

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2023

Robin Vele

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**MY DATING LIFE LOOKS LIKE
PUNK VENUE BATHROOMS**

Robin Véle

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Specializace Mediální a didaktická ilustrace II

Bakalářská práce

**MY DATING LIFE LOOKS LIKE
PUNK VENUE BATHROOMS**

Robin Véle

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: **Robin VÉLE**
Osobní číslo: **D19B0032P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace II**
Téma práce: **VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY (VIDEOGAME CONCEPT ART)**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvoření interaktivní vizuální novely z prostředí současného hudebního undergroundu a queer komunity.

Způsob realizace: Od konceptu projektu ke skicám a prvním výtvarným návrhům. Způsob a technika finální realizace vyplynou z průběhu práce.

Cíl: Vizuální zpracování interaktivní vizuální novely.

Předpokládaný charakter výstupu: Kompletně řešená funkční vizuální novela, odevzdaná v digitální podobě.
Minimální počet ilustrací: 25.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 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. Eagle Rock, California: Design Studio Press, [2010]. ISBN 978-1-93349-295-7.

BAMMES, Gottfried. The Artist's Guide to Human Anatomy. Abingdon: Transedition Books, 1994. ISBN 978-0-78580-054-5.

BARRON, Emmanuel N. Game Theory: An Introduction. Hoboken, New Jersey: Wiley, 2011. ISBN 978-1-118-03065-3.

SHAW, Vernon a Leighton GRAY. Dream Daddy: A Dad Dating Comic Book. Portland, Oregon: Diamond Comic Distributors, 2019. ISBN 978-1-62010-631-0.

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

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

Plzeň, duben 2023

.....

podpis autora

Obsah

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	7
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	8
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	8
	3.1 Proces přípravy	8
	3.2 Proces tvorby	9
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	9
	4.1 Popis díla	9
	4.2 Technologická specifika	10
	4.3 Přínos práce pro daný obor	12
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	12
6	RESUMÉ	13
7	SEZNAM PŘÍLOH	14

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Během uplynulých let studia jsem se věnoval především zdokonalování svých znalostí lidské figury a zákonitostí její stylizace. Nabyté schopnosti a vědomosti jsem se následně snažil promítnout do své vlastní stylizace portrétu a figury, a to v tvorbě ateliérové i osobní. Doposud v obou sférách hledám ideální rovnováhu mezi populární mainstreamovou stylizací a vlastním rukopisem, a věřím, že tomuto hledání se budu věnovat i nadále v nadcházejících letech studia.

Po dobu studia jsem se také začal seznamovat s digitální kresbou a malbou, a ačkoliv jsem ještě zdaleka neobjevil všechny možnosti tohoto média a nevyužil jeho plný potenciál, stala se pro mě digitální tvorba fascinujícím novým polem uměleckého experimentování a především novou zálibou. Ve svých digitálních pracích kombinuji přístup kresebný s přístupem malebným a rád zkoumám možnosti zobrazení světla a stínu, k čemuž mi toto médium dává škálu nových nástrojů a možností, které u tradičních uměleckých prostředků postrádám.

Stěžejním bodem všech oblastí mé tvorby jsou už od mého dětství originální postavy, k nimž mimo jejich osobností, zálib a životních příběhů vytvářím i celé příběhy a světy. Rád v designu těchto postav nenápadně promítám realie z jejich životů a obecně k těmto konceptům bytostí a lidí rád vytvářím komplexní vizuální doprovod. Dalo by se říci, že se na zatím amatérské úrovni věnuji designu a konceptu postav, a to v drtivé většině postav lidských nebo humanoidních.

Jako zásadní práce odrážející všechna má výše uvedená zaměření bych rád zmínil semestrální práci Biom 51, v rámci které jsem vytvořil podobu protagonisty, nepřátel a jednoduchého prostředí pro stejnojmenný ateliérový projekt počítačové hry. Jednalo se o trojici humanoidních hub a postavu drsné důchodkyně - houbařky. Při práci na tomto zadání jsem poprvé využil digitálních prostředků v kombinaci s kresbou a také jsem poprvé vytvořil jednoduché animace ploškovou technikou. Dále bych rád uvedl semestrální práci "Random Character Challenge", v rámci které jsem vytvořil šestici postav. Design každé z nich se řídil pěti náhodně vylosovanými atributy - vzhledovými prvky, povahovými rysy nebo i tím, jak mají na druhé působit. Velmi mě nadchlo hledání způsobů, jakými všechny tyto atributy zřetelně zastoupit v celistvém, uvěřitelném designu postavy. Během práce jsem byl také poprvé konfrontován s potřebou zkoumat a ujasnit si vlastní stylizovaný způsob zobrazení lidské postavy.

Má bakalářská práce je kombinací nabytých řemeslných schopností a mé vášně pro vymýšlení postav a příběhů.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Když jsem se rozhodoval, co by se mělo stát námětem mé bakalářské práce, měl jsem jasno: musí se jednat o něco mně velmi blízké; něco, k čemu mám hluboký vztah. Brzy jsem došel k závěru, že středobodem práce budou mé milované originální postavy a jejich fiktivní svět. Ideálním zadáním se pro mě stalo výtvarné řešení počítačové hry, jejíž podstatou by byly interakce s mými postavami. Představa, že jejich životy a příběhy touto formou opustí můj mozek a mé skicáky, a že ony samy získají schopnost mluvit a interagovat (byť mým přičiněním), mě nadchla. V tu chvíli jsem se rozhodl dát přednost funkční hře před formátem artbooku.

Všechny tyto důvody podminily i samotný žánr hry. Jedná se o vizuální novelu, konkrétně tzv. dating simulator (simulátor rande), zasazenou do prostředí queer punkového klubu v blíže nespecifikovaném menším městě. Toto prostředí je pro mě coby queer člověka, který se pohybuje na punkové scéně, záležitostí velmi osobní.

Nutno podotknout, že v této konkrétní podobě není zcela věrným odrazem reálné české punkové a alternativní scény nebo queer komunity. O problematice neinkluzivní nátury české alternativní scény a nedostatku českého queer undergroundu bych mohl sáhodlouze polemizovat, pro účely této práce se však vyjádřím takto: Prostředí hry se inspiruje mými reálnými zkušenostmi z obou polí, nicméně je stále prostředím fiktivním. Já celou tuto práci vnímám jako něco mezi milostným dopisem dvěma výrazným součástem mého života, jejich satirou a utopickou představou jejich prolnutí.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 PROCES PŘÍPRAVY

Nejprve jsem vytvořil "mapu" možných dějových linek a jejich návaznosti. Poté jsem napsal scénáře samotných interakcí. Jelikož se celá hra točí kolem již existujících originálních postav, mým prvním krokem v řešení vizuálu hry bylo procházení starých skicáků a shromažďování skic a ilustrací konkrétních postav. Následovalo jejich přepracování do mého stávajícího kresebného stylu a jeho pilování.

Dále jsem začal shánět podklady pro jednotlivá prostředí. Jako inspirace a nezbytné reference pro perspektivu posloužily fotky domácích i zahraničních klubů a jiných relevantních prostorů, a to jak nalezené na internetu, tak pořízené mnou během návštěv tuzemských klubů. Po vytvoření skic jsem hledal způsob, jakým prostředí udělat zajímavými a navzájem je od sebe odlišit, jímž se nakonec stal "colour coding" (barevné klíčování) jednotlivých prostředí prostřednictvím barevného osvětlení.

Inspirací a často využívanou předlohou pro vizuál grafického uživatelského rozhraní (GUI) hry se stal můj nejstarší, nejoblíbenější a nejpečlivěji ozdobený pár kraťasů s nášivkami.

3.2 PROCES TVORBY

Jak již bylo řečeno, přípravné fáze probíhaly většinou ve skicáku. Veškeré složky samotného vizuálu hry však byly vytvořené digitálně, a to výhradně v programu Procreate. Každý obrázek prošel několika stádii. Nejprve jsem načrtnul hrubé skici, které jsem dále čistil a zdokonaloval. Dále jsem nakreslil linky, které však ve finálním vizuálu mírně ustupují částečně malebnému řešení. Další fází bylo vybarvení objektů či prostředí místními barvami - tedy barvami, které dané předměty mají, nejsou-li ovlivněny světly a stíny. Osvětlení a stíny byly následujícím samostatným krokem.

Tento několikafázový proces se může jevit jako zdlouhavý - a ano, ukázal se být poměrně časově náročným. Přesto mi vyhovuje, nejspíš kvůli tomu, že je pro mě pomyslnou hranicí mezi digitální kresbou a malbou. Hotovým ilustracím byla dodána textura šumu, mimo jiné také za účelem toho, aby ilustrace nevypadaly příliš uhlazeně.

Pro vytvoření funkční složky hry jsem použil program Visual Novel Maker. S programem jsem měl předešlou, avšak velmi okrajovou zkušenost. Tento program jsem zvolil také z toho důvodu, že nabízí široký výběr předprogramovaných funkcí, a člověk kódu neznalý (jako jsem třeba já) tak většinou pouze do připravených vzorů dosazuje svá data. Musím ovšem zmínit, že tyto výchozí funkce jsou limitované. Samotný software se již pár let neupdatuje a proto jsem pro některé prvky musel využít pluginy vytvořené jinými uživateli tohoto programu. Některé limitace se mi však podařilo obejít kombinací jiných dostupných funkcí programu, aniž bych musel stahovat pluginy. Ačkoliv mě tyto překážky v procesu tvorby hry značně frustrovaly, vděčím jim za to, že jsem se s programem velmi důvěrně seznámil a našel si v něm své vlastní cesty.

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS DÍLA PRO DANÝ OBOR

4.1 POPIS DÍLA

Hra *My Dating Life Looks Like Punk Venue Bathrooms* je vizuální novela (dating simulator) z prostředí fiktivního queer punkového klubu jménem *The Pit*. Herní postava, dle svého vlastního názoru stárnoucí "pankáč" jménem Will, vyráží do vyhlášeného undergroundového klubu v malém městě, kam se nedávno přestěhoval.

Jelikož je už delší dobu bez vztahu, má v tento konkrétní páteční večer jediný cíl: navázat novou, ideálně romantickou známost a nejit domů sám. Prostřednictvím Willa se hráč setkává s návštěvníky klubu a snaží se někoho "sbalit".

Už sám název hry (osobně jej překládám jako *Můj romantický život vypadá jako hajzly v punkovém klubu*; použití vulgarismu je zcela stěžejní) ale naráží na to, že namlouvací schopnosti herní postavy nejsou v nejlepším stavu - záchody v punkových prostorech většinou nevypadají nejlépe. Název hry je v podstatě vtip pro znalé nebo mem.

Na celou hru je třeba se dívat s nadsázkou, zejména pak na chování postav. Herní postava i většina NPC (non-playable characters; postavy, jejichž chování hráč nemůže ovlivnit) vykazují nadstandardní dychtivost se bavit s kýmkoliv, kdo je osloví nebo je ochoten poslouchat, a bezesporu se vrhají do romantických pletek o poznání zbrkleji než jakýkoliv příčetný reálný člověk.

Hru bych označil jako oddechovou. Hráč se u ní pobaví, na chvíli zabředne do realii fiktivního světa, a s trochou štěstí si oblíbí jedno z NPC.

Hra používá anglický jazyk.

4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Hra se skládá z 2D ilustrací, které mohou rozdělit na tři skupiny: prostředí, postavy a grafické uživatelské rozhraní (GUI).

Pozadí jsou statická.

Postavy mají každá svou specifickou skupinu spritů, každý sprite zobrazuje danou postavu s jiným výrazem tváře nebo gestem. Visual Novel Maker tyto jednotlivé podoby nazývá Character Expressions (výrazy postavy). Pro každý výraz se v programu vytváří vlastní záznam. Výrazy je možné libovolně střídat společně se zobrazováním textů, která daná postava říká. Ve výsledku se tak postava s každou změnou spritu pohne a změní výraz. Visual Novel Maker také umožňuje do konkrétního Character Expression záznamu nahrát několik spritů najednou a vytvořit z nich plynulou animaci. Tuto variantu jsem také zvažoval, nicméně na doporučení vedoucího bakalářské práce MgA. Ing. Václava Šlajcha jsem zůstal u stávající varianty, kterou pracovně nazývám "statická animace".

Vizuály GUI mají zpravidla dvě podoby: neaktivní a aktivní. Neaktivní podoba je podobou výchozí, takto se tedy každý prvek poprvé zobrazí. V aktivní podobě jsou pak relevantní části daného prvku zvýrazněny. Jedná se o tlačítka, která mají podobu potlaštěných odznáčků a nášivek. Nápis na těchto tlačítkách (nebo celá tlačítka) změní barvu, pokud na ně hráč najede kurzorem. Dávají tak hráči najevo, že jsou interaktivní. Jedinou vzhledovou výjimkou je titulní obrazovka (hlavní menu) hry, kde tato tlačítka vypadají jako plakáty na zdi místnosti a jsou plynule zasazeny do obrazu. Princip jejich fungování je ale zcela stejný.

Prostředí a postavy s danými dějovými linkami dohromady tvoří tzv. scény. Většina scén obsahuje interakci s jednou postavou v jednom prostředí, a to především pro větší přehlednost při práci ve Visual Novel Makeru.

Hlavním mechanismem hry jsou konverzace s postavami. Směr, jakým se konverzace ubírá, může hráč ovlivnit výběrem ze série voleb. Hráč samozřejmě netuší, jak bude postava na danou volbu reagovat - ostatně tak tomu je i když se člověk baví s někým cizím v reálném životě. Prostřednictvím stejných voleb se hráč může rozhodnout, zda konverzaci opustí nebo do jakého prostředí se přesune.

Prostředí a postavy s danými dějovými linkami dohromady tvoří tzv. scény. Většina scén obsahuje interakci s jednou postavou v jednom prostředí, a to především pro větší přehlednost při práci ve Visual Novel Makeru.

Konverzace se zobrazují v textovém poli tomu určeném. Toto textové pole obsahuje jméno postavy, se kterou hráč interaguje (nebo jiné pojmenování pro danou postavu, pokud hráč ještě nezná její jméno - např. Lone guy), text konverzace a tři tlačítka: Menu, Backlog a Next. Textové pole se samo zobrazí po načtení dané scény ve hře. Stisknutím mezerníku je možné jej dočasně skrýt a znovu zobrazit - avšak pouze v případě, že se textové pole nejprve samo aktivovalo. V tomto poli se zobrazují také vnitřní monology herní postavy, které jsou od zbytku konverzace odlišeny řezem písma - kurzívou.

Tlačítka textového pole umožňují přepnout na následující kus konverzace (Next), zobrazit menu (Menu) a zobrazit přehled dosavadní konverzace a provedených voleb v rámci dané scény (Backlog). Tlačítka volby se zobrazují mimo textové pole. Jejich poloha je pro každou scénu specifická tak, aby nezakrývala postavu a sama byla zřetelně vidět. Po jejich stisknutí pokračuje dějová linka příslušným směrem.

Menu, které se zobrazí po stisknutí tlačítka Menu v textovém poli (dále Pause Menu), nabízí mimo možnosti návratu zpět do scény tři možnosti: Restart, Main Menu a Quit. Tlačítko restart spustí hru od první scény, ve které hráč dorazí před klub. Po stisknutí tlačítka Main Menu se zobrazí dotaz, zda se hráč chce vrátit na hlavní menu hry, a upozornění, že jeho dosavadní postup nebude uložen. Hráč volí mezi možnostmi YES (přepnutí na hlavní menu hry) a NO (návrat do Pause Menu). Tlačítko Quit ukončí program.

Hlavní menu hry nabízí tři možnosti: Start Game, About a Quit. Po vybrání Start Game se spustí intro ke hře, po kterém následuje první scéna. Tlačítko About hráče zavede na kartu s krátkým popisem hry, podobným resumé této práce, a pár informacemi o mně jakožto tvůrci. Tlačítko Quit ukončí program.

Hra momentálně nabízí jednu dohratelnou dějovou linku, během které hráč interaguje se dvěma různými postavami. Hráč má možnost navštívit všechna dostupná prostředí ve hře a vyzkoušet si veškeré mechanismy.

Hru nelze uložit. Myšlenka za tímto rozhodnutím je taková, že v reálném životě člověk také nemá možnost vracet se v konverzaci zpět - zejména po tom, kdy na jeho slova protějšek reaguje nežádoucím způsobem.

V nejbližší budoucnosti bych se chtěl věnovat rozvíjení ostatních dějových linek, ať už v rámci magisterského studia či ve svém volném čase. Rád bych také vytvořil českou jazykovou mutaci.

4.3 PŘÍNOS DÍLA PRO DANÝ OBOR

Moje bakalářská práce přináší především možnost ocitnout se v úzce specifickém fiktivním prostředí. Jsem rád, že touto prací mohu vnést trochu queer reprezentace do odkazu svého ateliéru - byť se jedná o místy lehce vulgární dílo. Zastávám ten názor, že ne všechna reprezentace musí být edukativní, vážná či korektní.

Byl bych velmi šťastný, kdyby má práce inspirovala nějakého dalšího ilustrátora, který by rád vdechl život svým příběhům a postavám jinou než knižní či komiksovou formou. Rád bych touto prací dokázal, že i člověk s téměř nulovou předchozí zkušeností může s využitím vhodných nástrojů proniknout do bezmála zázračného světa designu a vývoje her.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Uvedená literatura byla použita jako inspirační zdroj.

MESTRE, Marcos Mateu. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Eagle Rock, California: Design Studio Press, [2010]. ISBN 978-1-93349-295-7.

BAMMES, Gottfried. The Artist's Guide to Human Anatomy. Abingdon: Transedition Books, 1994. ISBN 978-0-78580-054-5.

6 RESUMÉ

Během studia jsem se věnoval především zdokonalování svých znalostí lidské figury a její stylizace, designu originálních postav, vymýšlením fiktivních příběhů a zkoumáním média digitální malby a kresby. V této bakalářské práci kombinuji všechna tato pole svého zájmu.

Práce odráží moje zkušenosti z prostředí české punkové a queer komunity, a spojuje je v oddechové, nadsazené vizuální novele. Hra sleduje dle jeho vlastního názoru stárnoucího "pankáče" Willa, který poprvé zavítá do vyhlášeného punkového klubu s cílem navázat romantickou známost. Prostřednictvím interakcí s lidmi v klubu se hráč dozvídá více nejen o životě postav, ale i o realitách fiktivního klubu a města. Jakým směrem se příběh hry bude odvíjet může hráč ovlivnit sérií voleb - ať už toho, s kým se začne bavit, co dané postavě řekne nebo do jaké části klubu zavítá.

Hra byla vytvořena pomocí programu Visual Novel Maker.

During the time of my studies I focused mainly on improving my knowledge of the human figure and its stylization, designing original characters, creating fictitious stories, and exploring the medium of digital painting and drawing. In my bachelor's work I unite all these fields of interest.

This work reflects my experience being a part of the Czech punk scene as well as the queer community, and combines them in a light-hearted, hyperbolic visual novel. The game follows a self-identified aging punk named Will and his first time visiting a legendary fictional small town punk venue. His objective for the night is to get romantically involved with just about anyone. As they interact with people visiting the club, the player gets to know the characters and becomes familiar with snippets of the venue's lore. The player can steer the storyline via a series of choices - be it who they decide to talk to, what they say or what location within the venue they visit.

The game was created using Visual Novel Maker.

7 SEZNAM PŘÍLOH











