

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

WHAT'S WRONG WITH THE WORLD

BcA. Julie Čermáková

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafický design
Specializace Ilustrace

Diplomová práce

WHAT'S WRONG WITH THE WORLD

BcA. Julie Čermáková

Vedoucí práce: Ing. MgA. Václav Šlajch
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně
a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2019

.....

podpis autora

OBSAH

POPIS PŘÍPRAVY.....	5
POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA.....	7
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	10
RESUMÉ.....	11
SEZNAM PŘÍLOH	13

POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY

V březnu minulého roku jsem byla oslovena Olgou Tesliuk, zda-li bych nechtěla pracovat na výtvarném řešení hry *What's wrong with the world*. Hra mě po příběhové stránce velmi zaujala a jelikož jsem s Olgou již před tím spolupracovala, říkala jsem si, že by tvorba hry v týmu mohla být skvělou zkušeností a zároveň příležitostí.

Před třemi lety jsem zpracovávala tematicky stejné zadání bakalářské práce. Na rozdíl od diplomové práce jsem neměla absolutně tušení, co je to level design, jak se pracuje v programu Unity a co to doopravdy znamená vytvořit počítačovou hru.

První setkání celého týmu proběhlo v červenci 2018. Flat Flamingo - tak se naše začínající indie herní studio jmenuje - se skládá ze dvou programátorů - Jana Vampola a Patrika Koříňka, ilustrátorky - mě, Julie Čermákové, level designéra a grafika - Kristiána Havla, animátorky - Olgy Tesliuk, která mimo jiné také celý projekt řídí. Vymezily se první deadliny.

Jedním z mých prvních úkolů bylo najít ideální stylizaci. Původně jsem myslela, že by celý projekt mohl být namalovaný olejomalbou. Semestr před zahájením závěrečného magisterského studia jsem byla na programu Erasmus v rumunské Kluži a po několika letech odkládání jsem se tam poprvé pustila do této nádherné techniky. Po vytvoření prvních maleb a následného seskupení v počítači jsem ale tento způsob cesty zavrhla. V olejomalbě jsem stále nebyla natolik zkušená, abych si troufla na projekt takového rozměru.

Volba tedy opět padla na kombinaci prašných a mastných kříd, kterými převážně pracuji a jsem si v nich nejvíce jistá. Po nakreslení zkušebního levelu 07 bylo víceméně jasné, že toto bude ta správná cesta, ač jsem věděla že vytvářet tisíce prvků v analogové technice pro počítačovou hru bude i tak časově vel-

mi náročné.

Výtvarné řešení hry je na rozdíl od ilustrace pro knihu naprosto odlišná disciplína. Výtvarník musí přemýšlet nad funkcí. Jelikož *What's wrong with the world* je kombinace puzzle platformer je nutné jasně odlišit herní plochu - konkrétně platformy po kterých hráč chodí od zbylého backgroundu/foregroundu hry. Taktéž hlavní postava spolu s dalšími objekty musí být jasně odlišená od neaktivních věcí a zejména backgroundu. S touto problematikou jsem často narážela. Přeci jen jsem stále více ilustrátor knižních publikací než art designer. Po mnoha zkouškách jsme nakonec spolu s vedoucím mé práce Václavem Šlajchem a celým týmem uznali, že se budu muset alespoň na tomto poli vymanit z analogového světa kresby a využít kontrastu digitální malby. Tou je také většina interaktivních objektů spolu s herními postavami ztvárněna. V původním časovém harmonogramu bylo zvládnout do dubna plně funkčních 30 levelů. Po dvou měsících práce nám ale bylo jasné, že je to časově doopravdy nemožné.

POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ, ČI ADJUSTACE

30 levelů bylo rozděleno na tři hlavní prostředí.

Les - Město - Věž. V této diplomové práci můžete zatím vidět pouze sekci Les. Ta je rozdělena na 10 levelů: Převrácený dům, Převrácená stodola, Les, Propadliště, Jeskyně, Propadliště 2, Kořeny, Dutina stromu, Továrna a Kobka. Kromě Propadliště je každý level výtvarným řešením naprosto unikátní a jediné co je vždy opakovaně použito jsou interaktivní předměty - Masožravka, Mazlícci a samozřejmě hlavní postava Rytíř Erther.

Pokud použiji citaci z webových stránek: „What’s wrong with the world je puzzle platformer v otočeném světě vzhůru nohama. Hlavní postavou je rytíř v důchodu, který chová fantastická zvířátka s unikátními schopnostmi. Jednoho rána se jeho klidný život otočí vzhůru nohama, a to doslova. Kvůli přírodní pohromě v které svoji zásluhu má i svět čar a kouzel je země nahoře a nebe dole. I když rytíř už není v takové kondici, co kdysi býval a nemává mečem, má alespoň své mazlíčky, co mu vždy pomůžou. Vydá se tedy na cestu zachránit svět.“

Herní mechaniky a celý level design měl na starosti Kristián Havel. Ten jej zpracovával ve velmi jednoduché, čisté a přehledné vektorové grafice. Unikátní v tomto projektu bylo pasování velmi organického artu na takto graficky a geometricky zpracovaný level design. V rámci podpoření příběhové linky se samozřejmě musel dodržet i obrácený svět vzhůru nohama. Síla gravitace je doopravdy veliká a musím přiznat, že zátěž na moje logické myšlení byla značná. Tyto dva nosné body bylo často velmi těžké skloubit a když k tomu připočtu již zmiňovanou funkčnost artu, někdy to byl doopravdy velký oříšek.

Pokud bych měla popsat průběh výtvarného řešení levelu, začala jsem vždy nastudováním level designu. Následně proběh-

la rešerše a vyhodnocení prostředí, které by se nejlépe výtvarně a dějově uplatnilo. Mou největší inspirací se opět stala příroda. Focení spousty materiálů - jako spadlé stromy, detaily rostlin, světla za různého počasí a denní doby - se stalo příjemným zpestřením práce. Krásným příkladem je například level 05, kde bylo v level designu spoustu tzv. ostnů, které hráč pro dosažení cíle, tedy postupu do dalšího levelu, musel dosáhnout. Ideální tedy bylo prostředí hry dostat do jeskyně, kde tzv. ostny mohly být krápníky. Po nastudování prostředí vznikl concept art, kde se kompozičně rozvrhlo prostředí (samozřejmě přesně napasované na level design), výběr barev (kvůli čitelnosti herního prostředí) a následně možné přidání dalších neinteraktivní objektů, které mohly příběhovou linku podpořit. Po schválení concept artu se teprve mohla začít vytvářet finální podoba levelu. Převážně probíhala tak, že na základně concept artu jsem background a část platform a někdy i pár objektů nakreslila prašnými a mastnými křídami. Následně nafotila Canonem Eos 7D, editovala v programu Adobe Lightroom CC, vymaskovala a dosadila na správné místo v Adobe Photoshop CC. Pak na řadu přišlo dokreslování interaktivních objektů tentokrát již digitální malbou přes tablet Wacom opět ve Photoshopu. Po následném schválení celého artu a samozřejmě spousty úprav se celý level připravil na programování a animaci. To obnášelo logické uspořádání a pojmenování ve vrstvách. Pokud se ještě daný objekt animoval, musel se také speciálně rozvrstvit pro animaci. Ještě při zkušebním procesu jsem sama art dosazovala do Unity. Po debatě kvůli časové náročnosti zpracování artu se toho nakonec ujal jeden z programátorů.

Jelikož zásadou pro vypracování mé diplomové práce nebyla funkční hra ale artbook o hře, bylo nutností si veškeré podklady ukládat jak v min. 300 dpi, ale následně je také všechny upravovat do 72 dpi. Mojí vizí bylo vytvořit knihu s velmi jednoduchým layoutem a grafickým pojetím. Obsahem je všech 10 levelů, kde čtenář může zhlédnout jak samotný level design spolu s popi-

sem tak samozřejmě také finální výtvarné řešení každého levelu. Kniha je také obohacena o sekci *Bylo, nebylo..., A jak to tedy bylo...*, kde se čtenář dozvídá více o příběhu rytíře Erthera a důvodu, proč je celý svět otočený vzhůru nohama. Příběh je zobrazen formou jednoduchého komiksu, který taktéž Olga Tesliuk naanimovala a můžeme se na něj těšit při výstupu její diplomové práce. Dále je v knize sekce *O kom, o čem?* Zde je sepsáno pár krátkých doprovodných textů o fauně, flóře, Ertherových mazlíčcích a čarodějce. Poslední kapitolou je pak Art-okno, kde je možné zhlédnout prvotní návrhy mazlíčků, levelů a vývoj hlavní postavy. Kniha je koncipována jako harmonika, tisknuta na papír Munken 170 g/m² a následně vložena do celoplátěných desek. Tento typ knižního zpracování jsem volila hlavně kvůli celoplošným ilustracím na dvoustranách.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- SELINKER, Mike.** *Kobold Guide to Board Game Design.*
Kirkland: Open Design LLC, 2011. ISBN: 9-781936-781041
- DESPAIN, Wendy.** *100 Principles of Game Design.*
New York: New Riders, 2011. ISBN 978-0321902498.
- KOSTER, Raph.** *Theory of Fun for Game design.*
Sebastopol: O'Reilly Media, 2014. ISBN 978-1-449-36321-5.
- ELLIS, Michael.** *Why people Play.* **New York: Prentice Hall,**
1973. ISBN-13: 978-0139589911.
- SCHELL, Jesse.** *The Art of Game Design: A Book of Lenses.*
Burlington: Elsevier Inc, 2008. ISBN-13:978-0123694966.
- FULLERTOON, Tracy.** *Game design Workshop, Second Edition:*
A playcentric Approach to Creating Innovative Games.
Burlington: Elsevier Inc, 2008. ISBN-13: 978-0240809748.
- BRATHWAITE, Brenda.** *Challenges for Game Designers.*
Boston: Course Technology, 2009. ISBN-13: 978-1584505808

RESUMÉ

The goal of my diploma's work was to create an art for the computer game What's wrong with the world. This game is quite a large project created/ initiated by Olga Tesliuk, author of the main story and person who found and leads all the team members.. The Flat flamingo team consists of two programators - Jan Vampol and Jiří Kořínek, level designer - Kristián Havel, illustrator - me, Julie Čermáková and animator and big boss Olga Tesliuk.

What's wrong with the world is a puzzle platformer in the upside down world. The main character is a retired knight, who raise fantastic animals with unique abilities. One day his calm life will turn upside down. Literally. Because of a magic disaster the ground is on top and the sky is in the bottom. Although the knight is not in the best condition and does not use sword any more, at least his pets will always help him. So he will hit the road to save the world once again.

At first I had to find an ideal technique for the art of the game. I combined two different techniques. The analog one - dry and oil pastels and second - digital painting. Subsequently, I have transformed the simple graphic level design into an organic art full of nature and wild creatures. The biggest inspiration for me was the mother nature. I took a lot of photos of trees, the texture of plants and all the time I discovered light in a different daytime and weather. It was really important to separate the interactive objects, platforms and main character from the background and other non-interactive things. The combination of analog and digital technique helped a lot. The platforms are created in fake 3D.

The output of my assignment (Visual solution for a computer game) is a handbound book. I combined the expressive art of levels with simple layout, clear graphic design and beautiful font from Štorm library - Tusar.

The book *What's wrong with the world* consists of two comixes, where you can find the story of the game, all ten levels with level design and step by step solution. The rest of the pages is dedicated to description of creatures, flora, fauna and other characters. The evolution of art is shown at the end of the book.

I am really thankful that I could be a part of this project. It has taught me a lot about organisation and communication with other people and I have changed an opinion on digital painting, which I have found as a really important skill.

I want to thank all the team Flat Flamingo, my teacher Václav Šlajch for his great ideas and tips, all family, my closest friends for support and of course my dog Róza, who is always by my side.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1:

Trichomovice (2016)

Příloha 2:

Róza (olejomalba, Cluj-Napoca, 2018)

Příloha 3:

Fotografické podklady - Všensorské stromy

Příloha 4:

První stylizace - olej

Příloha 5:

Level 01, Level 02

Příloha 6:

Level 03, Level 04

Příloha 7:

Level 05, Level 06

Příloha 8:

Level 07, Level 08

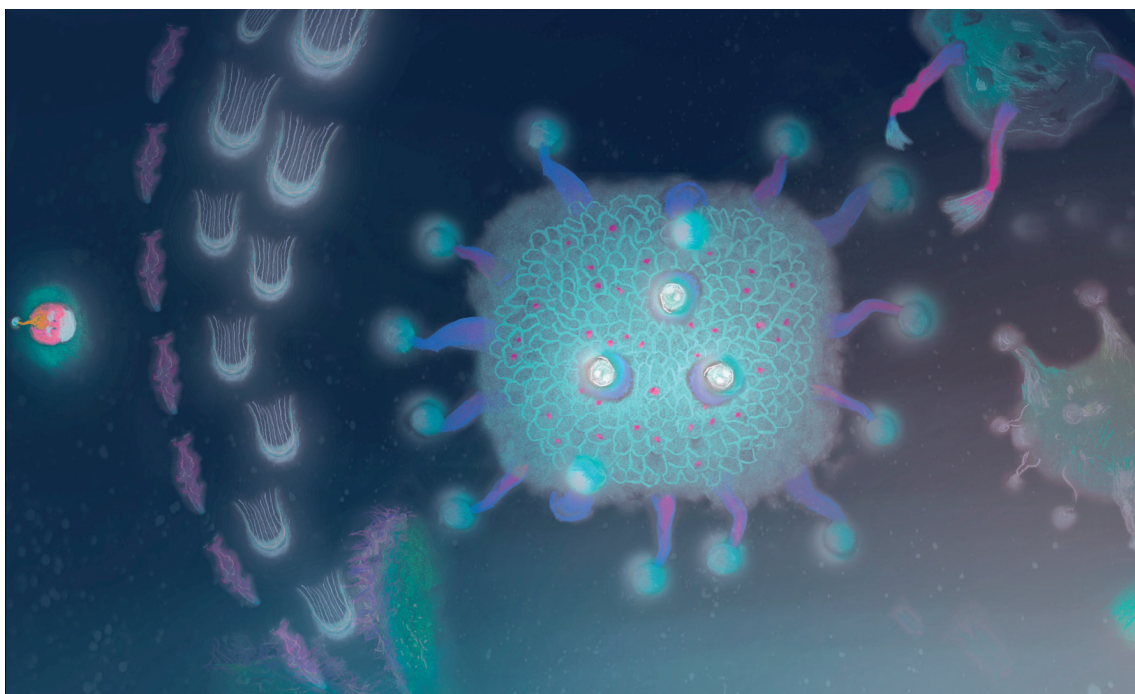
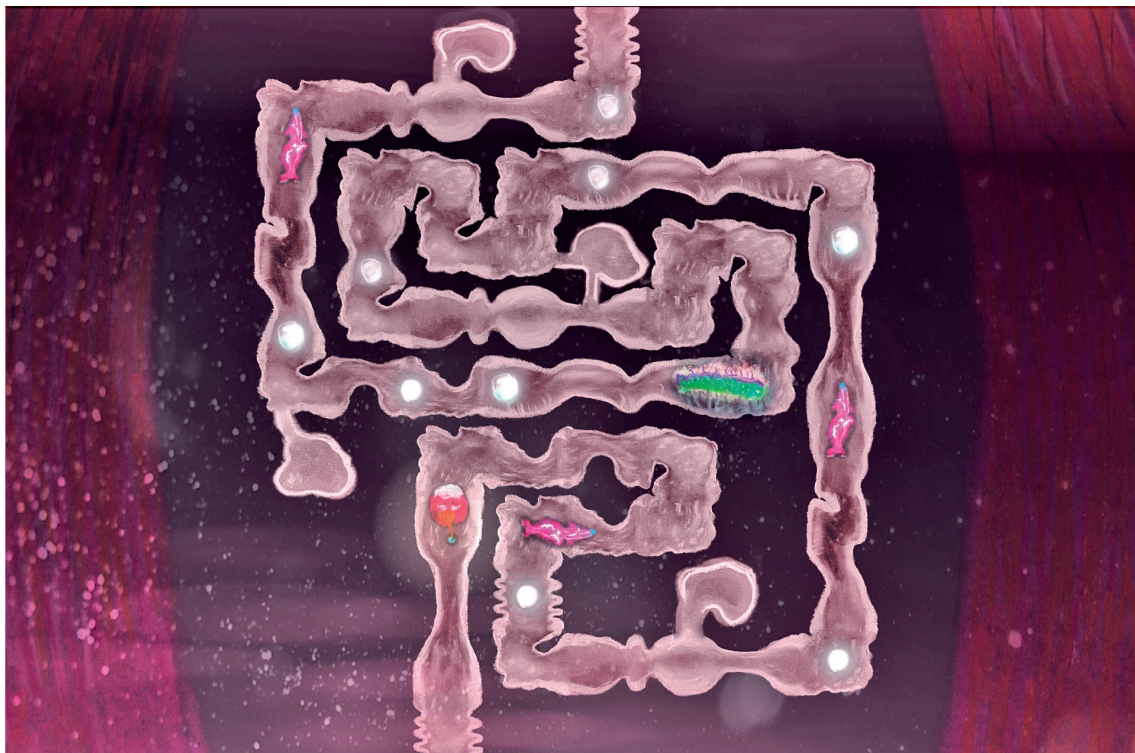
Příloha 9:

Level 09, Level 10

Příloha 10:

Fotodokumentace knihy The art of WWWW

PŘÍLOHA1:
TRICHOMOVICE (2016)



vlastní foto

**PŘÍLOHA 2:
RÓZA (OLEJOMALBA, CLUJ-NAPOCA, 2018)**



vlastní foto

PŘÍLOHA 3:
FOTOGRAFICKÉ PODKLADY - VŠENORSKÉ STROMY



vlastní foto

PŘÍLOHA 4:
PRVNÍ STYLIZACE - OLEJ



vlastní foto

PŘÍLOHA 5:
LEVEL 01, LEVEL 02



vlastní foto

PŘÍLOHA 6:
LEVEL 03, LEVEL 04



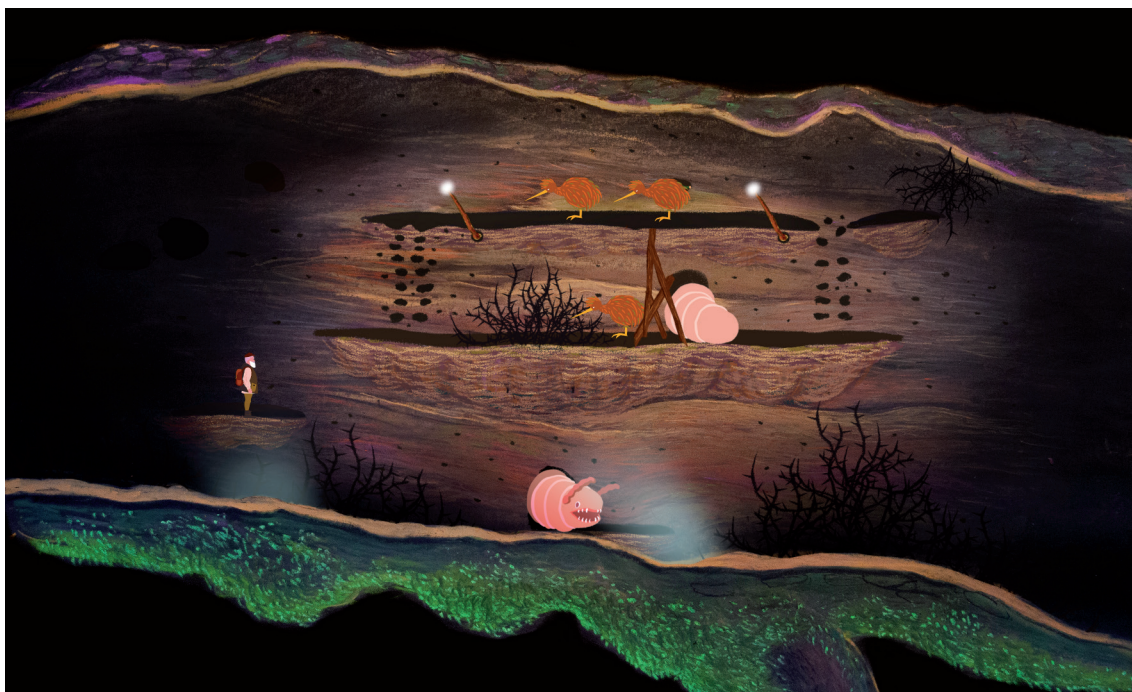
vlastní foto

PŘÍLOHA 7:
LEVEL 05, LEVEL 06



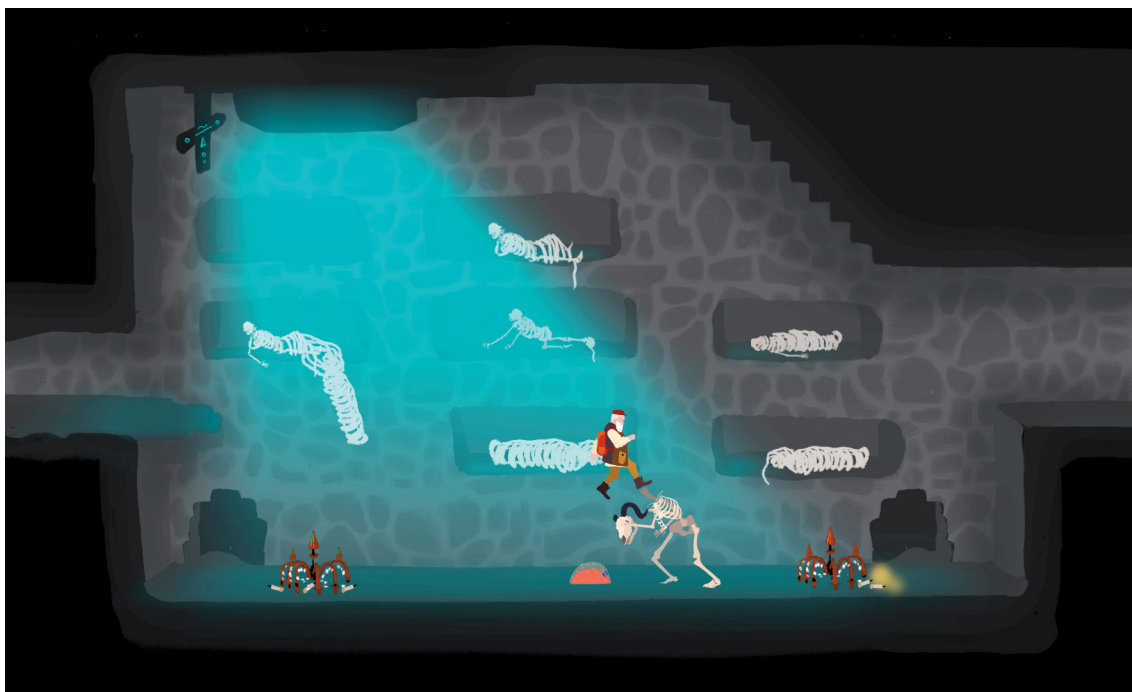
vlastní foto

PŘÍLOHA 8:
LEVEL 07, LEVEL 08



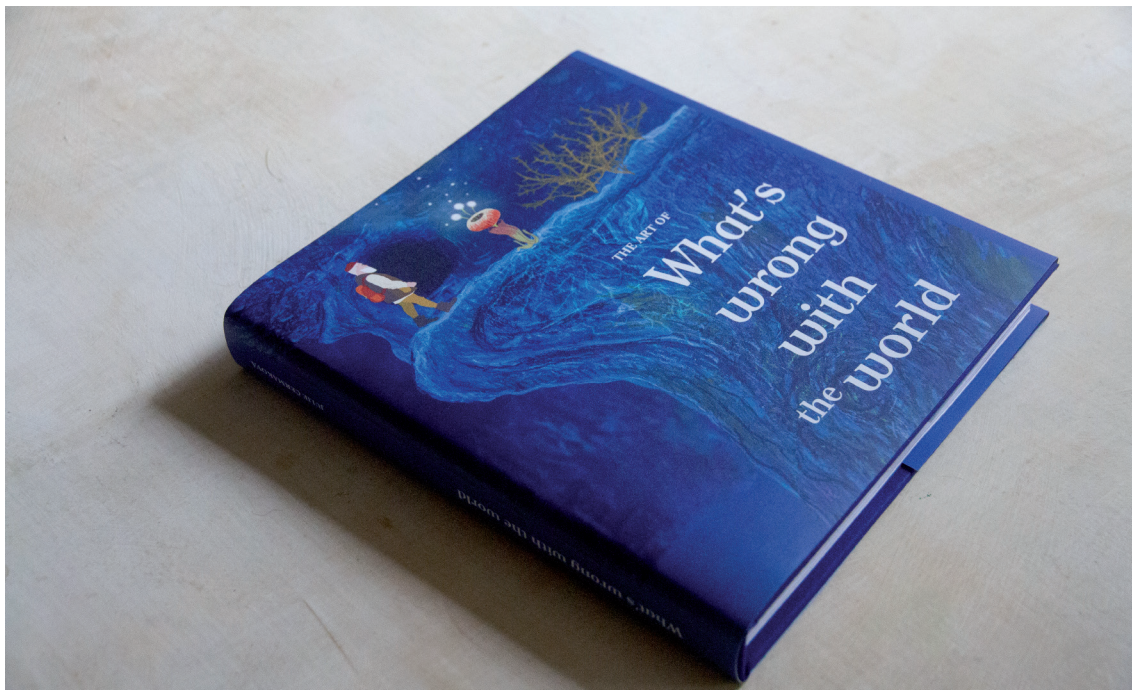
vlastní foto

PŘÍLOHA 9:
LEVEL 09, LEVEL 10



vlastní foto

PŘÍLOHA 10:
FOTODOKUMENTACE KNIHY
THE ART OF WWWW



vlastní foto