulace fyziky

Kalkulace fyziky jako takové bývá jedna z nejsložitějších a hardwarově nejnáročnějších úloh v počítačích. Fyzika vyžaduje hlavně procesorový výkon a jako taková se právě podle požadované procesorové výkonnosti dělí v zásadě na dva typy. Jeden typ frameworků kalkuluje vysoce precizní fyziku. Tu používají převážně vědci a pokročilejší animátoři filmů. Nás zajímá především fyzika na nižší úrovňi neboť herní požadavky by se měli cílit na většinový podíl trhu a to jsou právě uživatelé středně výkonných počítačů

**Obrázek 1: Fyzika**



Zdroj: http://www.paradeofrain.com/

### Závěr

### Seznam použitých zdrojů

Seznam použité literatury je zpracován podle platných standardů. Doporučenou citační normou je ISO 690. Pro bakalářskou práci teoretického charakteru by seznam použitých literárních zdrojů měl obsahovat 20 titulů, pro bakalářskou práci výzkumného charakteru pak přibližně 10 titulů. Menší počet titulů může být za určitých okolností považován za důvod pro nepřipuštění bakalářské práce k obhajobě. V závislosti na zpracovávaném tématu doporučujeme v bakalářské práci využít alespoň dva cizojazyčné zdroje. Vyvarujte se citací z nepodložených zdrojů (buďte například opatrní při citacích z Wikipedie).

Všechny použité zdroje MUSÍ být řádně citovány!

### Seznam obrázků

Obrázek 1: Fyzika ................................................................................................................................................. 12

#### Seznam příloh