

Otec Daniel a ztracený klíč

Gamifikovaný průvodce paláce Jindřicha Zdíka



Bakalářská práce se věnuje vytvoření **gamifikovaného průvodce** v **herním enginu Unity 3D**.

Aplikace obsahuje vymodelované detailní **3D modely** vybraného historického objektu.

Dále zohledňuje uživatelské vstupy a možnosti volby příběhu.

Uživatel si volí mezi **hlavním příběhem** a režimem **průlet**.

Ve výsledné aplikaci je zakomponovaná **dynamická změna denní doby**.

Uživatel si libovolně vybírá v jakých atmosférických podmínkách chce hrát.

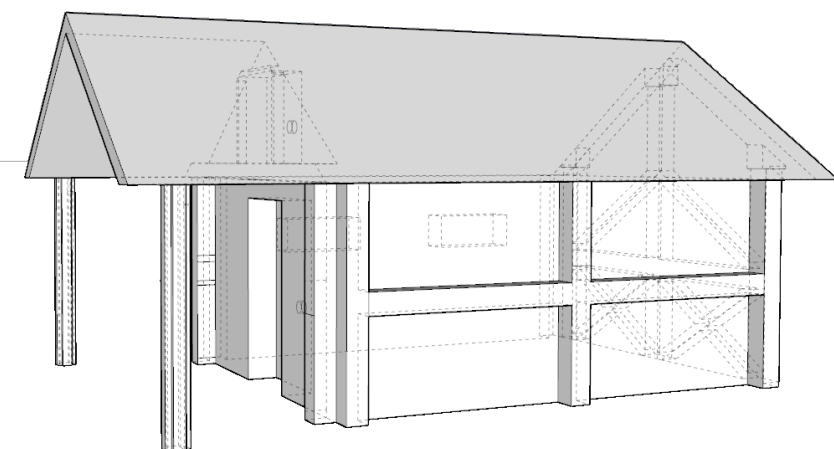
Gamifikovaný průvodce se odehrává na **Václavském návrší v Olomouci** a jeho děj je zasazen do 12. století. Hlavní příběh disponuje **umělou inteligencí** pro dynamický pohyb NPC.

Je zde doprogramovaná interakce mezi NPC a hráčem ve formě **dialogů** a **cut-scén**.

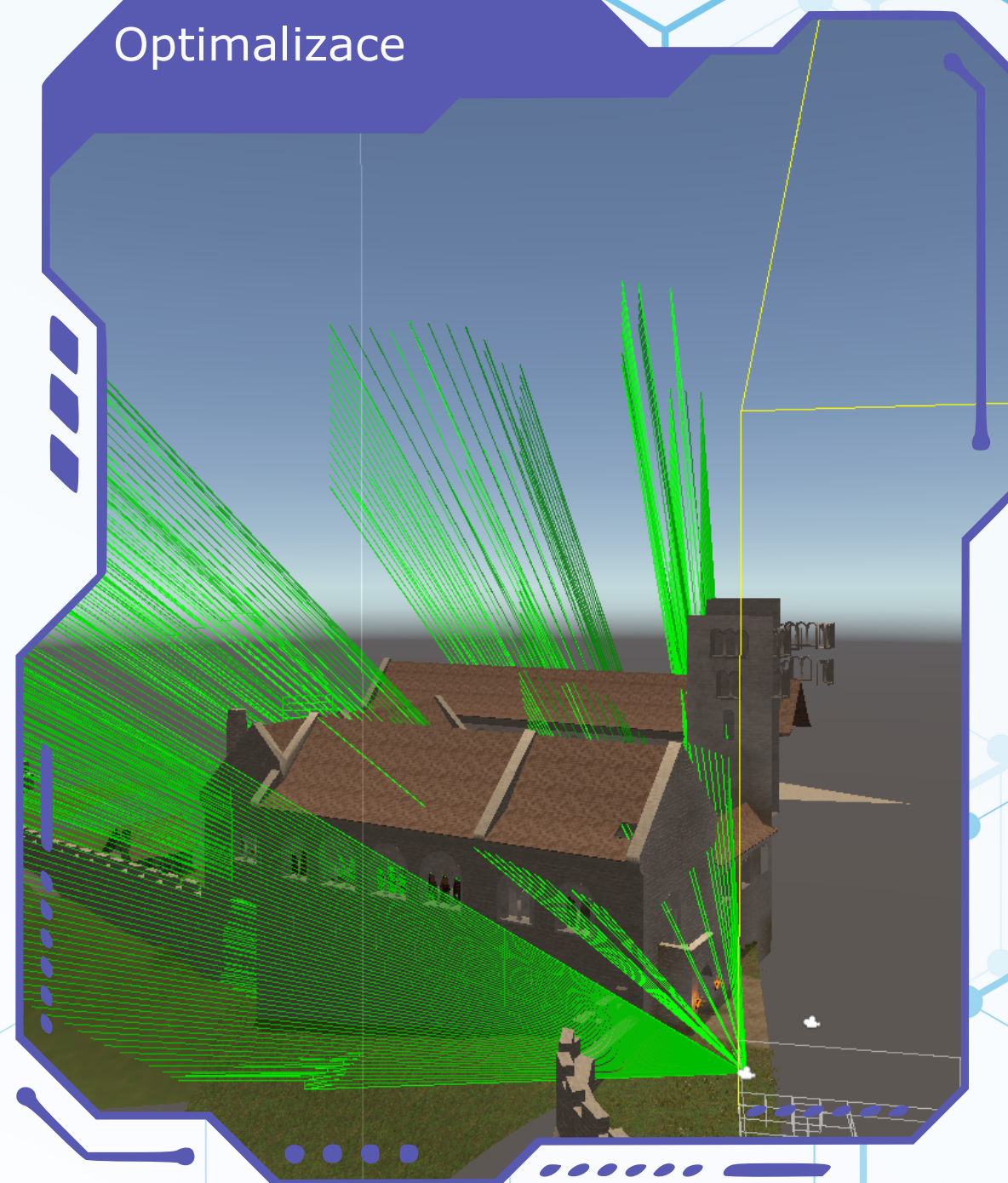
Uživatel v hlavním příběhu je obohacen nejen o historický materiál, ale také plní nejrůznější úkoly, jež souvisí s tehdejší dobou. Gamifikovaný průvodce je vytvořen **z pohledu třetí osoby** s možností změny kamery. Pro lepší orientaci byly vytvořeny **minimapy** a to pro dvě patra Zdíkova paláce a pro okolí Václavského návrší. Aplikace obsahuje základní **fyziku** ovlivňující hráče, ale i herní objekty.

Uživatel si libovolně může nastavit **grafickou náročnost**.

3D modelování & texturování



Optimalizace



Hlavní příběh



Vedlejší příběh - Průlet



KATEDRA GEOINFORMATIKY
Univerzita Palackého v Olomouci



Přírodovědecká
fakulta

Gamifikovaný průvodce paláce Jindřicha Zdíka
Příloha k bakalářské práci
Radim Holub (radikholub1@seznam.cz)
www.geolabtechnology.cz
www.rie-g.cz

Vedoucí práce: RNDR. Jan Brus, PH.D.
© Univerzita Palackého v Olomouci, 2022
Přírodovědecká fakulta, Katedra geoinformatiky