

ZÁVĚREČNÁ STUDIJNÍ PRÁCE
dokumentace
Hra Get out: Druids escape
Jeroným Baron



Obor: 18-20-M/01 INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE
se zaměřením na počítačové sítě a programování

Třída: IT4

Školní rok: 2024/2025

Poděkování

- *Rád bych vyjádřil své upřímné poděkování panu Mgr. Markovi Lučnému za cennou podporu a konzultace, které mi poskytoval před i během tvorby této závěrečné práce.*

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci vypracoval samostatně a uvedl veškeré použité informační zdroje.

Souhlasím, aby tato studijní práce byla použita k výukovým účelům na Střední průmyslové a umělecké škole v Opavě, Praskova 399/8.

V Opavě 31. 12. 2023

podpis autora práce

ABSTRAKT

Hlavním cílem bylo vytvoření hratelné hry s funkcionalitou, která zahrnuje pohyb nepřátel s, využitím jednoduchého AI a pathfinding systémem, v ručně navržených úrovních. Vývoj se soustředil na implementaci herních mechanik, jako je pohyb postav a interakce s prostředím, a to s ohledem na plynulost a zábavnost hry. Během vývoje bylo nutné řešit různé technické výzvy, například optimalizaci herního enginu a efektivní správu úrovní. Proces zahrnoval programování herní logiky, práci s moderními nástroji pro 3D modelování a texturování, a také testování, které pomohlo vyladit detaily a zajistit správné fungování hry.

ABSTRACT

The main goal was to create a playable game with functionality, including enemy movement in hand-designed levels. The development focused on implementing game mechanics such as character movement and interaction with the environment, with an emphasis on gameplay fluidity and enjoyment. Throughout the development, various technical challenges had to be addressed, such as optimizing the game engine and efficiently managing levels. The process involved programming game logic, working with modern 3D modeling and texturing tools, and testing, which helped fine-tune the details and ensure the game worked as intended.

OBSAH

ÚVOD.....	4
1 TEORETICKÁ A METODICKÁ VÝCHODISKA.....	5
1.1 CÍLE PROJEKTU.....	5
1.2 HERNÍ PRVKY	5
1.3 GET OUT: DRUIDS ESCAPE V BUDOUCNU	5
2 VYUŽITÉ TECHNOLOGIE	6
2.1 SEZNAM TECHNOLOGIÍ	6
2.2 VÝHODY PRÁCE V GODOT ENGINE.....	6
2.3 NEVÝHODY PRÁCE V GODOT ENGINE	7
3 SEZNÁMENÍ S EDITOREM	8
3.1 GDSCRIPT	9
3.1.1 Příklad jednoduchého GDScriptu	9
3.2 HIERARCHIE SCÉN	10
3.2.1 Příklady Hierarchií	11
3.3 SIGNÁLY.....	11
3.3.1 Příklad signálů.....	11
4 DOPORUČENÁ ČASOVÁ OSA VÝVOJE HER	12
5 PRŮBĚH A VÝSLEDKY	13
5.1 ČASOVÁ OSA MÉHO VÝVOJE	13
5.1.1 Pohyb A Ovladatelnost	13
5.1.2 HUD (Heads Up Display)	13
5.1.3 Sběratelné předměty	14
5.1.4 Menu pozastavení.....	14
5.1.5 Nepřátelé	14
ZÁVĚR	15
SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ	16

ÚVOD

Hry v dnešní době představují jednu z nejpobulárnějších forem zábavy, která spojuje technologické inovace s kreativním vyprávěním příběhů. Moderní hry sahají od jednoduchých mobilních aplikací až po komplexní tituly s otevřeným světem, které hráčům nabízejí stovky hodin zábavy. Díky vývoji technologií, jako je virtuální realita, ray tracing a cloudové hraní, se zážitek z her stává stále více pohlcujícím a přístupným. Herní průmysl také přináší silný sociální prvek, ať už prostřednictvím online multiplayerových her, nebo komunit na streamovacích platformách, kde hráči sdílejí své zážitky.

Cílem mého projektu bylo naučit se pracovat a používat Godot engine, seznámit se a porozumět jazyku GDScript. Zdokonalit se v práci a vytváření 3D modelů v Blendru a během toho vytvořit hru která bude příjemně hratelná a dokáže zabavit. Mým stanoveným cílem bylo vytvořit hratelnou hru, ve které budou nepřáteli s funkčním AI a pathfindingem systémem. Ve vlastních úrovních.

Tento dokument může posloužit jako inspirace a zdroj informací pro začínající vývojáře her, kteří se chtějí naučit pracovat s Godot Enginem, vytvářet vlastní 3D projekty nebo pochopit základní principy vývoje herních mechanik.

1 TEORETICKÁ A METODICKÁ VÝCHODISKA

1.1 Cíle projektu

Hlavním cílem projektu bylo vytvoření plně funkční 3D hry žánru dungeon crawler, která by byla příjemně hratelná a dokázala zaujmout hráče. Při práci na projektu jsem se zaměřil na několik klíčových oblastí: seznámení a práce s herním enginem Godot, osvojení programovacího jazyka GDScript, a zdokonalení dovedností při tvorbě 3D modelů v softwaru Blender. Dalším důležitým cílem byla implementace funkčního AI systém pro nepřátele, který zahrnuje pathfinding systém pro pohyb nepřátel v prostředí.

1.2 Herní prvky

Hra byla tvořena pro žánr dungeon crawler znamená, že cílem hry je procházet temnými katakombami a nasbírat co nejvíce zlata a esencí ideálně bez toho, aby hráč upozornil jakéhokoli nepřítele. Hlavní mechanikou je míra nebezpečný, která varuje hráče, protože čím déle bude hráč uvnitř tím více věcí může najít ale i tím nebezpečnější, rychlejší a pozornější se stávají nepřátelé.

Druhou mechanikou je využití balíčku karet, který nabízí různé bonusy, které pomáhají hráči při postupu hlouběji do katakomb.

Karty lze zakoupit za získané esence v obchodě před vstupem do katakomb stejně jako pasivní vylepšení které lze koupit za mince.

1.3 Get out: Druids escape v budoucnu

Hru hodlám dále vyvíjet i po odevzdání. V budoucích verzích by mělo být podstatně více úrovní, silnější nepřátelé a rozvinutější mechanika balíčku karet, která by měla dávat unikátní dočasné bonusy na zjednodušení procházení katakomb. A pasivní předměty které budou zase zvyšovat základní atributy hráče a jeho schopnost procházet danými úrovněmi.

2 VYUŽITÉ TECHNOLOGIE

2.1 Seznam technologií

Během vývoje hry byly použity následující technologie a nástroje:

- **Godot Engine:** Hlavní herní Engine pro tvorbu hry. Godot nabízí robustní systém scén, integrované nástroje pro tvorbu 2D a 3D her a podporu pro GDScript, Visual-Script i programování v C#.
- **GDScript:** Programovací jazyk specifický pro Godot Engine. Jedná se o vysokoúrovňový orientovaný jazyk inspirovaný Pythonem, který usnadňuje rychlé prototypování a tvorbu herních mechanik.
- **Blender:** Software pro tvorbu 3D modelů, animací a texturování. Blender byl využit k vytváření herních objektů, postav a dalšího obsahu.
- **OpenGL:** Renderovací framework, který Godot využívá pro vykreslování 2D a 3D grafiky.

2.2 Výhody práce v Godot Enginu

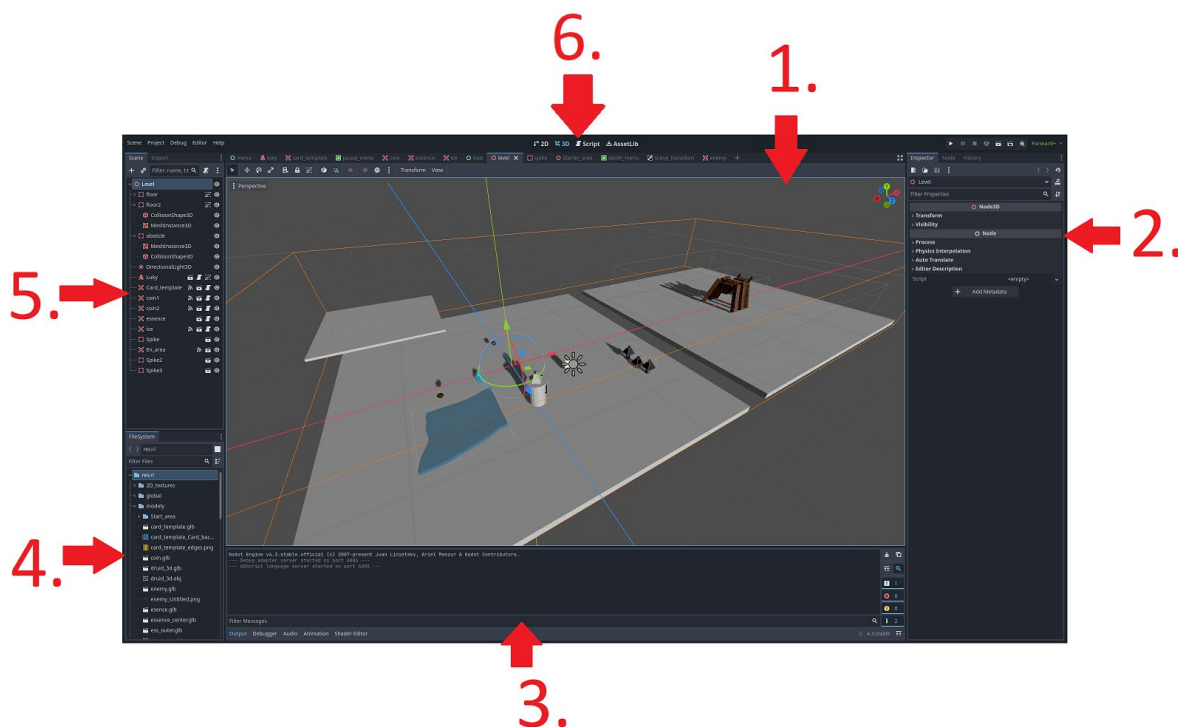
1. **Otevřený zdrojový kód:** Godot je open-source, což znamená, že je zdarma k dispozici a lze ho modifikovat podle potřeb projektu.
2. **Jednoduché rozhraní:** Intuitivní a uživatelsky přívětivé rozhraní umožňuje rychlý začátek i pro začátečníky.
3. **Podpora pro 2D i 3D:** Godot poskytuje vysoce optimalizované nástroje pro vývoj 2D i 3D her, což umožňuje flexibilitu při tvorbě různorodých projektů.
4. **Integrovaný skriptovací jazyk:** GDScript je snadný na naučení a velmi efektivní pro rychlý vývoj prototypů.
5. **Lehká instalace a nízké nároky:** Godot je nenáročný na hardware, což umožňuje vývoj i na starších zařízeních.
6. **Silná komunita a dokumentace:** Komunita kolem Godotu je aktivní a poskytuje řadu tutoriálů, řešení problémů a doplňkových pluginů.

2.3 Nevýhody práce v Godot Engine

1. **Méně rozšířené oproti jiným engineům:** Ve srovnání s Unity nebo Unreal Enginem nemá Godot tak rozsáhlou podporu třetích stran a integrací.
2. **Nižší výkon v komplexních 3D projektech:** I když se Godot zlepšuje v oblasti 3D, není tak optimalizovaný jako konkurence při tvorbě velmi rozsáhlých nebo graficky náročných projektů.
3. **Menší míra předpřipraveného obsahu:** Godot obsahuje méně vestavěných šablon a assetů, což může vyžadovat více práce při vývoji od nuly.
4. **Specifický jazyk GDScript:** I když je GDScript snadný na použití, nemusí vyhovovat všem vývojářům, kteří jsou zvyklí na univerzálnější jazyky, jako je C++ nebo C#.
5. **Menší zázemí pro komerční projekty:** Pro velké studio může být Godot omezenější v oblasti marketingové podpory a profesionálních služeb.

Godot Engine je ideální volbou pro jednotlivce a menší týmy, kteří chtějí vytvořit kreativní projekty s minimálními náklady a učít se moderním postupům herního vývoje.

3 SEZNÁMENÍ S EDITOREM



1. Pracovní plocha (3D viewport):

Hlavní prostor, kde se upravuje scéna. Umožňuje zobrazit a manipulovat s objekty ve 3D nebo 2D prostoru pomocí nástrojů jako pohyb, rotace, nebo škálování. Nebo psaní scriptů ve skriptovacím okně.

2. Inspektor:

Tento panel umožňuje uživateli upravovat vlastnosti vybraného objektu. Obsahuje možnosti jako Transform, Visibility a další nastavení specifické pro uzel nebo objekt, který je aktuálně označen.

3. Konzole / Výstupy:

Oblast pro zobrazení výstupů, ladění, nebo chybových hlášení během práce v editoru či při spuštění aplikace.

4. Správce souborů (Filesystem):

Zobrazuje všechny soubory a assety projektu, které jsou k dispozici. Slouží k rychlému přístupu k modelům, texturám, skriptům a dalším souborům.

5. Seznam uzlů (Scene tree):

Stromová struktura všech objektů (uzlů) ve scéně. Umožňuje vybírat, přidávat, odstraňovat a organizovat objekty ve scéně.

6. Horní panel (hlavní nabídka):

Zahrnuje hlavní nabídky jako 3D, 2D, Script, a další nástroje pro přepínání pohledů a funkcí editoru. Slouží k přístupu k obecným funkcím, přepínání mezi různými módy a nástrojům.

3.1 GDScript

GDScript je skriptovací jazyk specificky navržený pro herní engine Godot. Svou syntaxí se podobá Pythonu, což z něj činí snadno srozumitelný a čitelný jazyk, zejména pro začátečníky. GDScript je přímo integrovaný do Godotu, což znamená, že umožňuje efektivní práci s herními objekty a scénami bez potřeby externích knihoven. Mezi hlavní výhody patří jednoduchost, rychlý vývojový cyklus díky vestavěné podpoře v editoru a optimalizace pro výkon při práci v herním prostředí. Díky tomu je GDScript ideální pro rychlé prototypování i plnohodnotný vývoj her.

3.1.1 Příklad jednoduchého GDScriptu

Toto je jednoduchý příklad GDScriptu pro levitaci mince

```
extends Area3D

#Deklarace proměnných
const ROT_SPEED = 100
var move_speed = 0.005
var move_y = 0
var add = false

# Funkce _ready se volá pouze jednou, a to tehdy když se daný objekt poprvé načte v dané scéně
func _ready() -> void:
    pass

# Funkce _process se volá každý frame. Proměnná delta kterou přijme jako parametr 'delta' Je čas mezi dvěma herními frame
func _process(delta: float) -> void:
    # Tenhle for loop zjišťuje zda uvnitř kolize mince se nachází hráč a pokud ano tak jí smaže ze scény a připočte hráči jednu minci
    for body in get_overlapping_bodies():
```

```

        if body.is_in_group("player"):
            queue_free()
            Global_Vars.coins = Global_Vars.coins + 1

#Rotace mince okolo své osy počítané pomocí času delta
        rotate_y(deg_to_rad(ROT_SPEED * delta))

#Zajištění pohybu mince v daném rozmezí vytvářející pohyb nahoru a dolů
        if move_y <= -0.35:
            add = true
        if move_y >= 0.35:
            add = false
        if add == true:
            move_y += move_speed
        if add == false:
            move_y -= move_speed

        position.y += move_y * delta * 0.5

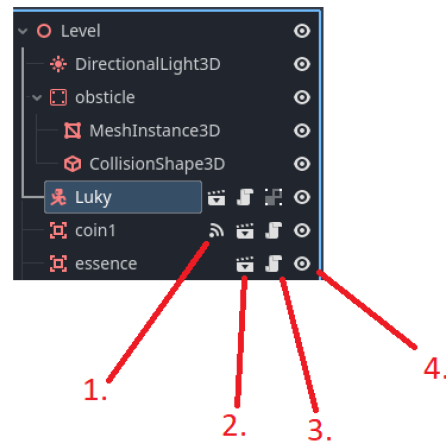
```

3.2 Hierarchie scén

Hierarchické stavění scén v Godot engineu je klíčovým konceptem, který usnadňuje organizaci a správu herních prvků. Každá scéna je tvořena stromovou strukturou uzlů, kde každý uzel má svůj specifický typ a funkci, například zobrazení, fyziku nebo logiku. Díky hierarchii mohou uzly dědit vlastnosti od svých rodičů, což zjednodušuje opakované používání komponent. Tato organizace umožňuje, aby změny provedené na rodičovském uzlu automaticky ovlivnily všechny jeho potomky, například transformace, viditelnost nebo aktivace.

Scény lze snadno vnořovat, což umožňuje vytvoření modulárních a znovupoužitelných částí hry, jako jsou postavy, prostředí nebo UI prvky. Tento přístup výrazně zvyšuje efektivitu vývoje a přehlednost projektu.

3.2.1 Příklady Hierarchií



Hierarchie vypadá jako na obrázku výše a ukazuje nám které objekty jsou rodičovské pro které a taky atributy daných objektů.

Př. MeshInstance3D je potomkem objektu StaticBody s názvem obstacle. Přičemž objekt obstacle je potomkem objektu Node3D s názvem level.

1. ikona signálu – Tato ikona značí, že uzel má připojené nebo vysílané signály.
2. ikona instance třídy – Tento symbol ukazuje, že uzel je odvozený z externí scény.
3. ikona skriptu – Tato ikona naznačuje, že je k uzlu připojen skript (kód).
4. ikona viditelnosti – Tato ikona značí, zda je uzel viditelný nebo skrytý.

3.3 Signály

Signály v Godotu umožňují uzlům komunikovat pomocí událostí, jako je kliknutí nebo změna stavu, aniž by byly pevně propojeny. Díky tomu je kód modulární, přehledný a snadno udržitelný. Umožňují například upozornit rodičovský uzel na akci potomka, aniž by mezi nimi byla přímá závislost, což je klíčové pro událostmi řízené systémy.

3.3.1 Příklad signálů

Příklad vestavěných signálů pro objekt Area3D

```
Area3D
├── area_entered(area: Area3D)
│   └── ..Luky :: _on_area_entered()
├── area_exited(area: Area3D)
├── area_shape_entered(area_rid: RID, area: ...)
├── area_shape_exited(area_rid: RID, area: A...)
├── body_entered(body: Node3D)
│   └── . :: _on_body_entered()
├── body_exited(body: Node3D)
│   └── . :: _on_body_exited()
├── body_shape_entered(body_rid: RID, bod...)
└── body_shape_exited(body_rid: RID, body: ...)
```

4 DOPORUČENÁ ČASOVÁ OSA VÝVOJE HER

5 PRŮBĚH A VÝSLEDKY

5.1 Časová osa mého vývoje

5.1.1 Pohyb A Ovladatelnost

Prvním krokem pro vývoj 3D hry byl Pohyb a plynulá ovladatelnost

Hráčské postavy.

```

>
# Get the input direction and handle the movement/deceleration.
var input_dir := Input.get_vector("left", "right", "forward", "back")
direction = lerp(direction, (transform.basis * Vector3(input_dir.x, 0, input_dir.y)).normalized(), delta*friction)
if direction:
>   velocity.x = direction.x * current_speed
>   velocity.z = direction.z * current_speed
else:
>   velocity.x = move_toward(velocity.x, 0, current_speed)
>   velocity.z = move_toward(velocity.z, 0, current_speed)
move_and_slide()

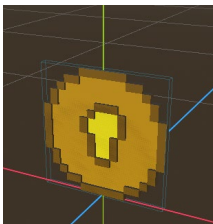
```

5.1.2 HUD (Heads Up Display)

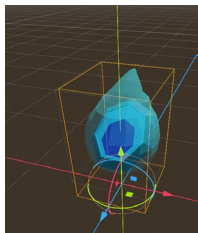
Druhým splněným krokem byl funkční a responsivní HUD, který hráči dává vědět všechny potřebné informace bez toho aby byl zbytečně přehlcený.



5.1.3 Sbíratelné předměty



Prvně bylo potřeba vytvořit herní měnu tak aby hráči měly co získávat a za co kupovat nová vylepšení



Poté jsem ještě vytvořil druhou měnu za kterou se dají kupovat hrací karty které poskytují silné krátkodobé bonusy

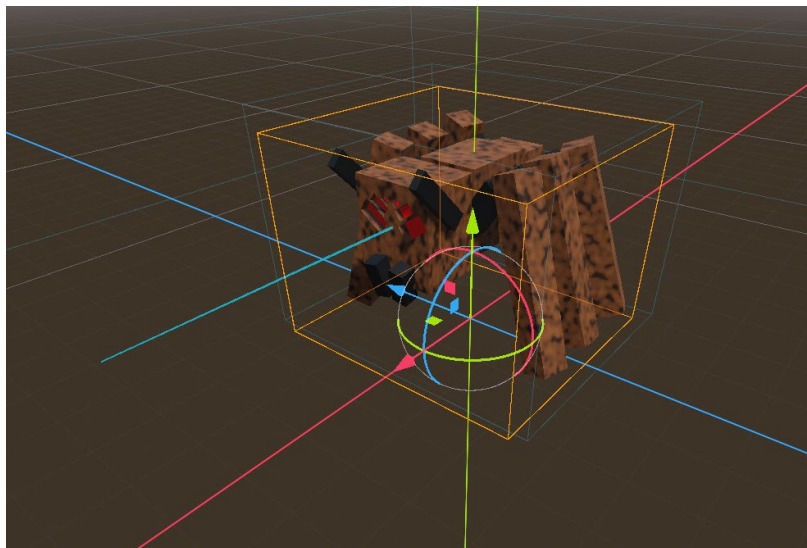
5.1.4 Menu pozastavení

Následovně bylo potřeba vytvořit lehké Pause Menu aby šlo hru kdykoli pozastavit

```
func pauseMenu():  
    if paused:  
        pause_menu.hide()  
        Engine.time_scale = 1  
    else:  
        pause_menu.show()  
        Engine.time_scale = 0  
    paused = !paused
```

5.1.5 Nepřátelé

Další podstatnou částí hry jsou nepřátelé, kteří nebudou dělat zrovna jednoduché posbírat všechny mince a esence.



ZÁVĚR

Cílem této práce bylo navrhnout a vytvořit 3D dungeon crawler hru pomocí Godot enginu, která demonstruje klíčové principy vývoje her, jako je hierarchická správa scén, interakce mezi herními objekty a využití signálů. Výsledkem je plně funkční prototyp, který obsahuje základní herní mechaniky, jako je pohyb hráče, sbírání předmětů a interakce s nepřáteli.

Toto řešení má praktické uplatnění jako výukový materiál pro začínající vývojáře nebo základ pro další rozvoj herního projektu. Díky modularitě a přehledné architektuře lze hru snadno rozšiřovat o nové prvky, jako jsou složitější nepřátelské AI, propracované bojové mechaniky nebo systémy generování náhodných dungeonů.

Do budoucna by bylo možné zaměřit se na optimalizaci výkonu pro větší a komplexnější dungeony, integraci pokročilých grafických efektů nebo přidání multiplayerových funkcí. Tímto způsobem může projekt sloužit nejen jako základ pro další vývoj, ale také jako inspirace pro tvorbu podobných her v Godot enginu.

SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ

- [1] *Godot fórum*
Dostupné z: <https://godotforums.org/>
- [2] *Oficiální dokumentace godot enginu*
Dostupné z: <https://docs.godotengine.org/en/stable/>
- [3] *Lukky, Godot 4.X : Ultimate First Person Controller Tutorial (2023)*
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xIKErMgJ1Yk>
- [4] *Lukky, Godot 4.X : Ultimate First Person Controller Tutorial Part 2(2023)*
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=WF7d21zOD0M&t>