

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**

## **HERNÍ PROSTŘEDÍ**

**AUTORSKÝ DIGITÁLNÍ PROSTOR KONSTRUOVANÝ  
NA PRINCIPU POČÍTAČOVÉ HRY**

**Olga Tesliuk**

**Plzeň 2019**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Intermediální tvorba  
Specializace Intermédia

**Diplomová práce**

## **HERNÍ PROSTŘEDÍ**

**AUTORSKÝ DIGITÁLNÍ PROSTOR KONSTRUOVANÝ  
NA PRINCIPU POČÍTAČOVÉ HRY**

**Olga Tesliuk**

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2019**

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a ne-  
jedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2019

.....

podpis autora

## OBSAH

1	POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU TVORBY.....	1
2	POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ.....	5
3	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	7
4	RESUMÉ.....	8
5	SEZNAM PŘÍLOH .....	9

# 1 POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY

V poslední době se interaktivní zábava, videoher nevyjímaje, stala velmi populární. Za poslední tři roky co uběhly od mé bakalářské práce, se rozšířila virtuální a doplněná realita, na konferencích nových technologií se řeší jak virtualizace ovlivňuje společnost, kybersport (nebo též e-sport) sbírá pomalu více fanoušků než sport reálný. Hry se staly velkým byznysem, kvůli čemu jím často chybí umělecký nádech. Umělecké přístupy se víc objevují v takzvaných Indie studiích (z angl. Independent – Nezávislý), což jsou menší studia, jež se živí převážně z vlastního výděleku (nepotřebují tak velký výdělek jako velká studia s investory), nebo jsou sponzorované přímo od fanoušků (crowdfunding). Mají tak větší prostor pro realizaci vlastních tvůrčích nápadů a nejsou tlačeni velkými vydavateli. Tak vznikly nádherné hry od studií jako jsou Amanita Design, Supergiant Games, Moon Studios, 11 bit studios a dalších. Tato studia vytváří hry, které jsou zajímavé z výtvarné stránky, mají skvěle podaný příběh, vyvolávají emoce, vyjadřují myšlenky a poskytují hluboký zážitek.

Videohra jako taková je komplexní multimediální dílo, které se skládá z mnoha různých prvků (vizuální stránka hry, animace, zvuk, hudba, herní design, narativní část, samotná interakce hráče, atd.). Jako bakalářskou práci jsem vytvořila svou první počítačovou hru, protože vidím ve hrách velký potenciál ve vyprávění příběhů, zprostředkování zážitků, vyvolávání emocí.

Během magisterského studia jsem se zaměřila na další vývoj počítačových her, zúčastnila jsem se různých kurzů a projektů, které prohloubily mé znalosti a zkušenosti v oblasti tvorby interaktivních projektů. Na počátku vývoje videohry je vytvoření nápadu a následná prezentace potencionálním spolutvůrcům, hráčům či investorům. Z tohoto důvodu jsem se zaměřila ve své diplomové práci na rozpracování a prezentaci konceptu počítačové hry.

Hlavním cílem mé diplomové práce je vymyslet realizovatelný koncept počítačové hry v žánru puzzle platformer na základě získaných znalostí během mého magisterského studia a jeho následná prezentace.

Vezmu-li v potaz rok svého narození (1992) a to, že jsem silně ovlivněna herní tvorbou poloviny osmdesátých let, ale hlavně následující dekády, tak jsem se logicky inspirovala v základních herních principech a procesech té doby, avšak jsem chtěla dosáhnout propojení interaktivního média a umělecké složky, proto ve hře je kladen důraz na narativní a vizuální stránku.

Koncepce vychází z populární herní kultury 80. a 90. let. Jedny z nejznámějších her tohoto období jsou Super Mario a Pokémon. Super Mario je ikonou her v žánru platformer a Pokémon je ikonická z hlediska sbírání virtuálních tvorů (sloganem hry je Catch them all – Chyť je všechny). Velké množství her navazuje na herní principy těchto dvou zástupců, ale přesto velmi často jsou to hry, které kopírují herní mechaniky s drobnou úpravou vizuální části (Digimon, Doki Doki Panic).

V svém konceptu též vycházím z principů které se už objevily jak v Super Mario, tak i v Pokémon, přesto se je nepokouším slepě kopírovat, snažím se je podat trochu jinak. Zachovávám herní žánr platformeru, ale otáčím herní svět vzhůru nohama, čímž bořím část typických herních prvků platformeru a odkrývám pro sebe nové možnosti. Spadnout může všechno, hráč už nemá jistotu v tom, že dole narazí na podlahu a bude moci se opět vyšplhat nahoru. Známé prvky fungují opačně (žebřík se ne vždy dá použít v obou směrech, padací most u hradu se může zavřít místo toho aby se otevřel, nejnižší bod se naráz stáva nejvyšším, atd.). Dalším herním prvkem, jenž ovlivňuje jak hratelnost tak příběhovou část je přítomnost fantastických zvířat, která mají unikátní schopnosti, dalo by se říct, že jsou to svého druhu “pokémoni”. Ovšem v mém konceptu neplní roli objektů určených pro lov, sběratelství, či drezúře, jsou to pomocníci hlavní postavy, jeho rodina a jeho naděje na vyřešení vzniklých problémů.

Příběh se odehrává v pohádkovém světě. Hlavní postavou je rytíř v důchodu. Za mlada zachraňoval svět, nyní chová fantastická zvířata, vyrábí víno a žije poklidný život. Jednoho dne se svět otočí vzhůru nohama, skoro každý obyvatel této zeměplochy spadne do vesmíru a zmrzne v kostce ledu (nezemře, přesto je znehybněn), skryté nebezpečí vyleze na povrch zemský a nikdo jiný než náš hrdina to nemůže zachránit. Tak se rytíř v důchodu vydá na cestu se svými mazlíčky a tím začne hra.

Klasický pohádkový příběh o hrdinovi, jenž za pochodu zachrání princeznu, kralovství a celý svět, se mění v příběh o věku, zodpovědnosti a vzájemné pomoci. Rytíř je poslední nadějí na

vrácení světa zpět do původní podoby, ale není schopen to realizovat bez svých mazlíčků.

Jedno ze zvířat umožní vyskočit výš, druhé odstrčit nepřítele a rozbít překážky, třetí umožňuje útočit na dálku a provádět jednoduchou interakci se vzdálenými objekty. Tyto mechaniky se uplatňují v herním designu: levely (herní scény) jsou koncipovány tak, aby je nešlo projít bez využití unikátních schopností fantastických zvířat.

Vizuální stránka má podporovat pohádkovou atmosféru hry. Ideální je částečně analogová kresba (má evokovat pocit pohádkové knihy), pestrá, ale harmonická barevnost, která má navodit atmosféru pohádkového světa a podpořit emoce, které zažije hráč.

Vývoj konceptu hry spočíval v napsání příběhu, návrzích herního procesu, skicách konceptů herního světa a postav a následných diskuzích s odborníky z různých oborů (programování, ilustrace, scenáristika, režie, herní a grafický design, hudba, zvukový design, atd.).

Jako výstup jsem zvolila videoprezentaci konceptu hry, protože je to nejvhodnější forma pro rychlé předvedení různých aspektů mé práce. Touto formou mohu pochopitelně a rychle odprezentovat různé části projektu jako třeba gameplay (herní proces), příběhovou část, vizuální část, jednotlivé prvky hry nebo jejího vývoje.



## 2 POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ

Výstupem mé diplomové práce je prezentace konceptu hry v podobě propagačních a prezentačních materiálů:

1. Teaser: krátké reklamní video, sloužící k upoutání pozornosti. Obvyklé se vytváří v začátcích vývoje, takže obsahuje víc konceptů a atmosféry projektu, než výsledného materiálu hotového díla.

2. Trailer: reklamní video, sloužící k oficiální prezentaci hry. Obvyklé se vytváří v pozdějších fázích vývoje, obsah z větší části nebo kompletně odpovídá výslednému materiálu projektu (s výjimkou tzv. cinematic trailerů, které se spíše podobají krátkometrážním filmům na základě hry).

3. Pitch nebo prezentace: video, sloužící k získání spolupracovníků nebo investorů. Je víc popisné a obsahuje více podrobnosti k projektu.

Pro teaser jsem zvolila narativní cestu. Nastiňuje příběh, atmosféru hry a ukazuje herní prostředí. Vidíme vesmír v němž leviťují zmrzlý lidi v kostkách ledu, následně spatříme otočený vzhůru nohama dům s popadaným nábytkem a pomalu se zvedající hlavní postavu. Jako diváci zatím netušíme co se stalo, ale na základě podané vizuální informace víme, že v tomto světě není něco v pořádku. Následuje malá ukázka herního procesu v domě a lesní lokaci, která ukazuje dalšího herní prostředí. Teaser končí otočenou vzhůru nohama a ztracenou v mracích věži. Přes blesky se na mraky promítne obrovský stín draka a v okně věže se na chvíli objeví ženská silueta.

Trailer jsem se rozhodla odlišit od teaseru především množstvím ukazaného herního procesu. Pro hráče má být zřejmé, o jaký herní žánr jde, jaké jsou možnosti hry a hlavní unikátní prvky. Nicméně, trailer stejně jako teaser začíná narativní složkou. Vidíme hlavní postavu a jeho poklidný venkovský život, idilickou krajinu se zapadajícím sluncem a kamera se pomalu přesouvá vzhůru a pro diváka se otevírá pohled na vesmír, ve kterém se začínají objevovat zmrzlí lidi, kamera pořád stoupá vzhůru a znovu se vracíme k zemi, která ale už je vzhůru nohama. Následuje dynamický sestřih herního procesu, který se střídá s titulky. Trailer končí dveřmi, za kterými se skrývá záhadná ženská silueta. Žádná další informace se o ní neukazuje, aby hráč měl motivaci hru projít a zjistit o koho jde.

Prezentační video ukazuje stručný ale výstižný popis celého herního konceptu. Obsahuje několik bodů: příběh, žánr, unikátnosti hry, herní svět. Příběh je zastoupen animovanými intrem a outrem hry (úvodní a závěrečné video). Herní žánr je podaný pomocí ukázky herního procesu. V unikátnostech hry je popsána kombinace prvků, kterými se hra liší od jiných her stejného žánru. Z herního světa jsou ukázané postavy a lokace.

Tato tři videa dohromady tvoří komplexní prezentační balík pro účely vývoje a propagace hry. V obrazové příloze jsou k nahlédnutí screenshoty ze všech tří videí pro lepší představu čtenáře.

### 3 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

#### **Knižní a periodická literatura**

1. JORK, Staffan, JUSSI Holopainen. Patterns in game design. Hingham, Mass.: Charles River Media, 2005. ISBN 978-158-4503-545.
2. SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. California: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. ISBN 0123694965.
3. FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. A K Peters/CRC Press, 2017. ISBN 978-1138427679.
4. KOSTER, Raph. Theory of Fun for Game Design. O'Reilly Media, 2013. ISBN 978-1449363215

## 4 RESUMÉ

Дипломная работа «Игровое окружение. Авторское цифровое пространство, построенное на принципах компьютерных игр» является сборником из трех видеороликов: тизера, трейлера и видеопрезентации. Все три видео служат для рекламы концепта компьютерной игры в жанре пазл-платформер. Сюжет игры заключается в том, что главный герой является рыцарем на пенсии и больше не совершает подвиги. Он разводит волшебных животных. Однажды весь мир переворачивается вверх ногами, и рыцарь вместе с тремя своими питомцами отправляется в путь, чтобы спасти мир.

Тизер является коротким видео, призванным показать атмосферу игры и намекнуть на ее сюжет. В нем показан игровой мир, перевернутый вверх ногами, главный герой, тень дракона и женский силуэт в окне загадочной башни.

В трейлере сюжет и геймплей показан более развернуто. Видеоролик начинается показом спокойной деревенской жизни главного героя. Потом зритель видит космос и замерзших в нем людей, и камера снова возвращается к дому главного героя, однако целый мир уже перевернут вверх ногами. Далее следует динамичный монтаж геймплея, который показывает основные механики игры, и все заканчивается открывающейся дверью и загадочным женским силуэтом.

Третий видеоролик является презентацией, в которой кроме сюжета и геймплея также описаны главные особенности игры и игровой мир.

## **13 SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

Ukázka z teaseru: zmrzlé lidi ve vesmíru; rytíř ve svém domě, který je otočen vzhůru nohama.

### **Příloha 2**

Ukázka z teaseru: rytíř v lese; věž čarodějky.

### **Příloha 3**

Ukázka z traileru: rytíř u svého domu.

### **Příloha 4**

Ukázka z traileru: herní proces v lese a v jeskyni.

### **Příloha 5**

Ukázka z traileru: herní proces ve stodole a v kobce.

### **Příloha 6**

Ukázka z traileru: věž čarodějky.

### **Příloha 7**

Ukázka z prezentačního videa: příběh čarodějky.

### **Příloha 8**

Ukázka z prezentačního videa: konec hry; prezentace nepřítele Kiwi.

## Příloha 1

Ukázka z teaseru: zmrzlé lidi ve vesmíru; rytíř ve svém domě, který je otočen vzhůru nohama.





## Příloha 2

Ukázka z teaseru: rytíř v lese; věž čarodějky.



## Příloha 3

Ukázka z traileru: rytíř u svého domu.





## Příloha 4

Ukázka z traileru: herní proces v lese a v jeskyni.



## Příloha 5

Ukázka z traileru: herní proces ve stodole a v kobce.



## Příloha 6

Ukázka z traileru: věž čarodějky.





## Příloha 7

Ukázka z prezentačního videa: příběh čarodějky.



## Příloha 8

Ukázka z prezentačního videa: konec hry; prezentace nepřítele Kiwi.



## Kiwi

