

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÁTAČOVÉ HRY**

**CORE**

**BcA. Anna Neumannová**

**Plzeň 2019**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra designu**

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

**Diplomová práce**

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY**

**CORE**

**BcA. Anna Neumannová**

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

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

1. Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby .....	5
1.1 Příprava .....	5
1.2 Tvorba .....	7
2. Popis výsledného díla a jeho využití, či adjustace .....	8
Seznam použitých zdrojů.....	9
Resumé .....	10
Seznam příloh.....	11

# 1.

## Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby

### 1.1 Příprava

Pro svou diplomovou práci jsem se rozhodla zpracovat podkladové materiály pro fiktivní počítačovou hru *CORE*.

Prvním krokem pro mě bylo vytvoření poznámkového deníku, do něhož jsem postupně zaznamenávala jednotlivé nápady. Zároveň jsem během procesu psaní měla možnost si ujasnit, jaký svět, příběh, mechaniky a postavy mám v úmyslu vytvořit. Tyto heslovité poznámky jsem zároveň doplňovala malými skicami, ke kterým jsem se mohla později vrátit a použít je jako základ pro další vývoj designů hry.

Souběžně s poznámkami jsem dostala možnost si zahrát několik indie her<sup>1</sup>, které mne v průběhu práce více či méně inspirovaly.

První hrou byla téměř neznámá *Shape of the World* (Hollow Tree Games, 2018). Jedná se o meditativní walking simulátor s prvky objevování. Tvůrci zde byli schopni pomocí silně stylizovaného low-poly prostředí a měnících se barevných schémat vytvořit překrásné scenérie, které hráče přímo vyzývaly k objevování.

Další hrou, jež měla vliv na výtvarnou i příběhovou stránku *CORE*, byl *Rime* (Tequila Works, QLOC, Tantalus Media, 2017). Příběhová 3D plošinovka mě (podobně jako *Shape of the World*) oslovila především prací s prostředím, a to nejen výtvarně, ale i vypravěčsky. Prostředí bylo silnou součástí narativu a skrze měnící se atmosféru podporovalo vyprávění. Druhým elementem, který mne oslovil, byla tajemná postava v rudém plášti. Ta provází protagonistu napříč celou hrou. Často se objevuje na místech zdánlivě mimo dosah hráče. Pokud si hráč dá tu práci a přeci jen se na vysoko položenou římsu či skalní útes vyškrábe, tajemný poutník je pryč a pozoruje protagonistu z jeho výchozí pozice. Tento záhadný aspekt se mimoděk stal inspirací pro postavu Trickyho.

---

<sup>1</sup> Nezávislá počítačová hra, z anglického výrazu *Independent video game*. Na takovéto hře pracoval jedinec či malý tým lidí a nebyla finančně podpořena vydavatelem.

Třetí titul, *Shadowrun: Dragonfall* (Harebrained Schemes, 2014) je výtvarně příjemná izometrická role-playing hra. Pro mě je však jejím nejpůsobivějším prvkem scénář. Výborně napsané postavy a příjemně plynoucí děj s množstvím rozmanitých rozhodnutí z ní činí jednu z nejlepších role-playing her, které jsem měla šanci v poslední době hrát. *Shadowrun* sice nemá velké množství nákladně animovaných scén typických pro velkoprofilové RPG tituly<sup>2</sup>, zato nabízí skvěle napsané rozhovory, popisy situací stimulující hráčovu představivost a velké množství voleb a různých řešení jednotlivých situací (jsou částečně závislá i na schopnostech hráčovy postavy), které výrazně mění ubírání příběhu.

V rámci těchto úvodních dvou kroků jsem ustanovila několik faktů ohledně *CORE*. Žánrově by hra měla být 2D plošinovka s důrazem na objevování, inspirovaná prvky adventury a RPG. Příběh sleduje cestu hlavního hrdiny Oswiho, který poté, co byl jeho domov zničen, putuje po rozličných planetách. V rámci svého putování poznává planety i jejich strážce, takzvaná Jádra. Kromě Jader se setkává i s tamními obyvateli, poznává faunu a flóru planet i zákonitosti, díky kterým celý systém dané planety funguje. Významné je pro Oswiho setkání s tajemným poutníkem Tricky. Je jediný kromě Oswiho, kdo dokáže cestovat mezi planetami. Oswi pozoruje, učí se a rozhoduje, jak řešit problémy a překonávat překážky. Tyto volby na konci ovlivní podobu planety, kterou stvoří, či jestli dokonce odmítne poslání Jádra a stane se vesmírným poutníkem podobně jako Tricky.

Jako techniku pro zpracování celé práce jsem si vybrala digitální kresbu a malbu. Hlavním důvodem pro mne byla rychlost práce s daným médiem a možnost vytváření množství variací jednotlivých designů (z hlediska velikosti, tvaru a barvy).

---

<sup>2</sup> Například *Dragon Age: Inquisition* (BioWare, 2014), či *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016)

## 1.2 Tvorba

Když jsem si ujasnila, jaký příběh, bych ráda svou prací vyprávěla, vzala jsem prvotní neurčité skici a začala s nimi pracovat dál. V rámci celé práce jsem chtěla nejvíce času a prostoru věnovat konceptům jednotlivých postav.

Jako první postavu jsem se rozhodla ve skicách rozpracovat Jádru Lesní planety. Tato postava je první, koho Oswi potká po zkáze své domovské planety. Jádru samotné je mocná bytost, která by tak i měla působit. Na druhou stranu by mírná povaha planety měla být obsažena i v bytosti, jež ji spravuje. Během tohoto konkrétního procesu jsem si vyzkoušela různé přístupy k tvorbě postavy. Některé skici byly založeny čistě na tvarech a celkové siluetě, jiné dávaly důraz na vystižení materiálů, jako je srst, kůra či listy. Zároveň bylo mou snahou mít stále na paměti, že postava musí s divákem vizuálně komunikovat.

Souběžně s experimenty výtvarných postupů, jsem se musela naučit, kdy je vhodné skončit se skicováním, vybrat nejvhodnější návrh a dále ho rozpracovat (barevné variace, návrhy oděvu, finální ilustrace).

Lesní Jádru bylo pro postup stěžejní i v rámci stanovení způsobů tvorby. Ty jsem následně mohla aplikovat na zbývající postavy.

K návrhům prostředí jsem přistupovala ze dvou různých stran. Začala jsem několika rychlými skicami zaměřenými na kompozici ilustrace. Z nich jsem vycházela při tvorbě konečných výstupů.

Následně jsem začala vytvářet návrhy prostředí samotných. To zahrnovalo tematické ustálení planet (ostrovy, les, poušť, lišejník) doprovázené kresbami stromů, květin, zvířat a obyvatel jednotlivých planet. Tyto základní jednotící prvky mi pomáhaly vytvořit jak ilustrace, tak i ucelenější pohled na planetární ekosystémy a jejich fungování.

Během kresebné části jsem vytvořila ke každé planetě pár rychlých barevných skic, které již následovaly tematické zaměření jednotlivých světů. Z těch jsem mohla vytvořit základní barevná schémata a uzpůsobit jim barevné variace postav.

Následoval proces vytváření konečných ilustrací postav i prostředí a uspořádání všech vizuálních podkladů do knihy formátu B5.

## 2.

### **Popis výsledného díla a jeho využití, či adjustace**

Diplomová práce se skládá ze souboru ilustrací a výtvarných návrhů, které jsou vizuálním podkladem pro počítačovou hru. Jednotlivé části se zabývají problematikou výtvarného pojetí hlavních postav, prostředí planet, jejich obyvatel a bytostí, jež planety ochraňují.

Ústředním motivem je fantaskní cesta hlavního hrdiny po rozličných planetách a objevování jednotlivých světů. V rámci cestování by hráč čelil různým hádankám a situacím, jež je nucen vyřešit či k nim zaujmout určitý postoj. Systém voleb by napomáhal každému hráči odnést si ze hry osobitý zážitek.

První dvě kapitoly jsou věnovány protagonistovi Oswimu, a podivnému cestovateli jménem Tricky, kterého Oswi potkává na druhé planetě, již se rozhodně navštívit.

Úvodní dvoustránka je vždy vyhrazena finálnímu plnobarevnému návrhu postavy společně s krátkým popisem. Následují barevné variace a koncepty oděvu. Dále jsem přidala studii výrazů a proces výtvarného vývoje postavy.

Druhá část knihy se zaměřuje na planety a jejich Jádra.

Kapitoly jsou rozčleněny podle jednotlivých světů a začínají dvoustránkovými ilustracemi. Zde jsou zachycena prostředí, atmosféra a příběhově důležité postavy dané planety. Další stránky jsou pak vyhrazeny pro drobnější ilustrace týkající se příběhu, prostředí a postav a pro doprovodný popis konkrétní planety.

Koncepty Jader sledují stejný systém, jako předchozí návrhy pro Oswiho a Trickyho. Poslední část kapitol je věnována dalším specifikům planet jako jsou obyvatelé, jejich obydlí, významná místa (svatyně Lesního Jádra) a předměty (nádoby obsahující Nicotu).



## Seznam použitých zdrojů

### a) Knižní a periodická literatura

1. WONG, Chee Ming. *Digitální malířské techniky*. Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3627-0.

2. MATEU-MESTRE, Marcos. *FramedInk: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1-933492-95-3.

3. NAVA, Matthew. *The Art of Journey*. Los Angeles, CA: Bluecanvas, Inc, 2012. ISBN 09-859-0221-3.

4. LE, Khang, Mike YAMADA, Felix YOON a Scott ROBERTSON. *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2005. ISBN 0972667644.

5. DOCIU, Daniel, SOESBEE Ree. *The Art of Guild Wars 2*. Bellevue, WA: ArenaNet, LLC, 2007. ISBN 05-780-2698-8

## **Resumé**

CORE is concept art book for a woud-be 2D story driven, RPG with puzzle solving elements.

Its story takes place in a universe, where planets are protected by powerful creatures called Cores who can manipulate life itself. However, they are still part of universal circle of life and death and are themselves not immune to death. Before it dies, every Core chooses a successor and transfers its abilities and powers the next generation. Each new Core is sent to travel the universe and visit various planets to observe and learn. When ready, a Core can create a planet of their own, based on its nature and experience.

Art in the book is series of concepts ranging from simple sketches to final illustrations to describe creative process of a concept artist.

Final goal of my work was not to create a working videogame but to learn what is necessary for game concept art and the artist making it: to work with characters and environments and to create functional set of concepts that could be used in the future.

## **Seznam příloh**

### **Příloha 1**

Snímky ze hry *Shape of the World*

### **Příloha 2**

Snímky ze hry *Rime*

### **Příloha 3**

Snímky ze hry *Shadowrun Dragonfall*

### **Příloha 4**

Prvotní návrhy Lesního Jádra

### **Příloha 5**

Skici fauny a flóry planet

### **Příloha 6**

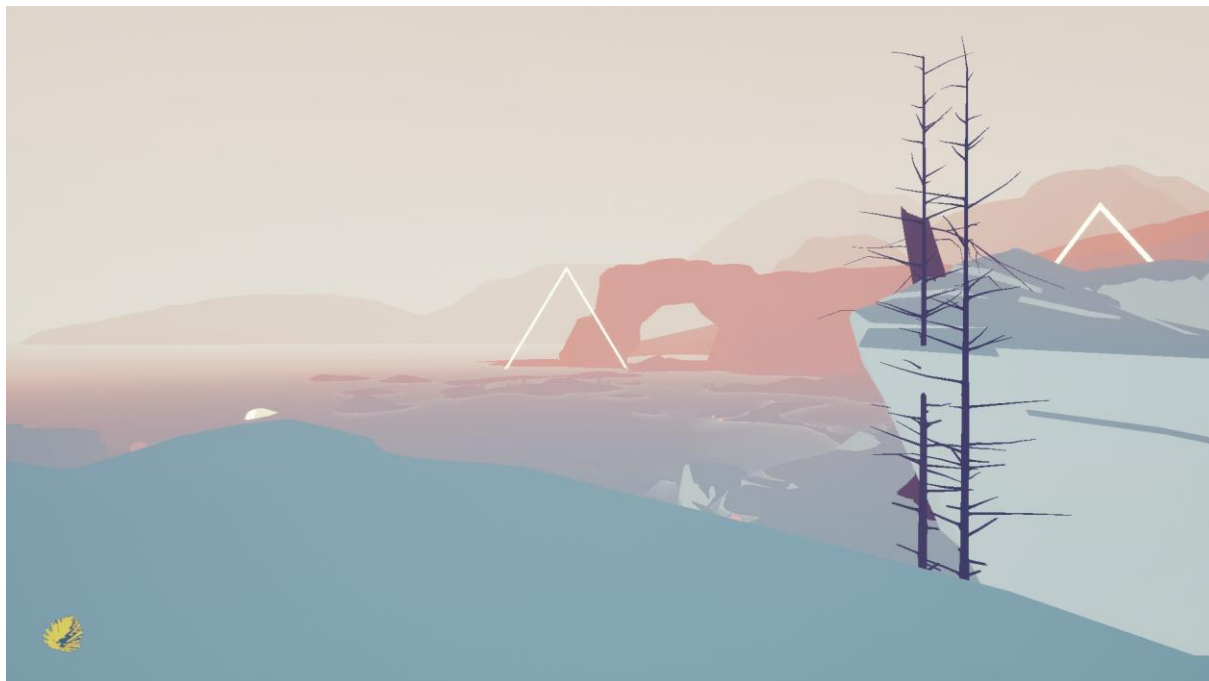
Postup návrhu postavy (Tricky)

### **Příloha 7**

Postup návrhu prostředí a ilustrace

## Příloha 1

Snímky ze hry *Shape of the World*<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> *Shape of the World*, 2018, studio *Hollow Tree Games*, vydavatel *Plug In Digital*

## Příloha 2

Snímky ze hry *Rime*<sup>2</sup>



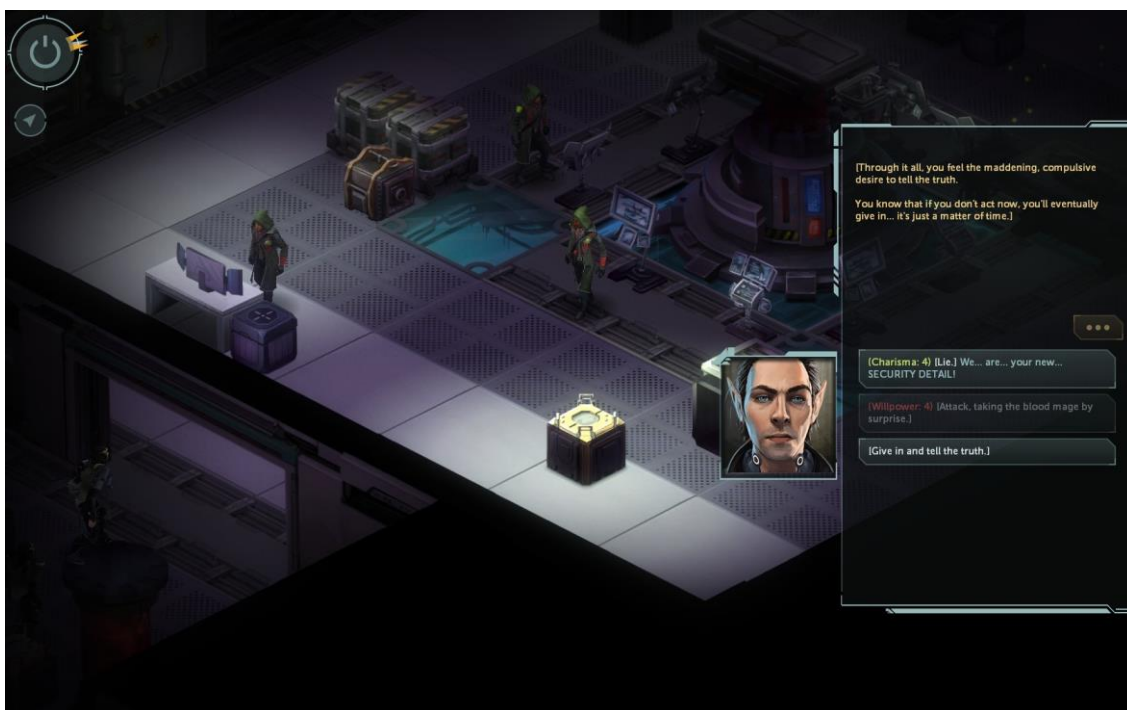
---

<sup>2</sup> *Rime*, 2017, studio Tequila Works a QLOC, vydavatel Grey Box a Six Foot



## Příloha 3

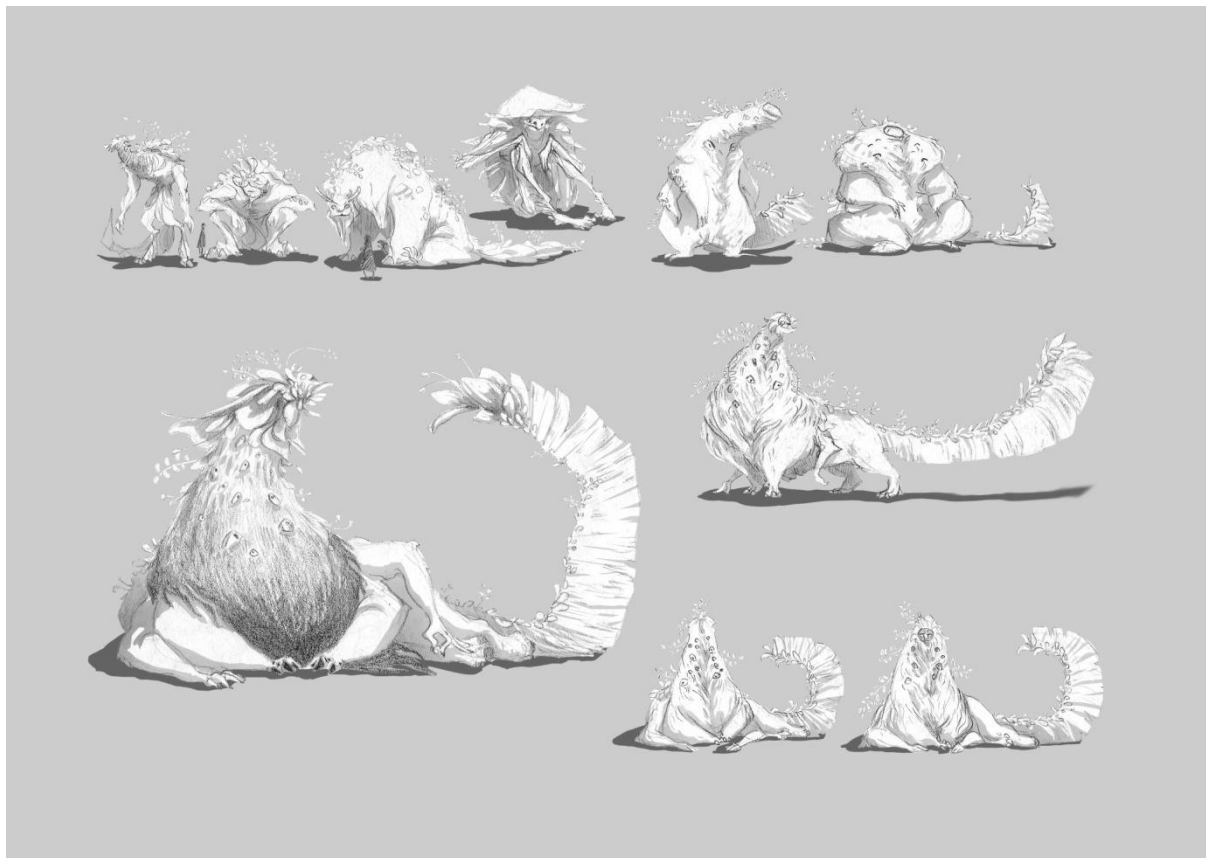
### Snímky ze hry *Shadowrun: Dragonfall*<sup>3</sup>



<sup>3</sup> *Shadowrun: Dragonfall*, 2014, studio *Harebrained Schemes*, vydavatel *Paradox Interactive*

## Příloha 4

### Prvotní návrhy Lesního Jádra<sup>4</sup>



---

<sup>4</sup> Vlastní tvorba

## Příloha 5

### Skici fauny a flóry planet<sup>5</sup>



---

<sup>5</sup> Vlastní tvorba



## Příloha 6

Postup návrhu postavy (Tricky)<sup>6</sup>

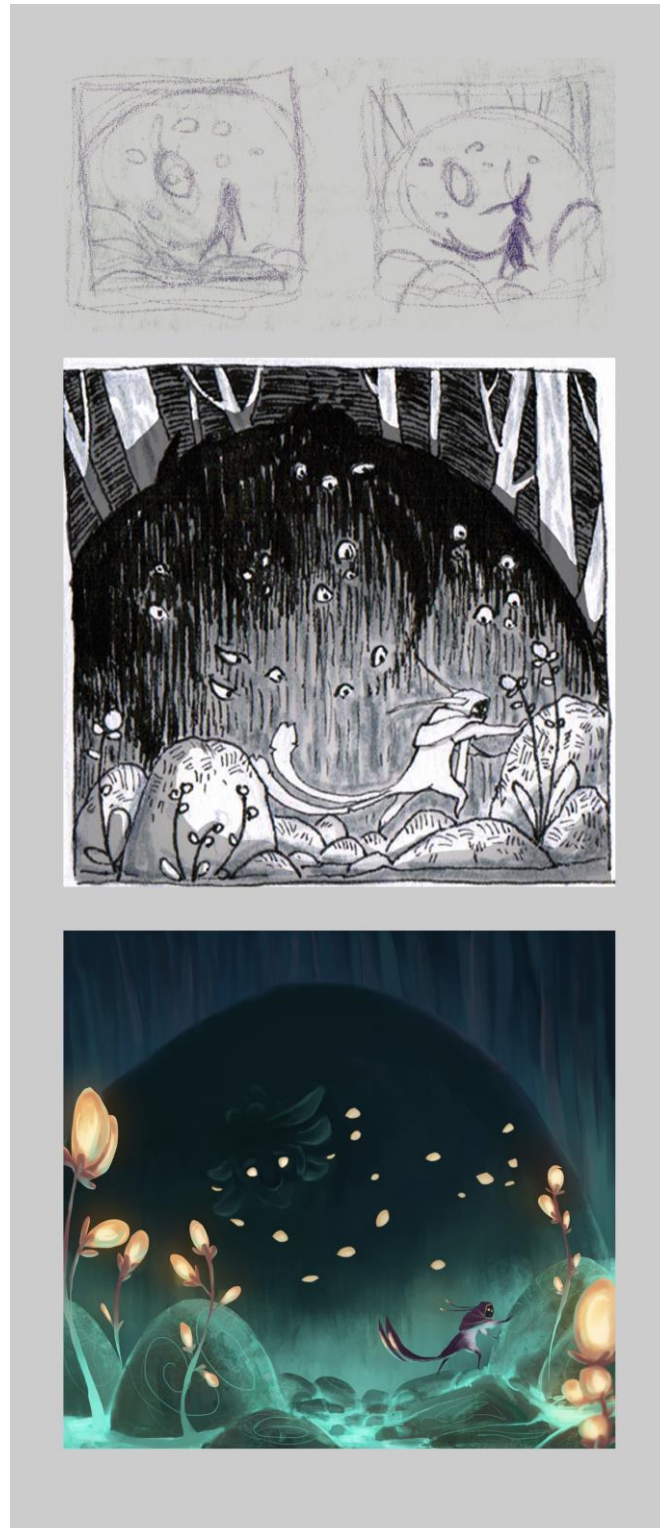


---

<sup>6</sup> Vlastní tvorba

## Příloha 7

Postup návrhu prostředí a ilustrace<sup>7</sup>



---

<sup>7</sup> Vlastní tvorba