

Not Just Another Fucking Space Shooter

Úvod

Sosol: Již na počátku vývoje Shootera jsme se tak nějak dohodli, že se pokusíme vydat veškerou možnou dokumentaci. Moje zdrojové kódy programu jsou k dispozici pod velmi volnou licencí, dále přikládáme anglickou a českou verzi této dokumentace a původní design dokument. Jedná se o malý amatérský projekt, přesto je na tom myslím velmi dobře vidět, jak se může výsledná verze od té původní plánované lišit. Jestli čtení těchto textů, případně studování zdrojů, bude někomu k něčemu dobré, dokáži jen těžko posoudit. Ani si netroufnu odhadovat, kolik lidí o to vůbec projeví zájem. Nějaká masivní popularizace a distribuce mezi co nejširší veřejnost však ani nebyla našim cílem – Kahi si udělal svůj malý projektík se sympatickou grafikou a měsíce řádil při děláni map, já jsem si pro změnu mohl udělat poměrně čisté zdrojáky, které jsem se průběžně i dodatečně snažil co nejvíce zčitelnit. Leží tu tak před námi tenhle malý open source projektík a už teď je přinejmenším mně jasné, že to nebude náš poslední open source – má to přeci jen jakési své kouzlo.

Kahi: No hlavně bych chtěl říct, že toto není přímo dokumentace, ale spíš takové ohlédnutí, rekapitulace, tlachy na závěr.

Počátek vývoje

Sosol: Všechno to začalo někdy v půlce října, kdy jsme se s Kahim rozhodli, že uděláme malou vesmírnou střílečku. Já měl rozdělaný engine pro jeden „velký“ projekt (Project Ignis) a chtěl jsem si od toho trochu odpočinout. Původní představa byla, že to stihneme tak za 14 dní. Ono fakt byl, že drtivá část programu vznikla (resp. byla z velké části předělána) za víkend a kousek, grafika pak následovala do konce týdne. Skutečností tedy bylo, že po 14 dnech jsme měli 90% programu a veškerou grafiku kromě dodatečně přidaného 4. typu nepřátel (ve tvaru hvězdy). Vázlo to jen na mapách a pravda je taková, že to na nich vázlo všech těch, pff, 6 měsíců. Nikam jsme nespěchali, Kahi jednou za pár týdnů vždycky přidělal kus mapy a já dělal na jiných projektech. Jen se nám bohužel nesplnila ta představa takřka „víkendové minihry“. Na druhou stranu myslím, že dnes je právě ta mapa asi tou nejzajímavější částí celého díla.

Kahi: Přesně jak říkáš, 90% se udělalo během pár odpoleden. A ten mapdesign... ten se trochu protáhl :). Takže nemůžeme říkat, že na hře se dělalo pět měsíců. Nedělalo. Dělalo se na ni ani ne týden. Týden kterej trval půl roku :). Ale přece... není kam spěchat.

Grafika

Sosol: Mně se docela líbila už na začátku, je to takový Kahiho minimalistický styl. Pěkně to zapadalo do původního konceptu – minihra. Já sice moc hry „v okně“ nemusím, nicméně tohle mě nakonec celkem přesvědčilo – roztomilé loďky se prohánějí na nějakých 300*200 pixelech, bezva.

Kahi: Ono to začalo pěkně. Sosol, tehdy pracující na svém projektu, se mě tuším ptal, jak má nakreslit hvězdy (!), tak jsem mu jich pár naklikal. A když jsem byl u toho, přidal jsem mlhovinu. A když jsem to tak v celku viděl, napadlo mě, že už tam chybí jen vesmírná loďka. A to už byl jen krok od vize vytvořit nice'n'cool minimalistickou vesmírnou střílečku.

Programování

Sosol: Jak jsem již řekl v úvodu, Shooter vlastně vznikl překopáním a zmenšením zdrojů jednoho mého rozsáhlého herního projektu (**Kahi:** tos neřekl! :)), který snad v brzkém budoucnu dokončím. Nemusel jsem to psát vše od začátku, dost jsem kopíroval a používal navyklé techniky, základ tedy vznikl během nějakých tří čtyř dní. Pak jsem už jen dodělával různé debugovací fičury, když Kahi něco potřeboval při děláni map, ale byly to v podstatě okrajové záležitosti na pět minut. Velký záhul pak byl ještě na konci, kdy jsem po sobě kontroloval zdrojky, opravoval prasárny, atp. :-)

Hudba, Zvuky

Sosol: Jednou jsem si řekl, že bych měl najít do hry nějakou hudbu. Volba jasně padla na trackerové MOD formáty, takže jsem zabrousil na www.modarchive.com a ještě na nějaké podobné stránky. Po chvíli hledání jsme objevili jeden song od Štěpána Voleše, bohužel však, jak jsme dodatečně zjistili, byl již zabraný. Díky následné domluvě jsme nakonec vybrali jinou skladbu od stejného autora a dnes zpětně myslím, že se ke hře hodí ještě více :-).

Kahi: Nojo, tehdy jsem byl zklamanej, že to s tou první skladbou nevyšlo. Ale teď, teď bych dal přednost té naší :).

Zkušenosti

Sosol: Co jsem se při vývoji naučil? Faktem je, že to „trvalo“ skoro půl roku, ale drtivou většinou zkušeností s vývojem a programátořinou jsem za tu dobu získal z jiných zdrojů než díky Shooterovi. Pokud se však omezím jen na tenhle projekt, pak hlavně vztah k open source – prohledal jsem hromadu licencí, přemýšlel nad způsobem uvolnění zdrojů a sepsání dokumentace a snažil jsem se, aby to „někdo“ pak mohl aspoň trochu využít. U takovéhohle projektíku je to skoro až trapné, nicméně představte si, že by alespoň takovouto, případně ještě detailnější dvojjazyčnou dokumentaci (**Kahi:** tohle není dokumentace! :o)) včetně uvolněných zdrojů měly všechny kvalitní české hry. Na freeware scéně se pohybují už dlouho, žel post mortem, pitev projektů a dalších developer-related dokumentů o hrách je u nás sakra málo, přitom jich byt' jen v rámci komunity ceskehry.cz vychází docela dost (rozuměj do desítky velmi zajímavých kusů ročně). Do budoucna bych se rád snažil o šanci na zopakování tohoto přístupu i u větších projektů - volně dostupné zdrojky, dokumentace.

Kahi: Jasně, Shooter je miniprojekt, takže je prakticky nemožné, aby grafik z něj získal nějaké znatelné poznatky. Jen pozadí, tři čtyři lodky (nebo kolik) a z grafiky je to vše. Na druhou stranu, určitě jsem získal drobné zkušenosti v ostatních činnostech gamedevelopera. Víím, jaké fičury jsou pro mapdesignera obrovským pomocníkem, víím, že tvoření mapy zadáváním řad čísel – tedy psáním souřadnic do plain-textu je extrémně nepříjemná záležitost. Popravdě, podruhé bych se do té mapy bez napsaného mapeditoru ani nepustil. Možná je to jen výsledek mé sugesce, ale mám pocit, že kdyby mapa vznikala bez dobré nálady a chutě do práce, tak by byla kvalitativně řádově horší.

Jo, jsem rád že Shooter byl dokončen do této podoby, hlavně jsem rád, že jsem vydržel neustálý Sosolův tlak a Shooter zůstal minimalistický. Poznámky typu „Stejně bych tam přidal nějaké RPG prvky...“ jsem totiž musel poslouchat zpočátku docela dost :-).