

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

## **Bakalářská práce**

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

**Bakalářská práce**

**SILENT TOWN: ABOMINATION**

**Tereza Karbanová**

**Plzeň 2023**

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

**Katedra výtvarného umění  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Ilustrace a grafika  
Specializace Mediální a didaktická ilustrace II**

**Bakalářská práce**

**SILENT TOWN: ABOMINATION**

**Tereza Karbanová**

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

**Plzeň 2023**

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2020/2021

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Tereza KARBANOVÁ**  
Osobní číslo: **D19B0026P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace II**  
Téma práce: **Výtvarné řešení počítačové hry/ Video game design**  
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

### Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování:

Od základního konceptu příběhu k prvním výtvarným návrhům a skicování základní podoby interaktivní novely.

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem bude kompletně řešená funkční interaktivní novela, která bude obsahovat minimálně 25 ilustrací. Výstup bude odevzdán v digitální podobě.

Rozsah původní zprávy: min. 3 normostrany.



Rozsah teoretické části:  
Rozsah praktické části:  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

MESTRE, Marcos Mateu. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

BAMMES, Gottfried. *The Complete Guide to Anatomy for Artists & Illustrators*. Search Press, 2017. ISBN 9781782213581.

MCGEE, American. *The Art of Alice: Madness Returns*. Dark Horse Books, 2011. ISBN 1595826971.

MĚRKA, Petr a Dávid MARCIN. *Van Gogh 21. století*. Malvern, 2016. ISBN 978-80-7530-036-2.

ERBEN, Karel Jaromír a Tomáš MOTAL. *Komiksová Kytice: Poklad*. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.

ERBEN, Karel Jaromír a Vladimír STREJČEK. *Komiksová Kytice: Polednice*. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.

ERBEN, Karel Jaromír a Dominik MIKLUŠÁK. *Komiksová Kytice: Svatojánská noc*. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.

ERBEN, Karel Jaromír a Karel CETTL. *Komiksová Kytice: Vrba*. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.

ERBEN, Karel Jaromír a Kateřina BAŽANTOVÁ. *Komiksová Kytice: Dceřina Kletba*. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**  
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**

Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



**Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.**  
děkan

**Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.**  
vedoucí katedry

V Plzni dne 8. září 2021

# Prohlášení o původnosti a autentičnosti

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2023

.....  
Podpis autora

## OBSAH

1	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	8
2	PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY	9
3	POPIS DÍLA	11
4	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	13
	a) Knižní a periodická literatura	13
	b) Internetové zdroje	13
5	RESUMÉ	14
6	OBRAZOVÉ PŘÍLOHY	15

## TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila tvorbu počítačové hry z mnoha důvodů.

Jedním z nich je má láska k počítačovým hrám a zvědavost zjistit více o jejich vývoji. Během tří let studia na této univerzitě jsem mohla do jádra tohoto tématu párkrát nahlédnout a s každou příležitostí ve mě láska ke hrám a úcta k jejich tvůrcům rostla. Navíc v mém okolí je spousta lidí ze starší generace, kteří mají hry za zbytečnou konzumaci času s nulovou uměleckou hodnotou a ráda bych jim ukázala opak.

Dalším důvodem bylo dát život a tvar imaginárnímu světu, který jsem už od svých čtrnácti let kousek po kousku skládala ve své hlavě a to je svět s názvem Silent Town. Doteď se mi žádná podobná možnost nenaskytla, nebo jsem spíše nebyla dostatečně připravena čelit takové výzvě, ale i tak když se mi naskytla, hned jsem ji využila. Darovat formu něčemu, co máte spoustu let jen v hlavě a na pár papírech je něco neuvěřitelného a naplňujícího.

Původní myšlenka byla onen svět ztvárnit jako komiks, ale můj rostoucí zájem zjistit více o tom co za proces se odehrává za oponou herního vývoje zvítězila a tak jsme tady.

## PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY

Jak už jsem zmínila v předešlém odstavci, svět na kterém se zakládá celá tato práce jsem začala tvořit už ve čtrnácti letech. Musela jsem tak prohledat své staré kresby a dát dohromady podklady důležité pro vývoj nejen vizuálů, ale i příběhu (viz. obr. příloha 1.1.- 1.4). Tyto kresby byly dále využity jako skicy a předlohy především pro charaktery s kterými se hráč může ve hře setkat a zaplést do nejrůznějších konverzací.

Hlavní překážce které jsem čelila, byla překážka mé mentality. Tento svět byl v nejintenzivnějším vývoji od mých čtrnácti let až do mých šestnácti, kdy jsem začala brát antidepressiva. Poté, jako když někdo mávne kouzelnou hůlkou jsem ztratila schopnost kreslit tak, jak bylo potřeba pro další rozvoj. Přeci jen nejlépe vypadající monstra člověk kreslí, když je má přímo před očima, a to já po začátku medikace už neměla. Tento projekt je pro mě ale velice cený, a tak jsem si řekla, že využiji svůj umělecký a mentální rozvoj, aby svět Silent Town takzvaně vstát z mrtvých.

Už od malička mě fascinovalo propojení reálného světa a světa kresleného. Tomuto propojení se nevyhnula ani tato práce. S fantazijními příběhy často chodí ruku v ruce i jejich zasazení do reálného světa. V tomto případě to bylo prostředím samotné Plzně, ve které jsem po dobu studia žila. Pro zmínění a znázornění ve hře jsem si pro začátek vybrala dvě lokace, Borský park a Náměstí republiky, dvě mnou často navštěvovaná místa. Než jsem ale začala s kresbou, bylo nutné pořídit fotografie a najít mapy zmíněných lokací. Mapa Borského parku byla pozměněna aby se v něm mohl vyskytovat dům, který je pro lidské oko neviditelný (viz. obr. příloha 2.1. a 2.2.). Náměstí a jeden z jeho kanálových poklopů byly využity jako cesta do baru kam se ledajaký smrtelník v životě nepodívá.

Jedna z nejdůležitějších věcí při tvorbě vizuální novely je scénář. Práce na něm probíhala jak před, tak i při samotném programování a skládání jednotlivých situací. Hry tohoto žánru, jsem zjistila, jsou často chaotické a je třeba je neustále měnit. Příběh první části hry jsem nejdříve napsala jak nejstručněji jsem mohla, náhodný čtenář by to považoval za úplný nesmysl, ale pro mě to obsahovalo dostatek informací abych na onen text mohla nabalovat komplexnější rozhovory a myšlenkové pochody.

Typy ilustrací z kterých se práce skládá jsou následující: ilustrace pozadí (viz. obr. příloha 3.1.), postav (viz. obr. příloha 3.2.), interaktivních prvků (viz. obr. příloha 3.3.) a uživatelského rozhraní (viz. obr. příloha 3.4.). Ilustrace byly zpracovány ve Adobe Photoshopu CC 2019. Jedná se hlavně o kresby využívající lineart a aquarelové Photoshop štětce, které vytváří hmatatelnou strukturu těmito jinak plošným ilustracím. S využitím pouze černé a bílé barvy, než se vůbec přidala jakákoliv struktura mi hodně pomohla kniha: *MESTRE, Marcos Mateu. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.*

Jak už jsem psala o propojování reálného světa a světa kresleného, tak v případě pozadí zobrazujícího lavičku na náměstí byla předlohová fotografie využita

pro strukturu kamene kostela (viz. obr. příloha 4.1.) a předloha pro kanálový poklop byla v menší viditelnosti použita stejným způsobem (viz. obr příloha 4.2.). Některé ilustrace se zdá že se opakují, ale podle toho jak se hráč rozhoduje, tak jeho rozhodnutí ovlivňují prostředí. Pozadí s otevřenou skříní jsou tři a rozdíl je nepatrný a však podle toho do čeho se člověk rozhodne obléknout z pozadí zmizí. Změna je to nepatrná, ale pocit toho, že hráč určitým způsobem ovlivnil herní prostředí je tam (viz. obr. příloha 5.1.- 5.3.)

Jediná barva mimo spektrum stupňů šedi je barva červená. Už od té doby, kdy tento svět Silent Town vznikl mě fascinovalo vytvořit příběh ztvárněný černobíle, a jediné barvy mimo toto spektrum by byly odstíny modré a červené, barvy v mém podání znázorňující chaos a klid duše. Ale jelikož je toto první vážný projekt stvárňující tento svět uznala jsem za vhodné, že nemá právo na plnou škálu těchto barev. Projekty a jejich vývoj si barvy musí zasloužit, jako hráč her své ceny a poklady. A první část hry Silent Town: Abomination obdrželo jako svou první barvu, barvu červenou (R223, G10, B20). Tato barva navozuje pocit nebezpečí v úvodní scéně noční můry (viz. obr. předloha 6.1. a 6.2.) a poté vede hráče celým příběhem pomocí klíčových předmětů.

Postavy s kterými je možná interakce jsou celkem tři, vždy jsou kresleny s pevně ukotvenou základnou a poté podle toho jak komunikují, nebo co dělají se mění určité prvky na jejich těle. Nejčastěji hlava a ruce jsou kreslené v oddělených vrstvách perfektně sedící na základnu a podle toho, jakou verzi je potřeba převést do PNG formátu a vložit do daného pozadí se jednotlivé vrstvy vypínají a zapínají. Je tak možno celou jednu postavu uchovat v jednom souboru zvlášť, ale také ji vložit přímo do prostředí ve kterém se nachází, aniž by zbytečně zvětšovala celkový soubor.

K programování jsem využila program Unity. Tento program je častým při tvorbě videoher a má skvělou podporu pro začínající programátory. Já jsem ale využila ještě speciálně vytvořený prvek jménem Fungus, který vytvořila jedna dvojice programátora a ilustrátora pro zjednodušení práce pro začátečníky i pokročilé, kteří chtějí pracovat s herními novelami a psaným textem v hrách. Díky dobře zpracovaným tutoriálům a skvělé komunitě se mi v programu pracovalo velice dobře a zvládla jsem naprogramovat věci, o kterých se mi v životě nezdálo že zvládnu. Jedná se o klikatelné předměty, posouvající se složky a dokonce nastavit místnost tak, aby hráče nepustila ven, dokud neprohledá všechny její možné kouty.

V rámci vloženého prvku s názvem Fungus jsem v Unity pracovala především s textem. Zvolené písmo pro textové tabulky a menu rozhodnutí jsem zvolila z daného výběru a to je písmo Aleo-Regular.

## POPIS DÍLA

Jedná se o vizuální novelu s hororovými a detektivními prvky. I přesto, že je nám na dotek této fantasy svět vzdálený, jsou ve hře místa, která naživo můžeme navštívit. Člověk může do zmíněného Borského parku a pokusit se najít ve hře ztvárněný dům, který bohužel je lidskému oku skryt, ale za zkoušku nic nedá. Nebo se může vydat na Náměstí republiky, kde může najít onu lavičku, na které sedí zvláštní zahalená postava. Do onoho nejmenšího detailu, jako je sériové číslo zmiňovaného kanálového poklopu ale lézt nedoporučuji.

Jeden z hlavních pocitů, kterému se bohužel nejde vyhnout pokud tuto hru hraje někdo poprvé, je pocit naprostého zmatení. Při této hře, kde člověk může poprvé nahlédnout do světa Silent Town skrz oči již aklimatizované osoby je, jako byste někoho shodili ze skály do propasti chaosu. Ale představte si, že za vámi někdo v reálném světě přijde a řekne vám, že nemožné věci z vašich snů jsou skutečné. Náš mozek není stavěný na to tyto věci pobrat a dopadne to chaosem tak, jako tak.

Dalším chaotickým prvkem je hratelná postava, jejíž předlohou jsem byla já sama. Ve hře můžete nahlédnout na můj problém s dysgrafií a dyslexií skrze zapomenutý papír na stole. Text co se na první pohled zdá jako "Cirkusový drogový kartel" je po několikátém přečtení pouhý "Citronový dortový krém". Toto je opravdový velký problém v mém osobním životě. Dále tu máme zmíněné dva měsíce neprané prádlo a absenci oblečení ve skříni. Stejně jako když se naše hlavní postava soustředí na problém kterému čelí, i já jsem při tvorbě své bakalářské práce zanedbala nejednu várku prádla či plánovaný úklid.

První náhled do hry nám naskytne pohled na situaci, kterou nijak nemůžeme ovládat. Červený les a kamera, co se pomalu přibližuje k něčemu, s čím nejspíš nechceme mít nic společného. Jedná se o noční můru jejíž ztvárnění mě velice bavilo. Červená barva, která se liší od klasického černobílého světa videohry. Člověk ví, že je něco špatně, ale co? A to, že ona situace někam směřuje a vy ji nemáte jak ovládat je pro mě krásný příklad noční můry. Jen sledujete co se děje a modlíte se, aby už bylo po všem. Toto je jedna ze situací, která dává celé hře hororový nádech. Podobný hororový nádech mají i hry, kterými jsem se inspirovala: Little Nightmares II a Alice: Madness Returns.

Po probuzení se zdá vše tak jak má. Hráč má šanci prožít své ráno. Pár věcí a poznámek je zvláštních, ale co čekat od fantazijního světa. Největší změna nastane po absolvování všech interakcí v pokoji a následného vchodu do kuchyně. Kdo by si mohl představit, že bude normální klidné ráno trávit s něčím, co vypadá tak zrůdně (viz. obr. příloha 3.2.). Ale tak to není. Jedna z myšlenek světa Silent Town je, že krása je člověkem stanovená míra. To co na první pohled je odpuzující,

slintající a plešatící dvou metrová zrůda je ve skutečnosti nejkrásnější a nejmávanější osoba v onom imaginárním světě. Krása není na venek, ale uvnitř a Delatres, Královna celého světa Silent Town je toho důkazem.

Za celou dobu hraní se hráč nesetká s jedinou lidskou bytostí. Jediným člověkem je hráč sám a postava co ovládá. Je ale nutné onen zašedlý a "monstry" prolezlý svět projít s otevřenou náručí, protože to další monstrum na které narazí je jeho pomocník a né to co ho straší v nočních mýrách. Velkou inspirací byla díla Guillerma del Tora, jeho monstra a světy. Stejně jako v případě mých monster, i on pracuje s bytostmi které na první pohled nejsou nejkrásnější, ale jádro mají čisté.

Hlavní pocit, který bych si přála, aby si hráč odnesl po dohrání hry je touha vědět víc. Stejně, jako já mám touhu tvořit víc.

Ano, moje práce se nedá srovnávat s jinými vizuálními novelami, je to má první hra a pracuji na ní úplně sama, od scénáře až po programování, ale jsem nadšená z toho, co vše může vzniknout. Byla bych ráda, kdyby se tento svět mohl nadále rozšiřovat a otevírat novým možnostem a pohledům od různých hráčů. Avšak nejdůležitějším krokem pro celou tvorbu a její budoucnost je testovat. Celá hra za dobu tvoření proběhla nespočet spuštění a opravami a bude to tak i pokračovat. Každé spuštění a každý odehraný čas je test. Ať už je to test funkčnosti hry nebo test hráčovo schopností.



# SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

## Knižní a periodická literatura

(Tato literatura byla použita jako inspirační zdroje.)

- MESTRE, Marcos Mateu. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.
- BAMMES, Gottfried. The Complete Guide to Anatomy for Artists & Illustrators. Search Press, 2017. ISBN 9781782213581.
- MCGEE, American. The Art of Alice: Madness Returns. Dark Horse Books, 2011. ISBN 1595826971.
- MĚRKA, Petr a Dávid MARCIN. Van Gogh 21. století. Malvern, 2016. ISBN 978-80-7530-036-2.
- ERBEN, Karel Jaromír a Tomáš MOTAL. Komiksová Kytice: Poklad. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.
- ERBEN, Karel Jaromír a Vladimír STREJČEK. Komiksová Kytice: Polednice. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.
- ERBEN, Karel Jaromír a Dominik MIKLUŠÁK. Komiksová Kytice: Svatojánská noc. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.
- ERBEN, Karel Jaromír a Karel CETTL. Komiksová Kytice: Vrba. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.
- ERBEN, Karel Jaromír a Kateřina BAŽANTOVÁ. Komiksová Kytice: Dceřina Kletba. Transmedialist, 2016. ISBN 978-80-906578-0-9.

## Internetové zdroje

Digitální ukázka artbooku ke hře Little Nightmares II  
<https://magazine.artstation.com/2021/04/tarsier-studios-little-nightmares-ii-art-blast/>

Digitální artbook The Art of Alice: Madness Returns  
[artworld.com/books/the-art-of-alice-madness-returns/](http://artworld.com/books/the-art-of-alice-madness-returns/)

Odkaz na doplňkový program do Unity Fungus  
<https://github.com/snozbot/fungus>

# RESUMÉ

## CZ

Průvodní zpráva obsahuje popis tvorby a myšlenkových pochodů skrývajících se za mou vizuální novelou. Ať už se jedná o technickou stránku věci, či mentální, je však známo, že u uměleckých prací jdou ruku v ruce.

Nabídne člověku pohled na proces obnášející začátečnický pokus o programování a vytváření fiktivního světa. Někomu se může zdát komplexní a někomu velice jednoduchá, ale to záleží na pohledu člověka a jeho celkových zkušenostech v tomto oboru a zaměření.

Obsahem jsou samozřejmě i inspirační zdroje. Internetové odkazy a literatura, která mi často velice pomohli nejen obsahem vědomostí, ale i inspirujících ilustrací.

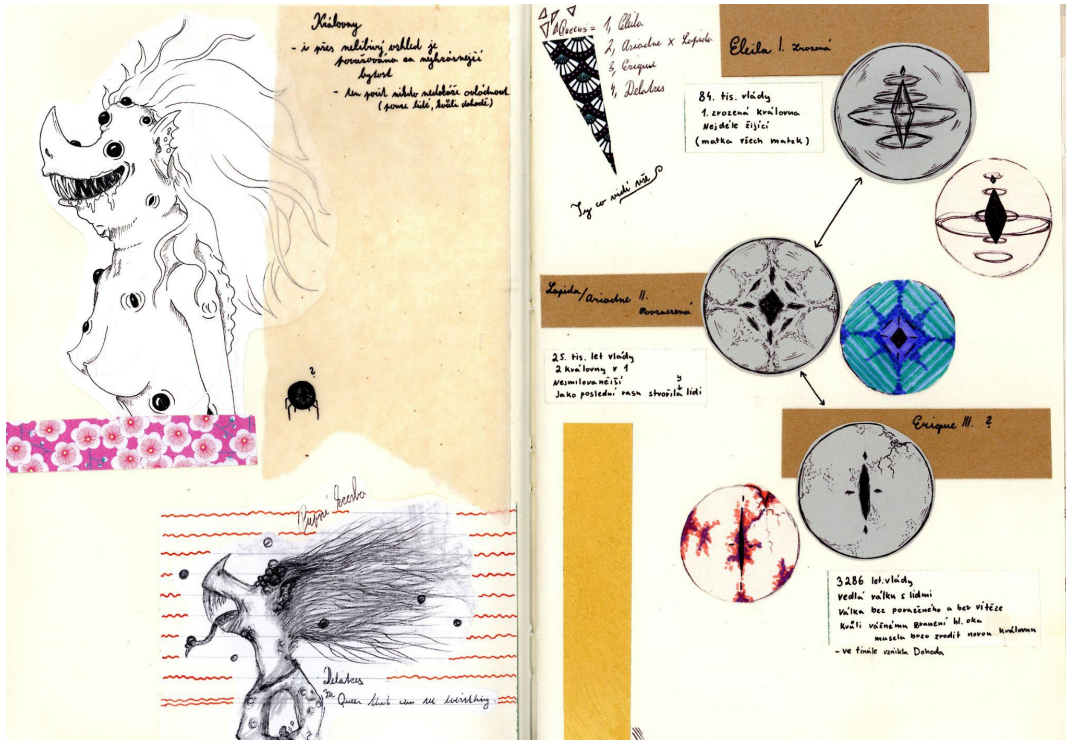
## ENG

The accompanying report contains a description of the creation and thought processes behind my visual novel. Whether it is the technical side of things or the mental side, however, it is known that they go hand in hand in works of art.

It will offer one a glimpse into the process involved in a beginner's attempt at programming and creating a fictional world. It may seem complex to some and very simple to others, but that depends on the person's perspective and their overall experience in this field and focus.

Of course, the content also includes inspirational sources. Internet links and literature, which often helped me a lot not only with the content of knowledge, but also with inspiring illustrations.

# OBRAZOVÉ PŘÍLOHY



Obr. příloha 1.1.



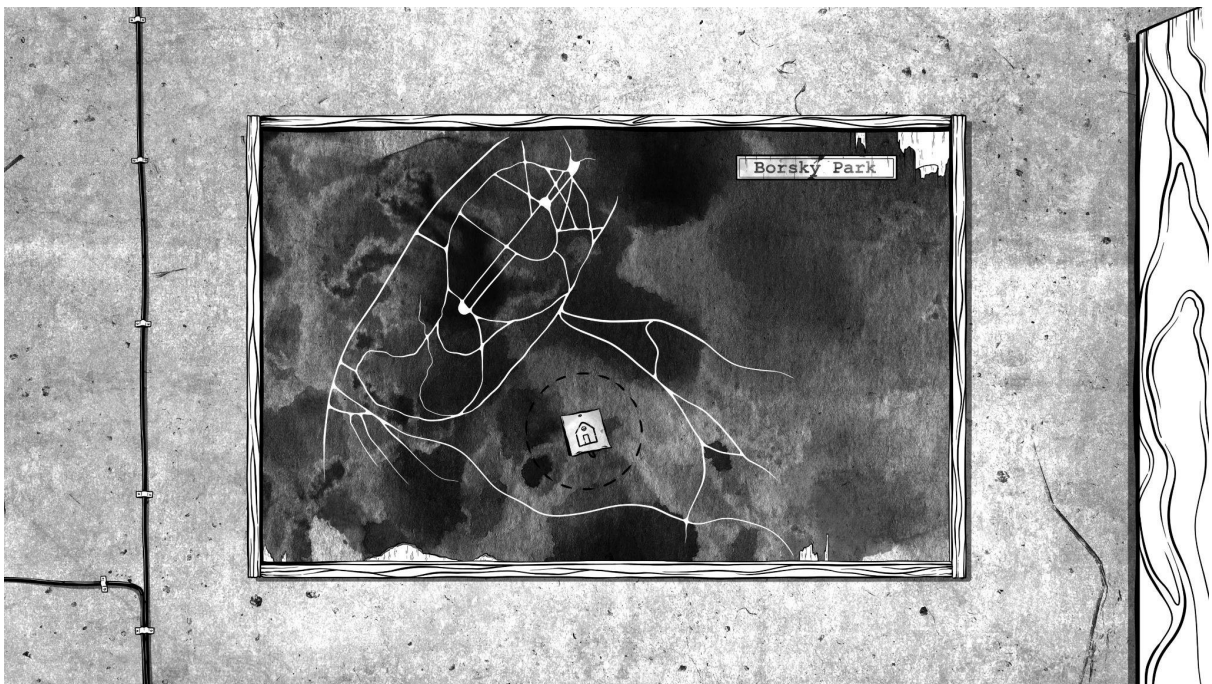
Obr. příloha 1.2. - Skica

Obr. příloha 1.3. - Skica

Obr. příloha 1.4. - Skica



Obr. příloha 2.1. - Mapa Borského parku (Zdroj google.com)

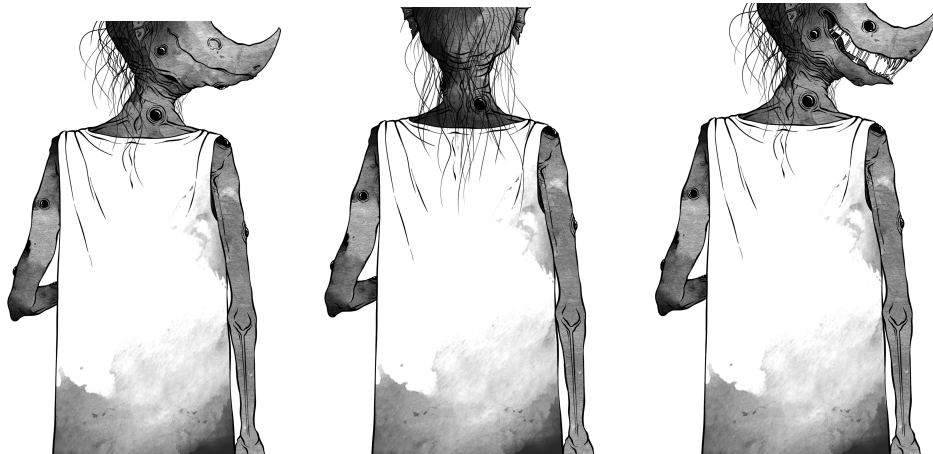


Obr. příloha 2.2. - Pozadí (Bedroom\_Mapal)





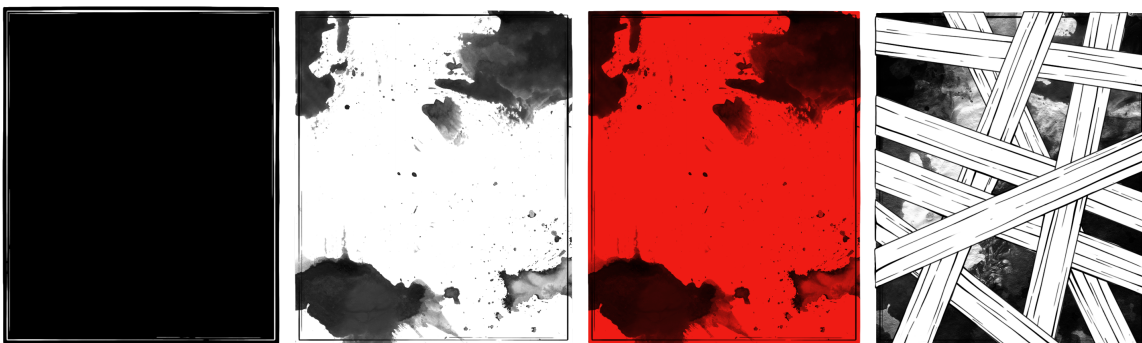
Obr. příloha 3.1. - Pozadí (Bedroom\_Stůl)



Obr. příloha 3.2. - Postava (Delatres)



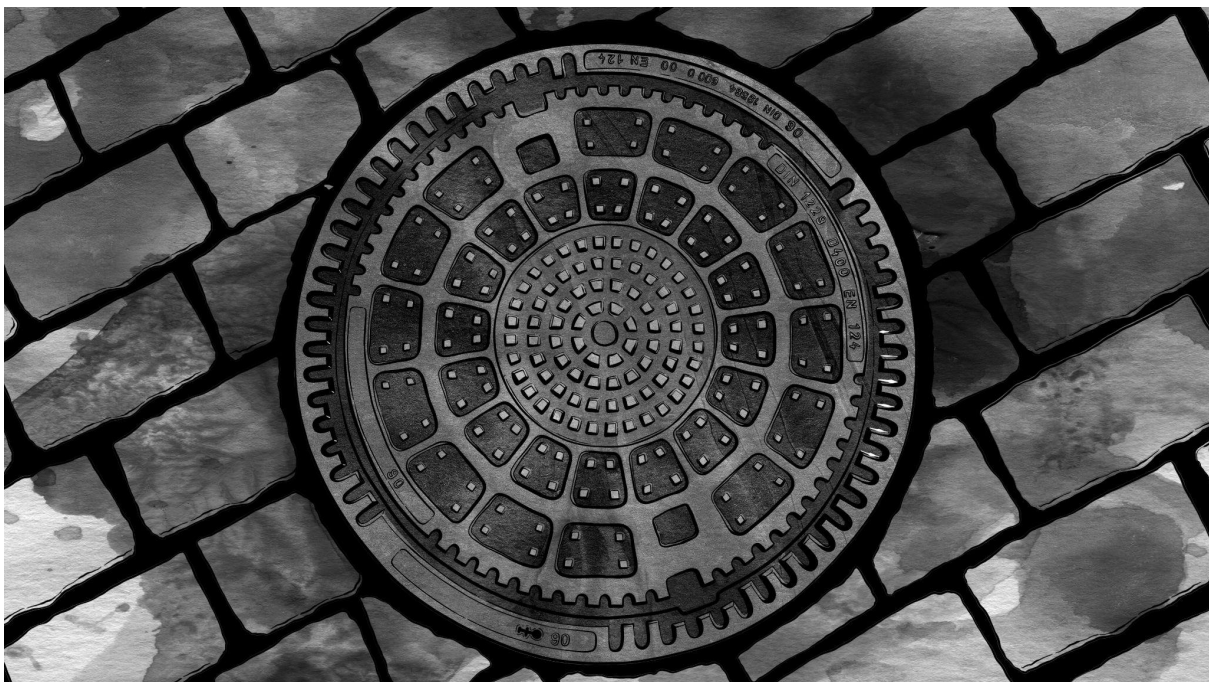
Obr. příloha 3.3. - Interaktivní předmět (Vizitka)



Obr. příloha 3.4. - Uživatelské rozhraní (Rámečky pro Menu/Rozhodnutí)



Obr. příloha 4.1. - Pozadí (Náměstí\_Lavička\_Babča\_Klíčnice)



Obr. příloha 4.1. - Pozadí (Náměstí\_Poklop\_Closed)



Obr. příloha 5.1. - Pozadí (Bedroom\_Skříň\_Otevřená)



Obr. příloha 5.2. - Pozadí (Bedroom\_Skříň\_Otevřená\_Šaty s kapsama)



Obr. příloha 5.3. - Pozadí (Bedroom\_Skříň\_Otevřená\_Tílko a tepláky)





Obr. příloha 6.1. - Pozadí (Red\_Forest)



Obr. příloha 6.2. - Pozadí (Red\_Forest)