

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
TYLER'S GREYS

Alyn Brabec

2023

Alyn Brabec

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Specializace Mediální ilustrace

Bakalářská práce

TYLER'S GREYS

Alyn Brabec

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

Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Alena BRABCOVÁ**
Osobní číslo: **D20B0016P**
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

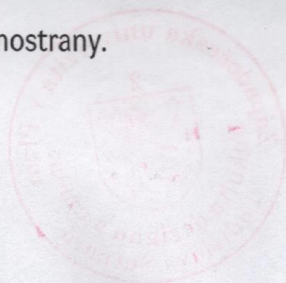
Tvůrčí záměr: Vytvoření interaktivní vizuální novely.

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

Cíl: Vizuální zpracování 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: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

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. Abington: 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.

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

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

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

Prohlášení o původnosti a autentičnosti

Prohlašuji,

že jsem svoji bakalářskou práci vypracoval samostatně a nejedná se o plagiát.

V Plzni dne

Podpis.....

Rád bych poděkoval MgA. Ing. Václavu Šlajchovi a MgA. Dominice Lizoňové za odborné konzultace a rady v průběhu zpracování méj bakalářské práce i za celkové vedení ateliéru po dobu studia.

Obsah

1. Moje dosavadní dílo v kontextu specializace
2. Téma a důvod jeho volby
3. Proces přípravy, proces tvorby
 - 3.1. Proces přípravy
 - 3.2. Proces tvorby
4. Popis díla, technologická specifikace, přínos díla pro daný obor
 - 4.1. Popis díla
 - 4.2. Technologická specifikace
 - 4.3. Přínos díla pro daný obor
5. Seznam použitých zdrojů
6. Resumé
7. Resume in English
8. Seznam příloh

1. Moje dosavadní dílo v kontextu specializace

Mé dílo v průběhu tříletého studia zahrnovalo hlavně snahu o zlepšování v nacházení nových možností digitální malby, kresby a již od prvního ročníku mé práce provázelo prozkoumávání různých textur a jak je v tvorbě využít.

V zimním semestru prvního ročníku jsem vytvářel soubor ilustrací s názvem „Nerostu, roste to“, které byly zhotovené tradičně na papír avšak pomocí experimentálních technik jako například přelakovávání ilustrací rostlin, kreslených tužkou a kolorovaných akvarely, lakem na vlasy tak moc, že se barva i grafit rozpil a vytvořil různé zajímavé textury.

Na toto jsem se pokusil navázat i v digitálním médiu. V letním semestru druhého ročníku jsem na téma Noční můry vytvořil komiks o mé noční můře obsahující tsunami vlnu, kde jsem se pokoušel o různá zobrazení snové masy vody za použití různě strukturovaných štětců a nástroje šumu, kterými jsem se snažil o atmosferický dojem.

Také jsem ve své digitální tvorbě používal hojně jednoduchou lineární kresbu pomocí štětce bez použití přítlaku, které jsem poté vybarvoval vejmi zjednodušeným způsobem jako například v práci z letního semestru prvního ročníku s názvem „Kniha o mě“ nebo při mé účasti na ještě nedokončeném projektu IOGI II, kde ztvárňuji příběh o malém zapomenutém městečku.

V letním semestru druhého ročníku jsem si poprvé vyzkoušel výrobu počítačové hry. Konkrétně vizuální novely Elevator Gamer, kterou jsme tvořili v pětičlenném týmu, kde jsem se podílel na kresbách a animacích pozadí, designu postav a také okrajově na psaní scénáře a vytváření grafického pavouka pro usnadnění práce naší programátorky. Hra byla volnou adaptací na legendu/paranormální hru The Elevator Game. Hra je celá kreslená ve stylu pixelartu.

Výroba počítačových her mě tehdy velmi zaujala a rozhodl jsem se, že jako svoji bakalářskou práci se pokusím zhotovit jednu úplně sám.

2. Téma a důvod jeho volby

Jak jsem již zmiňoval výše, o formě své bakalářské práce jsem byl rozhodnut již od dřívějšího projektu spojeném s herní tvorbou. Můj oblíbený druh počítačových her jsou vizuální novely a s mým rozhodnutím si práci sám programovat mi to přišlo jako racionální rozhodnutí, když jsem vzal v potaz své, tehdy neexistující zkušenosti s programováním. Zbývalo vymyslet téma.

Původní nápad zahrnoval stejné charaktery, jako se nachází ve výsledné práci, ale příběh se ubíral spíše fantasy cestou, avšak rozsah tohoto příběhu by byl na jeden rok moc dlouhý na zvládnutí, proto jsem si vzal inspiraci z právě předešlého projektu Elevator Gamer a rozhodl jsem se zpracovat další z „paranormálních her“.

Zvolil jsem jednu ze svých oblíbených (nikdy jsem je nehrál, jen si rád počítám příběhy lidí, co to zkusili na Redditu) s názvem „Red Door, Yellow Door“ kde se hráč prochází svým podvědomím a odkrývá například zapomenuté vzpomínky, nebo skutečnosti, které sám sobě nechce přiznat.

Hra tedy sleduje dva přátele, Tylera a Jeda, kde Jed dělá Tylerovi průvodce a Tyler se dostane do svého podvědomí. Hra obsahuje 2 hlavní příběhové linky, kde první má 2 a druhá 3 různé konce. První linka je romantická, ve druhé zjistí pravdu o svých rodičích. Třetí linku jsem bohužel nedokončil a s vedoucím ateliéru panem MgA. Ing. Václavem Šlajchem jsme se domluvili, že ji nechám nedodělanou a případně na jejím zhotovení budu pokračovat v navazujícím magisterském studiu.

Celou hru jsem se rozhodl vytvořit v anglickém jazyce, jelikož se mě samotnému v něm lépe vyjadřuje a má lepší uplatnění, pokud bych se v budoucnu rozhodl hru vydat.

3.1. Proces přípravy

Příprava zahrnovala hlavně zhotovení scénáře, který jsem sepisoval ve Wordu a následně jej překládal do angličtiny. Jednotlivé linky příběhu jsou z menší části inspirovány mými zážitky, nebo zážitky lidí z mé rodiny.

Další důležitou částí bylo rozhodnutí se pro vizuál. Věděl jsem, že chci všechny ilustrace zhotovovat digitálně. Vrátil jsem se k několika způsobům použitým v mé práci Noční můry, to je digitální malba různě strukturovanými štětci a použití šumu v programu Procreate. Původní plán byl, dělat ilustrace barevné, ale nakonec jsem se rozhodl pro černobílou variantu, kde jsem se mohl více zaměřit na hru světla a stínů.

Poté jsem vybíral program, ve kterém budu hru programovat. Rozhodl jsem se pro program RenPy, který je přímo určen na vytváření vizuálních novel a používá programovací jazyk python. V programu jsem se učil pomocí tutoriál na YouTube a také metodou pokud omyl.

3.2. Proces tvorby

Začal jsem sepsáním všech ilustrací pozadí, postav a uživatelského rozhraní, které musím zhotovit a poté jsem podle tohoto seznamu postupně tvořil všechny prvky v programu Procreate.

Všechny ilustrace pozadí začínaly černou lineární kresbou za použití strukturovaného pera, poté jsou kolorovány různými stupni šedé a je na nich použito několik různých poloprůhledných vrstev. U některých ilustrací jsou použity reference.

Postavy jsou kresleny jednoduchou linkou a rovněž kolorovány stupni šedi, avšak poněkud úsporněji než pozadí, aby se v nich postavy neztrácely a byly dostatečně odlišitelné. Přes všechny prvky je použitý barevný šum.

Po zhotovení všech prvků jsem se vrhl na samotné programování. Hra funguje na jednoduchém systému klikání a vybírání možností. Postava se vždy zobrazuje, pokud mluví nahlas, v tomto případě to bývá většinou dialog mezi dvěma přáteli. Pokud postava vede vnitřní monolog, není zobrazena.

Do hry jsem nejprve přidal všechny postavy, pozadí a promluvy a poté jsem doladřoval uživatelské rozhraní. Jeho základ zůstal téměř stejný, jako je již předprogramovaný, jelikož jsem na některé úpravy ještě nepřišel, ale změnil jsem například font celé hry, vzhled textového pole, barvu jednotlivých nápisů a označení nebo jsem do hry přidal hudbu do pozadí.

4.1. Popis díla

Jedná se o jednoduchou vizuální 2D novelu kde hráč sleduje příběh dvou přátel, který může ovlivňovat svými rozhodnutími. Osud těchto dvou postav se může zatím ubírat dvěma (třetí není dokončený) hlavními směry a dohromady obsahuje 5 různých konců. Hra obsahuje ilustrace pozadí, před nimiž se objevují právě mluvící postavy a jejich dialogy či monology. V příběhu se pohybujeme lineárně pomocí kliknutí myši či mezerníku. Mezi možnostmi si vybíráme kliknutím myši.

4.2. Technologická specifikace

Hra umožňuje lineární posun příběhem a několika volbami, kam se bude ubírat a 5 různými konci příběhu. Momentálně je hra funkční a dohratelná, v budoucnu chci dodělat ještě poslední z linek příběhu, čímž z nynějším 5 koncům přibudou ještě další 2. Rovněž chci zapracovat na další customizaci uživatelského rozhraní a na přidání více spritů postavám, které se ve hře vyskytují.

4.3. Přínos práce pro daný obor

Cílem tohoto projektu bylo prozkoumání pro mě nového způsobu vyprávění příběhu a také o ukázání, že i vizuální novela může být vizuálně zajímavé. Na trhu existuje velmi málo zajímavě zpracovaných vizuálních novel, většina z nich se opírá o japonský manga styl. Snažil jsem se dosáhnout atmosferického dojmu a spojení dvou žánrů, romantického a hororového do jednoho příběhu.

5. Seznam použitých zdrojů

Ren'Py Visual Novel Engine - Lemma Soft Forums. *302 Found* [online]. Copyright © phpBB Limited [cit. 25.04.2023]. Dostupné z: <https://lemmasoft.renai.us/forums/viewforum.php?f=42&sid=8d959dabe128211059781f5b0fd117e8>

6. Resumé

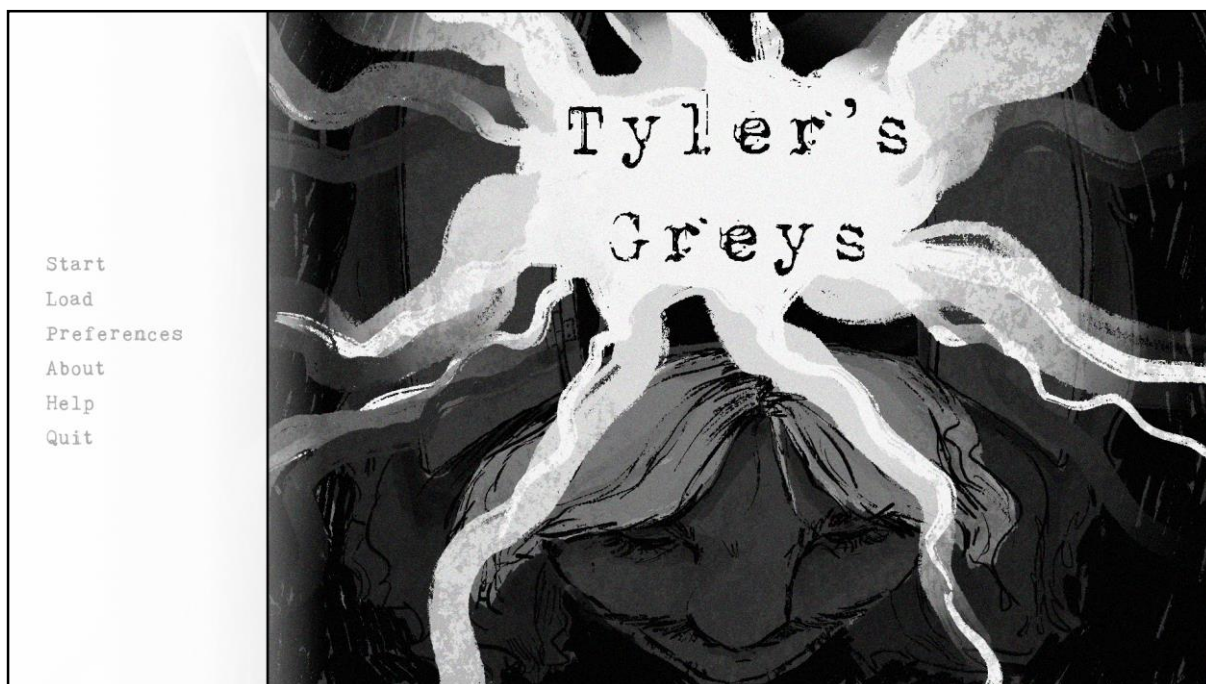
Studium jsem strávil hlavně hledáním a experimentací s různými styly digitální tvorby a moje bakalářská práce je nějakým vyústěním tohoto hledání, mým zájmem o vyprávění příběhů, láskou k přeslazeně romantickým a na druhé straně hororovým věcem, snahou reprezentovat queer komunitu a nově objeveným zájmem o game development. V příběhu se proto můžeme vydat linkou romantickou, kde dva přátelé zjistí, že jsou do sebe zamilovaní nebo linkou, kde postava zjistí, že jeho matka je ve vězení za pokus o vraždu.

7. Resume in English

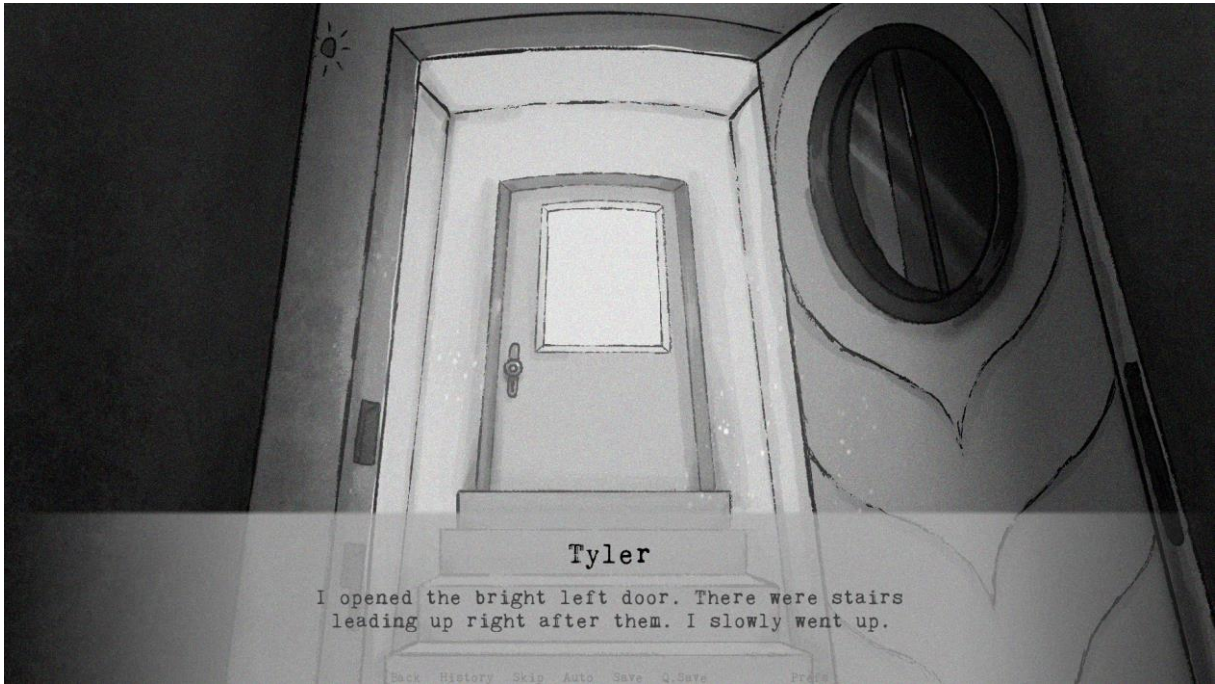
This Project is a simple 2D visual novel game where the player follows a story of two friends and can influence where the story is heading by choosing the path. There are two main story

paths and five story ends in total. The player can choose the romantic way or the way where the history of one of the character's parents is unpacked. Game contains background illustrations in front of which the character who is currently speaking is appearing and their monologues or dialogues. The player navigates through the linear story by clicking the left mouse button or by the space space bar. Choosing between options is also done by clicking on it with left mouse button.

8. Seznam příloh



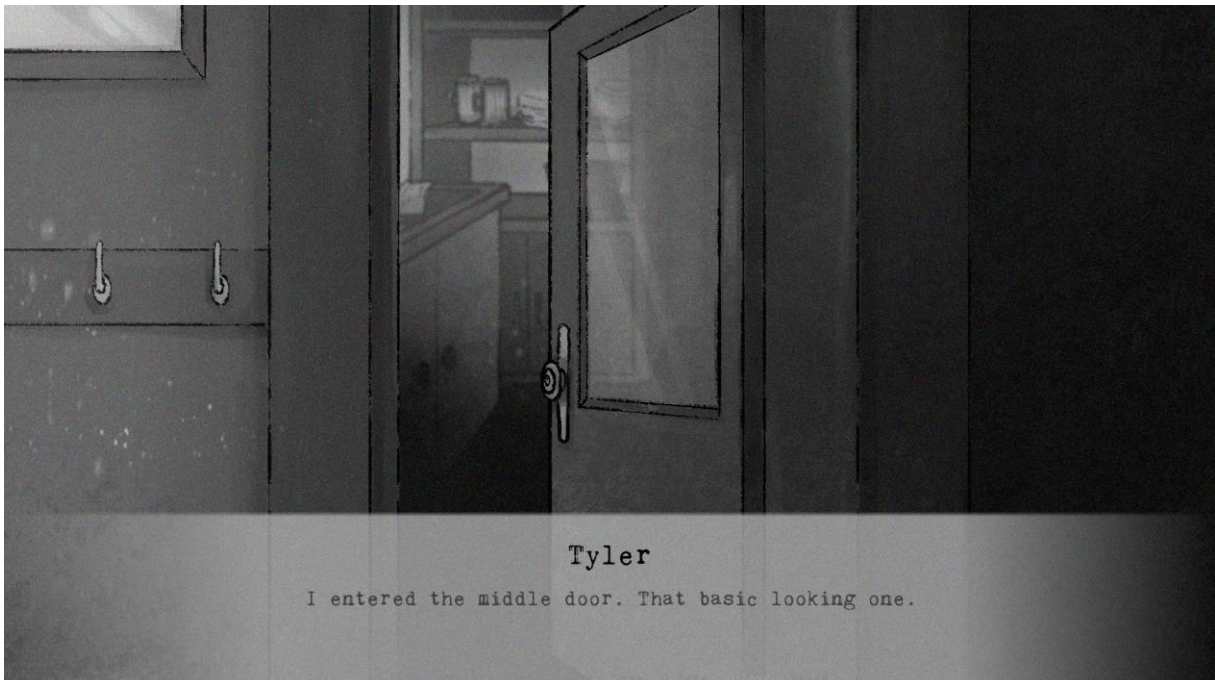




Tyler

I opened the bright left door. There were stairs leading up right after them. I slowly went up.

Back History Skip Auto Save Q.Save F.Fast



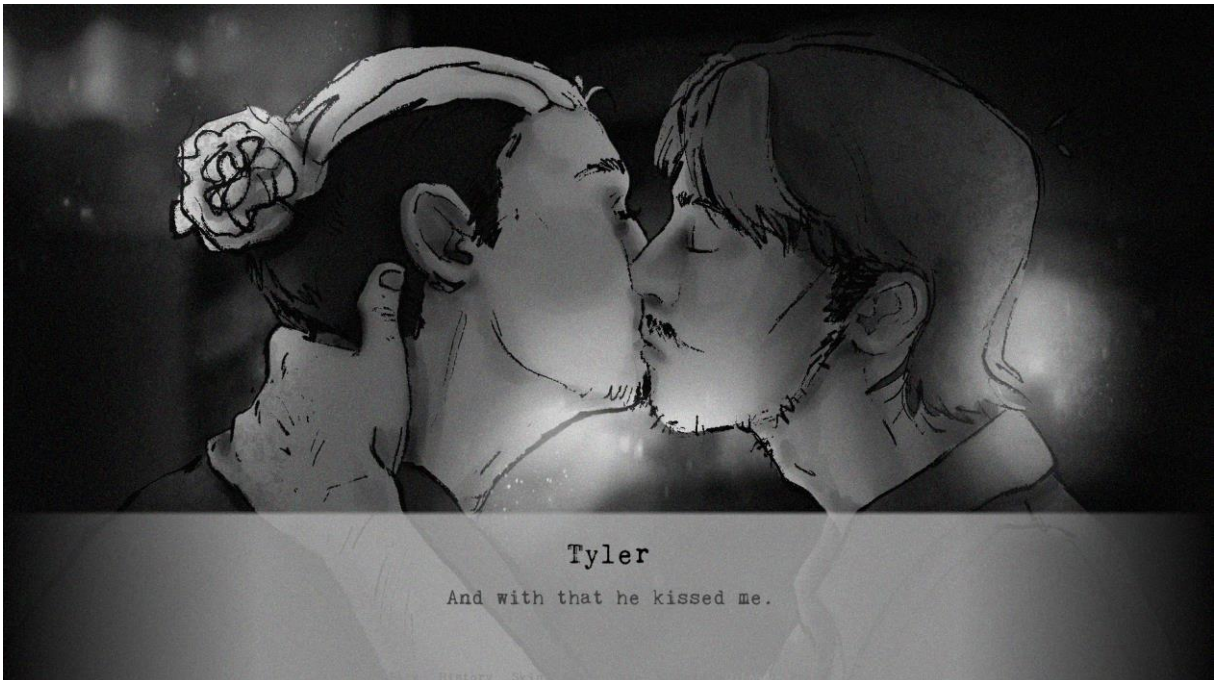
Tyler

I entered the middle door. That basic looking one.



Tyler

But now I was standing in the middle of a flower field with weirdly shaped trees and a small sparkling pond illuminated by bright otherworldly looking sun.



Tyler

And with that he kissed me.



Tyler

Uff, I'm sorry you scared me.



The End

Tyler

I don't know if I'll ever know
what actually happened but...

