

A man and a woman are running through a tunnel-like structure made of green plants and soil. The man is on the left, wearing a striped shirt and dark pants, and the woman is on the right, wearing a green jacket and dark pants. They are holding hands and running towards the center of the tunnel. The tunnel is formed by a dense layer of green plants, possibly corn, growing in a circular pattern. The background is a cloudy sky.

KUDIANKA
interaktivní příběh

KUDLANKA

interaktivní příběh

Vizuální novela

Vizuální novela, zkráceně VN, jinak také vizuální román, je interaktivní počítačová hra s minimální a s vesměs statickou grafikou založená na čtení příběhu.

Tyto hry vynikají silnými příběhy, které hráč, zde především čtenář, svými rozhodnutími ovlivňuje a mění. VN obvykle nabízejí tři a více konců. Děj se dělí na tzv. cesty, které mohou, ale nemusí sdílet stejný konec. Cesta označuje jednu z linií, kterou hráč prochází a do které se dostane svými rozhodnutími.

Kudlanka

Snová bytost, s principem kudlanky, se žije láskou a ten, kdo se do ní zamiluje, vždy nakonec přijde o rozum.

Lidé se vždy pokouší s ní strávit co nejdéle, proto se nejprve snaží neustále spát. Následně užívají drogy, pomocí nichž se s Kudlankou mohou také potkat. Postupně ale ztrácí zájem o reálný svět a žijí jen pro kudlanku.

Problémem ale je, že tímto užíváním drog a psychedelických látek tělo chřadne a postupně není schopno ani normálně spát; Kudlanka tak k jedinci ztrácí přístup.

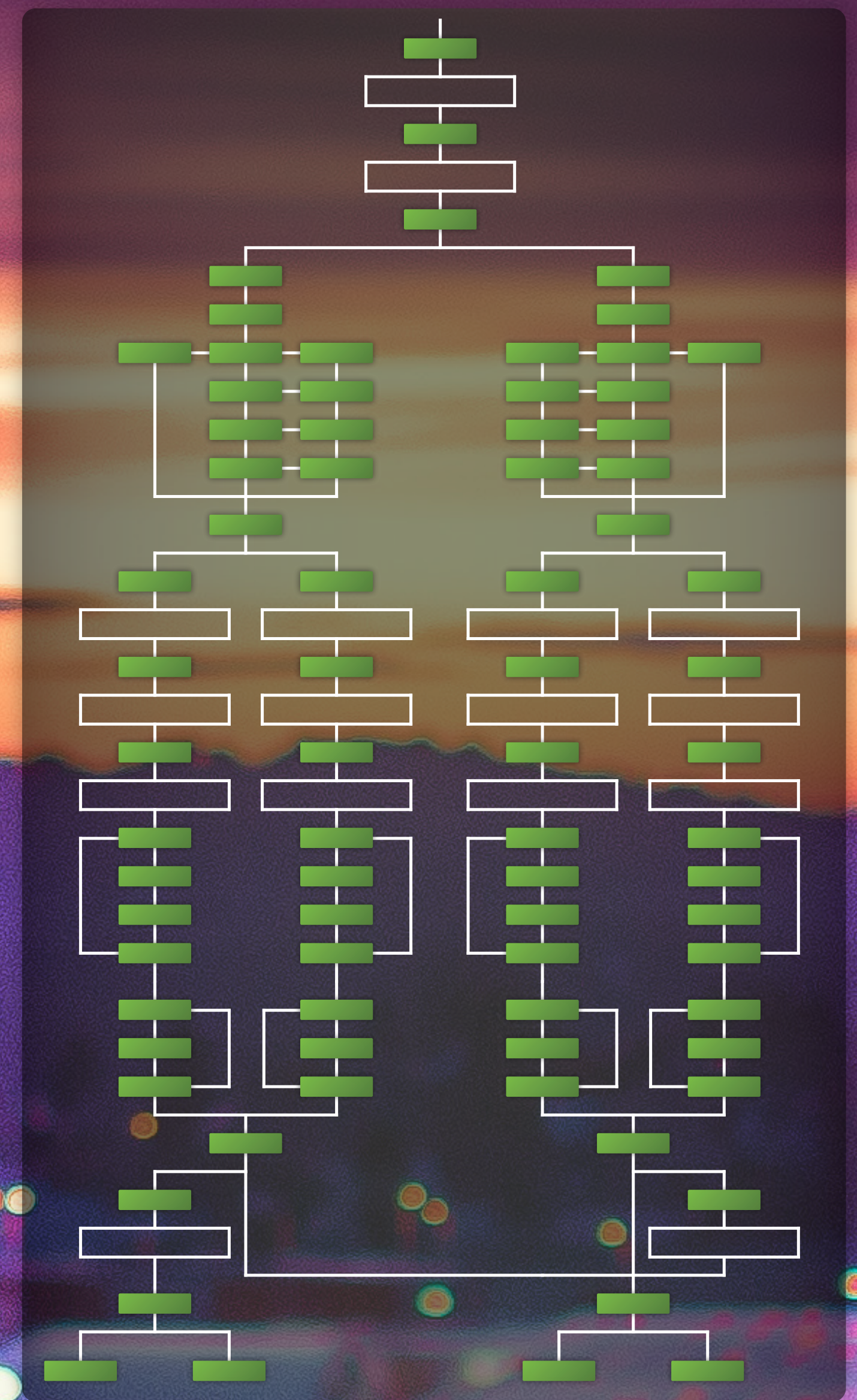
V případě našeho konkrétního příběhu se Kudlanka rozhodne Adama opustit dřív, než Adam ztratí rozum.

Adam se ale o to víc snaží Kudlanku znovu kontaktovat, dostane se ale do stavu blízkého ztráty rozumu.

Ke stažení na PC

<https://tinyurl.com/kudlanka>

Větvení příběhu



V číslech

Projekt obsahuje jak fotografie, tak videa poskládaná z jednotlivých snímků, které byly vytvořeny pomocí sekvenčního snímání (rychlostí 8 snímků za vteřinu), ale i krátké cinemagrafy, kdy je do fotografie zasazen pohyblivý prvek.

VN obsahuje přes 5 000 jednotlivých fotografií.

Hra je vytvořena v kódovacím jazyku Python za pomoci enginu Ren'Py. Kód čítá přes 2 400 řádků.

Hra obsahuje cca 10 rozhodnutí na hodinu čistého herního času, tedy každých 6 minut VN nabídne hráči možnost ovlivnit příběh, který končí čtyřmi různými způsoby.

Na bakalářské práci se pracovalo od září 2019.