

# Hrali ste Samorost či Creaks? Počítačové hry štúdia Amanita Design sú umenie

V rámci Bienále animácie Bratislava 2022 sa návštevníci môžu prísť pozrieť aj na výstavu s názvom Creaks, ktorá je venovaná rovnomennej počítačovej hre. Jej tvorcovia Jan Chlup a Radim Jurda nám porozprávali o svojom pôsobení v štúdiu Amanita Design, o vzťahu k indie - nezávislým hrám aj o tom, ako sa im páči herná hitovka Stray. Výstava Creaks v Galérii Dušana Rolla potrvá do 29. januára 2023.



**Sofia Prátorová, Pravda** 11.01.2023 06:00



Radim Jurda a Jan Chlup

**Čo vás viedlo k tomu stať hernými dizajnermi?**

**Jan Chlup:** Na začiatku 90. rokov sa u nás doma objavil počítač, na ktorom boli hry, a niekoľko z nich ma oslovilo. Páčilo sa mi, že sa človek môže ponoriť do imaginárneho sveta a zostať v ňom dlhšie než trebárs vo filme. Môže skúmať rôzne jeho zákutia a vracat' sa do nich. Chcel som robiť niečo, čo sa mi páči a čo ma baví. Na základnej škole sme skúšali vyrobiť si hru vo vtedy dostupnom hernom editore pre hru Half-life, preto sme skúmali, ako veci v hrách fungujú.

Chcel som vizuál hier napodobniť, urobiť si vlastný svet, tak som si ich vymýšľal a veľa kreslil, čo ma okrem iného priviedlo k štúdiu maľby na Akadémii výtvarných umení v Prahe. Zároveň som ako dieťa chodil do krúžku programovania a neskôr som pokračoval v samoštúdiu, pretože sa mi vtedy zdalo nesmierne ťažké zohnať programátora a napadali mi samé projekty, kde bol potrebný. Teraz sa to občas hodí.

**[Nahliadnite do tvorby štúdia Amanita Design](#)**

**Radim Jurda:** Odmalička som rád kreslil a bavili ma rôzne tvorivé činnosti. Keď som sa potom dostal k niekoľkým výnimočným hrám, očarili ma natoľko, že som ako kreatívny človek jednoducho zatúžil vytvoriť podobne pôsobivú hru. Najskôr som vymýšľal rôzne stolné hry, zdalo sa mi skvelé, že na ich vytvorenie vlastne stačí len ceruzka a papier.

Vzniklo niekoľko prototypov, z ktorých jeden sa nám počas mojich vysokoškolských štúdií podarilo dotiahnuť a vydať. Keď som neskôr premýšľal o svojej diplomovej práci, chcel som spojiť svoj záujem o hry a o animovaný film, ktorý som študoval, a rozhodol som sa vytvoriť videohru.

**Aké hry ste hrávali ako deti či dospievajúci? Máte nejakú retro srdcovku, ktorú si radi zahráte aj dnes?**

**Jan:** Sme tá istá generácia a povedal by som, že máme aj podobný vkus na hry. Ja som mal rád point and click hry od Sierra Studios, puzzle hru Myst so silnou atmosférou, ale tiež akčné hry s príbehom ako Another World alebo Half-life. Trochu sa obávam, že keby som si znovu zahrал hry, ktoré som hral ako dieťa, pokazilo by mi to dojem skreslený detským pohľadom.

**Radim:** Jan spomenul Another World z roku 1991, ktorý vytvoril Éric Chahi, a ja musím povedať, že pre mňa ide určite o jednu z kariéry určujúcich hier. Má neuveriteľne silnú atmosféru, jedinečnú vizuálnu zložku a tiež sa mi zdá veľmi autorská – keď som ju hral, mal som pocit, že so mnou jej autor komunikuje.

**Boli ste pri vzniku štúdia Amanita Design alebo ste sa pridali neskôr?**

**Jan:** Pridali sme sa neskôr. V Amanite momentálne funguje niekoľko samostatných tímov, pričom každý z nich vyvíja paralelne svoju hru, a my sme sa stali jedným z nich. Creaks začal robiť Radim ako svoju diplomovú prácu na Vysoké škole umeleckopriemyselnej v Prahe. Chcel Jakuba Dvorského, šéfa Amanita Design, ako oponenta, ale ten nemal čas.

Kubo mu však ponúkol stretnutie v krčme, kde mu Radim projekt predstavil a jemu sa páčil. Mali sme sa stretnúť neskôr s tým, že keď mu ukážeme, že sme schopní intenzívne a organizovane na projekte pracovať, tak nás zafinancuje a pomôže zohnať zvyšok tímu (animátora, programátora atď.). Na ďalšom stretnutí sme mu ukázali hrateľné demo, videosprievod hrou, koncepty a návrhy hádaniek, a na základe toho sme si ťapli.

**Čo vás na štúdiu Amanita Design oslovilo a prečo ste sa rozhodli práve pre tvorbu nezávislých (indie) hier?**

**Jan:** V Česku nie je veľa štúdií, čo by robili hry, pre ktoré je audiovizuálna stránka taká dôležitá. Vychádza to asi z toho, že sa v Amanite kumuluje množstvo ľudí, ktorí študovali umelecké vysoké školy a majú vlastný umelecký a výtvarný názor. Z toho vyplýva aj to, prečo sa zaoberáme tvorbou indie hier. Sú nezávislé – to znamená, že nemajú externého vydavateľa, ale vydáva a financuje si ich samo štúdio, a tak majú aj tvorcovia takmer absolútnu voľnosť prejavu.

To pri veľkých a extrémne drahých AAA projektoch väčšinou nie je možné, pretože musia kvôli finančnej návratnosti zaujať oveľa väčšie publikum a nie iba určitý segment trhu. Tiež stojí za zmienku, že už keď sme začínali, bola Amanita Design silnou značkou a mala veľkú fanúšikovskú základňu. Hovorili sme si, že fanúšikovia by si hru mohli kúpiť aj čisto zo zvedavosti, aby sa pozreli, čo nové Amanita vydala.

**Nebáli ste sa, že štúdio bude pre svoju špecifickosť neúspešné?**

**Radim:** Prvá hra zakladateľa štúdia Jakuba Dvorského Samorost vyšla v roku 2003 zadarmo. Samorost bol vytvorený vo Flashi a z audiovizuálneho hľadiska a tiež svojou poetikou to bol v porovnaní s vtedajšou Flashovou produkciou absolútne unikátny počín. Stal sa veľmi populárny a ukázal, že je po takých hrách dopyt. Myslím, že štúdio je úspešné práve vďaka svojej špecifickosti. Herný priemysel sa neuveriteľne rýchlo rozrastá, konkurencia je obrovská, a aby mohlo herné štúdio uspieť, musí sa nejakým spôsobom odlišovať.

**Ako sa darí štúdiu Amanita Design v zahraničí?**

**Radim:** Dobré. Domáci trh tvorí len jednotky percent našich celkových príjmov. V tvorbe často vychádzame z tradičnej českej ilustrátorskej a animátorskej školy a aj vďaka tomu naše hry pôsobia na svetovom trhu nevšedne, vlastne dosť exoticky, a je o ne záujem.

## Ako prebieha proces tvorby? Čím sa odlišuje od bežných mainstreamových hier?

**Radim:** Najväčší rozdiel je podľa mňa v tom, že na hre pracuje menší tím ľudí a odtlačok každého jeho jednotlivého člena je potom v hre silne viditeľný. Dôraz kladieme na autorskú víziu a nesnažíme sa nasledovať žiadne trendy, ale hľadať originálne nové riešenia.



Machinarium bola prvou celovečernou adventúrou z dielne štúdia Amanita Design.

## Ako dlho zvyčajne trvá tvorba hry a koľko ľudí sa na nej podieľa?

**Radim:** Tvorba našich hier je beh na dlhú trať a čas vývoja sa zatiaľ pohybuje od dvoch do ôsmich rokov, podľa veľkosti projektu a veľkosti tímu, ktorý na hre pracuje. Jadro každého tímu tvoria dvaja až piati ľudia. Niekedy sa tímy trochu rozrastú, a keď treba, pomáhajú si ľudia z rôznych tímov navzájom.

**Jan:** Veľa ľudí si myslí, že robiť hru trvá oveľa kratšie. Aj my sme na začiatku, bez skúseností z predchádzajúceho vývoja, predpokladali, že vytvoriť hru takého rozsahu zaberie zhruba dva roky. Ale každý nový prvok v hre sa musí testovať, opravovať, znovu testovať a ladiť. Niekedy sa ukáže, že niečo nefunguje, a potom sa to musí prerobiť alebo upraviť, a to sa deje denne. Najťažšie je hru dotiahnuť do finálnej podoby.

## Hry Amanita Design sa vyznačujú aj osobitými soundtrackmi. Kto ich tvorí?

**Jan:** Áno, v Amanite sa kladie na audio stránku hier veľký dôraz. Ľudia si spájajú určitý vizuál s určitou hudbou. Povedal by som, že veľa hráčov sa teší práve na hudbu, ktorá sebavedomo obstoí aj mimo priestoru hry. Na rôznych hrách pracujú rôzni hudobníci. Na našej hre Creaks pracoval britský skladateľ Joe Acheson, známy pod menom Hidden Orchestra. Na Machinariu, Pilgrims a Samoroste pracoval Floex a na hrách od Járu Plachého pracovalo zoskupenie DVA.

Keď sme našu hru prvýkrát vnímali so zvukmi, s atmosférami a hudbou, bol to zrazu o sto percent intenzívnejší zážitok. Joe Acheson používa množstvo nástrojov, niektoré si aj sám tvorí. Pre Creaks si vytvoril napríklad špeciálny strunový nástroj z krájača na vajička, aby dosiahol unikátny zvuk. Všetky

nástroje si nahráva a všetky zvuky v hre sú analógové, aj syntetizátor – je to zaujímavá paralela k hre, ktorá je tiež celá ručne kreslená a maľovaná.

V našej hre je hudba dôležitá aj preto, že funguje ako nápoeda pri riešení hádaniek – vždy, keď hráč urobí niečo správne a je bližšie k riešeniu hádanky, hudba graduje a mení sa, takže hráč vie, že robí niečo dobre. Toto môžeme dosiahnuť tým, že hudba je adaptívna a generatívna. Adaptívna znamená, že sa premieňa na základe určitých parametrov. Generatívna znamená, že je vždy trochu iná a nikdy neznie úplne rovnako.

**Väčšina mainstreamových hier je akčná a rýchla, bojuje sa v nich, strieľa, naháňa... Vaše hry sú oproti tomu skôr oddychové a nútia človeka premýšľať. Vnímate ich skôr ako meditačné? Ako na ne reagujú hráči? Čo im na nich najviac imponuje?**

**Radim:** Hry od Amanity ponúkajú alternatívu pre hráčov, ktorí si od strieľania a bojovania chcú odpočinúť. V našich hrách sa môžu ponoriť do netradičného fantazijného sveta, kde ich (takmer) nikto nenaháňa, a hru si môžu užívať svojim tempom. Tiež vďaka tomu, že hry od Amanity nekladú veľký dôraz na obratnosť prstov, sú vhodné pre hráčov všetkých vekových kategórií, aj pre herných nováčikov.

Ak vás hra zaujme svojím spracovaním na videu či obrázku, pokojne si ju môžete zahrať a užiť. Je to prístup, ktorý je nám blízky, ale neznamená to, že si aj my niekedy nezahráme nejakú akčnú „pecku“ ako napríklad našu obľúbenú hru Hades od štúdia Super Giant Games.

**Na ktorých hrách ste spolupracovali?**

**Radim:** V rámci Amanita Design sme s Janom priamo spolupracovali len na Creaks. Predtým som ešte pracoval na stolnej hre Insula, ktorú vydala spoločnosť Czech Board Games.

**Aký je záujem ľudí o indie hry? Akí ľudia ich vyhľadávajú?**

**Jan:** Celkovo záujem o hry rastie – vidíme to aj na veľkosti trhu, ktorý je rok čo rok väčší. Bolo obdobie, keď bolo takmer jedno, akú hru vydáte, a vždy vám zarobila slušné peniaze. Na indie scéne vládol veľký optimizmus. To obdobie už je podľa mňa preč. V súčasnosti vychádza obrovské množstvo hier od nezávislých autorov aj vďaka veľmi dobrej dostupnosti vývojárskych nástrojov a informácií. Je čoraz zložitejšie v takej konkurencii obstáť.

Indie hry sú však skvelý spôsob, ako dostať do hráčskeho sveta povedomie o rôznych témach, ktoré sa v komerčnej produkcii hier toľko nevyskytujú. Ponúkajú často zaujímavé výtvarné spracovanie alebo prístup k hernému dizajnu či rozprávaniu. To najnovšie a najprogresívnejšie sa dá nájsť práve v nich. Myslím si, že indie hry vyhľadávajú ľudia, ktorí sú už presýtení AAA titulmi alebo hľadajú niečo nové a unikátne. A tiež herní dizajnéri, ktorí v nich hľadajú inšpiráciu.

**V súčasnosti je dosť populárna hra Stray, ktorá má niekoľko prvkov indie hry. Hrali ste ju?**

**Radim:** Stray vyzerá skvelo a myslím, že veľmi dobre navodzuje chuť si ju vyskúšať. Aké to je v cyberpunkovom svete hrať za normálnu mačku s jej zvykmi ako zhadzovanie predmetov z poličiek, využívanie kobercov ako škrabadiel alebo mať špeciálne tlačidlo na mňaukanie bolo niečo, čo som si jednoducho musel vyskúšať a hneď som si hru kúpil.

Hral som ju asi dve hodiny, prostredie a hudba sú krásne, ale hernými výzvami ma zatiaľ hra veľmi nechytla. Ešte jej však určite dám šancu. Čo sa Stray podarilo famózne, bol jej marketing. Hra zaujala nielen hráčov, ale aj ich mačacích kamarátov, ktorí na dianie na obrazovke živo reagovali. Hráči potom sami tvorili a zdieľali stovky videí, ako hrajú Stray spoločne so svojimi maznáčikmi.

**Ako vznikol nápad na usporiadanie výstavy k hre Creaks?**

**Jan:** Oslovili nás z Medzinárodného domu umenia pre deti BIBIANA, či by sme nechceli usporiadať výstavu u nich v galérii. Nápad na výstavu a prednášku vraj vznikol u študentov Tomáša Danaya, ktorí mali záujem vidieť na festivale animácie BAB niečo od Amanita Design. Máme množstvo fyzického materiálu vďaka tomu, že je hra ručne robená.

Pozadia sú ručne kreslené gélovým perom a akvarelom na papier, obrazy v hre sú maľované olejovými farbami na kartóny, okrem toho máme veľa ďalších kresieb a skíc, ktoré sa dajú vystaviť. Návštevník výstavy tak môže porovnať rozdiel medzi originálom a tým, ako to potom vyzerá upravené, postprodukované a poskladané v hre. Zároveň je pekné ukázať, že hry nemusia vznikať len čisto digitálne.



Dominantou hry Creaks je nadštandardné výtvarné prevedenie.

### O čom táto hra je a ako vznikala? Čím je špecifická?

**Radim:** V hre sa hlavný hrdina, taký obyčajný chalan, žiadny superhrdina, dostáva do obrovského podzemného sídla, ku ktorému vedie tajná chodbička z jeho izbičky. Toto sídlo je neobyčajné v tom, že sa v ňom neživé veci premieňajú na živé. Vychádza to z nápadu, že veci nemusia byť tým, čím sa zdajú. Príkladom môže byť situácia, keď sme v tmavej miestnosti a podivná silueta v rohu nám pripomenie príšeru. Ale po tom, čo zapneme svetlo, zistíme, že je to len obyčajný vešiak s kabátom.

V našej hre práve takéto premenlivé príšery máme, hovoríme im Creaks, a ich dualitu využíva hráč na riešenie hádaniek. Hra je špecifická svojím audiovizuálnym spracovaním, ktoré sme nemuseli prispôbovať žiadnym výskumom trhu a nikto nás netlačil do mainstreamového vzhladu. Hra má tiež zaujímavý herný mechanizmus, ktorý je od ostatných hier Amanity značne odlišný. Predstaviť originálnu audiovizuálnu zložku v hernom žánri pre Amanitu netradičnom bolo pre nás tiež jednou z motivácií.

### Mali ste aj prednášku na VŠMU v Bratislave. Ako sa študentom páčila? O čo sa najviac zaujímali?

**Jan:** Podľa reakcií, ktoré sa k nám po prednáške dostali, sa im veľmi páčila. Bola plná sála. Otázky boli rôznorodé, ale ľudia sa pýtali napríklad na tvorbu príbehu, na to, ako sa hre darí po vydaní a aké sú naše ďalšie plány. Zaujímalo ich tiež napríklad to, či sme na hre pracovali full-time alebo len vo svojom voľnom čase. Potešilo nás, že je o hru a všeobecne o vývoj indie hier taký záujem.

## Amanita Design

Amanita Design je české vývojárske štúdio indie hier. V roku 2003 ho založil dizajnér, umelec a animátor Jakub Dvorský. Tvorba štúdia je typická surreálnymi svetmi, svojským humorom a dôrazom na audiovizuálny zážitok. Amanita Design vydala hry ako Samorost, Chuchel, Pilgrims, Botanicula, Machinarium či Creaks.