

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
ÚSTAV UMĚNÍ A DESIGNU



**BAKALÁŘSKÁ  
PRÁCE**

2013

VLADIMÍR VILIMOVSKÝ

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
ÚSTAV UMĚNÍ A DESIGNU

Bakalářská práce

REDESIGN USER INTERFACE  
A PŘÍBĚHOVÝCH ILUSTRACÍ  
HRY ZAKLÍNAČ

Vladimír Vilimovský

Plzeň 2013



ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
ÚSTAV UMĚNÍ A DESIGNU

ODDĚLENÍ VÝTVARNÉHO UMĚNÍ  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Ilustrace a grafický design

Bakalářská práce

# REDESIGN USER INTERFACE A PŘÍBĚHOVÝCH ILUSTRACÍ HRY ZAKLÍNAČ

Vladimír Vilimovský

Vedoucí práce : Doc. ak. mal. František Steker  
Oddělení výtvarného umění  
Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2013

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jsem jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2013

.....

## OBSAH

1	JÁ V KONTEXTU GRAFICKÉHO DESIGNU	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	2
3	CÍL PRÁCE	3
4	PŘÍPRAVA PROJEKTU	4
5	TECHNOLOGICKÁ ČÁST	5
6	PROCES TVORBY	7
	6.1 HLAVNÍ MENU	7
	6.2 USER INTERFACE	9
	6.3 ILUSTRACE	19
7	RESUMÉ	21
8	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	22

## JÁ V KONTEXTU GRAFICKÉHO DESIGNU

Grafický design je výtvarné odvětví, kterým se my, grafičtí designéři, snažíme docílit co nejsrozumitelnějšího a pokud možno esteticky silného a nezaměnitelného způsobu podávání informací. A to ve všech disciplínách, které pod pojem grafický design spadají. Ať už jde o loga, logotypy, plakáty, letáky, orientační systémy, web design, firemní identity, filmové titulky, užití typografie, layout knih a časopisů atd.

Já se s grafickým designem setkal poprvé, když jsem se stal studentem na střední umělecké škole grafické. Tam jsem se i o grafický design poprvé pokoušel. A na mých prvních, středoškolských, graficky designerských pracích, tvořených s radostí z efektů a snahy jich co nejvíce uplatnit, jsem z dnešního pohledu dosahoval pouze chaotických, efekty přeplněných výsledků.

Od té doby se můj estetický i koncepční přístup k disciplínám grafického designu změnil. Lámat se to začalo v momentě, kdy se mi staly grafické programy nástrojem a s postupným poznáváním a lepším chápáním grafického designu, jako svébytného uměleckého odvětví, v němž se neztrácí, ba naopak se v něm mohou snoubit a prospívat mu disciplíny klasičtější, jako například pro mě osobně důležitá kresba.

Tím zároveň narážím na současný stav věcí, kdy si grafickým designérem říká kdekdo a za profesionální grafické práce se vydává kdekdo, aniž by jejich autoři obor studovali, nebo se o něj alespoň hlouběji zajímali. A z větší části právě takovým „designem“ obklopené společnosti, tedy i většině menších zadavatelů zakázek, se estetická gramotnost nezvyšuje, nýbrž se nikam neposouvá a stagnuje. Čehož opakem jsou velké firmy a zavedené značky, které dobrý design převážně poznají, dobré designéry vyhledávají a jsou i schopny jejich práci ocenit.

Osobně se snažím kvalitativní laťku svých prací překonávat a posouvat stále dál a zkoušet pořád nové věci.

## TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Prakticky jde o to, že se ve hrách grafický design nikdy příliš neuplatňoval. Většinou se herní vývojář snaží vměstnat veškeré informace pokud možno do jedné obrazovky, aniž by se namáhal takové množství informací logičtěji členit, což vede esteticky, ale i prakticky ke špatné čitelnosti.

A právě proto se tématem mojí bakalářské práce stal redesign herního interface počítačové hry z roku 2007, Zaklínače.

Herním žánrem se jedná o RPG (role playing game), kde hráč přebírá kontrolu nad fiktivní postavou (role-playing – hraní rolí), za kterou ve hře jedná. V jádru jde o formu interaktivní zábavy založené na výpravnosti příběhu, který lze ovlivnit a na kterém lze mít svým chováním v interaktivním světě hry podíl. Příběh důstojně navazuje na knižní ságu Andrzeje Sapkowského a to jak svou dospělostí, tak i mnoha elementy odkazujícími na současné společenské problémy.

A protože mi kvalita obsahu hry a i na dnešní dobu její pěkná grafická vizuální stránka nepřipadá adekvátní ke způsobu zpracování herního interface a potažmo i v příběhových pasážích použitých velmi obyčejných tzv. koncept artů, rozhodl jsem se oba zmíněné prvky hry změnit a vylepšit jejich roli ve hře.

Co se týče herního interface, tak ve většině jeho prvků se s nimi zároveň zobrazuje i inventář, který v nich ovšem nijak nefiguruje a nemá logickou funkci, tudíž od samotných prvků odvádí pozornost a zhoršuje jejich čitelnost. To se v rámci mého průchodu hrou projevilo tak, že například herního prvku nastavení medailonu, jsem si všiml teprve v poslední příběhové kapitole celé hry.

## CÍL PRÁCE

V podstatě bylo cílem zachovat veškeré principy ovládání hry a její prvky, ale místo původního chaotického expresivně pojatého a elementy herního interface doslova přebíjejícího designu, zjednodušit tak, aby se v něm konkrétní prvky neztrácely. Do kruhů koncipované rozložení, využívající z pravidla jen polovinu obrazovky a nechávající druhou polovinu nevyužitou, nahradit logičtějším, vertikálním a horizontálním členěním s využitím obrazovky celé a rychlou orientaci podpořit jasně čitelnými piktogramy.

V hlavním menu a potažmo i v celé hře, jsem chtěl odstranit nekonkrétně komplikované, expresivní pozadí a novým zpracováním naopak více navodit atmosféru herního světa.

U herního interface v momentě ovládání postavy a v soubojích, mi šlo především o zjednodušení původního rozložení a designu tak, aby méně zakrývalo samotnou hru takovým způsobem, aby hráč přesto věděl, kde v případě potřeby původně zobrazené prvky najde a aby se k nim dostal stejně jako v původní hře maximálně po dvou kliknutích.

Ilustracím ze vzpomínkových sekvencí, v originální hře kresleným stejným způsobem, jako obecně všechny koncept arty, sloužící při výrobě her, filmů atd. převážně jako situační skici, nebo skici lokací, a občas s podivně doretušovanými obličejí přímo ze hry, jsem chtěl pojmout originálnější, více kresebným způsobem.

## PŘÍPRAVA PROJEKTU

Celá příprava se odehrávala mezi mnou, hrou, kalendářem, papírem a tužkou. Hlavní bylo si celou práci alespoň rámcově rozvrhnout a stanovit si pracovní milníky a zároveň počítat s nějakou časovou rezervou, pro korekce.

Při sepsání rozsahu a obsahu jsem již začal přemýšlet nad způsobem závěrečné prezentace, protože bylo jasné, že do hry se moje práce ve funkční, respektive hratelné podobě, ať už jako instalovatelný mod, nebo patch nedostane. Nejsem programátor a nemám k tomu potřebné znalosti. Což znamenalo, že redesign nepůjde prezentovat přímo ve hře a bude muset být proveden jinak.

Zároveň jsem již měl vybraných několik ilustrací ze vzpomínkových momentů hry, které jsem se chystal předělat. Nebylo časově reálné překreslit je všechny, protože hra jich obsahuje padesát, tak jsem vybral alespoň osm takových, které zobrazovaly co nejširší spektrum situací.

## TECHNOLOGICKÁ ČÁST

U získávání materiálů přímo ze hry bylo důležité vyexportovat je v co nejvyšším formátu a především bez veškerých prvků původního herního interface a to tak, abych na ně mohl aplikovat mou variantu grafického řešení a to celé později adekvátně prezentovat.

To znamenalo přímo ze hry ukládat tzv. screenshoty (uložení herní obrazovky v některém z obrazových formátů), čehož jsem dosáhl pomocí programu FRAPS, k tomu určenému a volně stažitelnému.

Původní prvky a elementy herního interface jsem omezil modifikováním hry samotné a to takovým způsobem, že jsem pomocí programů modderské komunity hry vyexportoval soubory původních interface prvků ve formátech .DDS. Ty jsem následně upravil tak, že neobsahovali nic jiného než alfa kanál barevného spektra, takže byly průhledné. S takto upravenými a do příslušných adresářů překopírovanými soubory jsem spustil hru, ve které již původní prvky nebyly vidět. To mi později zjednodušilo retušování, i když retušovat bylo stále co, protože tímto způsobem nešlo odstranit prvky všechny.

Stejným způsobem se mi podařilo ze hry vyexportovat i originály ilustrací ze vzpomínkových sekvencí.



## 6.1 Hlavní menu



## 6.2 Načíst uloženou hru



## 6.3 Loading screen



6

## PROCES TVORBY

Samotný proces tvorby by se dal rozdělit podle přepracovávaných prvků. A to na hlavní menu hry, nahrávání herního obsahu (tzv. loading screen), ovládací prvky samotné hry, souboje, dialogy s postavami, inventář (obsahující veškeré předměty, které jsou během hraní k dispozici), vlastnosti postavy (kde hráč investuje ve hře získané zkušenosti do talentových stromů), mapa, deník (obsahující získané informace o světě ve kterém hraje), meditování, alchymie, poker, obchodování a ilustrace použité ve vzpomínkových sekvencích.

### 6.1 HLAVNÍ MENU

Cílem předělávání hlavního menu, bylo lépe navodit atmosféru hry a zjednodušením stylu podávání informací je zpřehlednit. A protože hlavním hrdinou hry je zaklínač, živící se lovením monster, neváhal jsem užít tomu odpovídající estetiky. Do mlhy zahalenou krajinu, která byla v původní verzi tak potlačena barevnými a velice výraznými prvky samotným menu, jsem ji odkryl pro její ambientní kvality a silné navození atmosféry. Logotypu Zaklínače sekunduje krvavá skvrna s cílem vizuálně podpořit fakt, že během příběhu dojde i na prolívání krve. Decentními pouze typografickými položkami menu jsem celou kompozici dokončil. Takovým způsobem jsou vytvořeny i navazující herní nastavení a prvky menu s výjimkou načítání dříve uložené hry, kde se v pozadí zobrazí náhled odpovídající označenému uložení.

Hra je obsáhlá a při přecházení mezi lokacemi, nebo při načítání uložené hry se zobrazují tzv. loading screeny. Na nich se v originále objevovaly skicovitě vytvořené koncept arty. Tomu jsem ve vlastní verzi vytvořil alternativní řešení v podobě několika, herním kapitolám odpovídajícím loading screenům, s vyobrazením lokality, v nichž se dané kapitoly odehrávají.







6.7  
UI bezpečné lokace



6.8  
Soubojové  
herní UI



6.9  
Soubojové  
rozhraní



Převážnou většinu herního času tvoří ovládání postavy, objevování světa a souboje s nepřáteli. To vše je doprovázené jedním herním interface s ovládacími prvky k tomu potřebnými. S hotovými ikonami, se ze hry vyexportovanými obrázky využívaných předmětů, jako jsou například elixíry a petardy a s kosočtvercem jako východiskem členění jednotlivých elementů jsem se pustil do řešení kompozice a vizuálního zpracování do hry. Oproti původnímu designu, který prakticky rámoval herní obrazovku, čímž zmenšoval hráčův pohled na svět a zároveň zobrazoval i v daný okamžik nepoužívané funkce hry, jsem se pustil jinou cestou a to co nejjednodušším způsobem zobrazit pouze momentálně používané a o situaci hráče informující prvky s co nejméně hráčův výhled clonícím interface.

Tam spadá, jak zobrazení životů, energie, hladiny toxicity, tak i symbol, buďto informující o bezpečné lokaci, anebo v případě souboje o typu meče, který postava momentálně používá (ve hře jsou k dispozici dva meče a každý je vhodnější na jiný typ nepřátel) a v tom případě je zobrazena i ikona informující o právě aktivním bojovém stylu. To společně s medailonem, který je důležitým herním prvkem a v případě nebezpečí se chvěje, tvoří v kosočtvercové kompozici levou horní část obrazovky.

V podobném rozložení se v levém dolním rohu obrazovky snoubí obsah kapes, jejichž počet se odvíjí od typu výstroje, kterou hráč momentálně používá a to v počtu od jedné do tří. V nich uložené předměty má možnost při hraní rychle použít aniž by otevíral inventář a v něm je složitě hledal. Kapsy jsou doplněny jednou ikonou, v konkrétní moment používaného znamením.

Kosočtvercový prvek vpravo nahoře je tvořen orientační mapou doplněn ikonou denní doby.

Účinky různých podpůrných elixírů, nebo případně jiných herních dočasných ovlivnění hráčovy postavy se odpočítávají ve středu obrazovky.

Bojové situace jsou ve hře dynamické a vyžadují od hráče kombinování různých bojových postupů. Původní hra je zobrazovala všechny na jedné obrazovce a k jejich přepínání se dospělo po dvou kliknutích, z nichž jedno pozastavovalo hru. Princip dvou kliknutí jsem nechtěl překročit a podařilo se mi ho zachovat a nezpomalit tím plynulost soubojů. Při pozastavení hry se objeví bojové možnosti, kde je možné po jediném kliknutí změnit jak právě používaný meč, nebo znamení tak i bojový styl.



6.10  
Dialog



V dialogových situacích jsem se zbavil původní lišty kryjící obraz a pro plynulejší, filmovému způsobu podání dialogů bližší zážitek jsem je předělal. Výsledkem je čistý obraz doplněný typografií, v některých dialozích s uplatňovanými, pro dialogy vytvořenými symboly.

Inventář obsahující předměty, kterými hráč disponuje, během hry je sbírá a různým způsobem s nimi nakládá, jsem rozdělil na dvě poloviny. Levá strana je seznamem veškerých předmětů, s možností členění dle jejich typu do kategorií podle příslušných symbolů doplněných popisem. Pravou stranu tvoří výzbroj a výstroj, v horní části doplněná kapsami, do nichž lze přemístit předměty, ke kterým je pak rychlý přístup například během souboje bez nutnosti otevírat inventář samotný. Dominantou a zároveň dělicím prvkem obrazovky je ve středu zobrazená hráčova postava.

Podobným způsobem jsou vytvořeny obrazovky pro darování a obchodování, protože s inventářem přímo interagují.

6.11  
Inventář



6.12  
Obchod

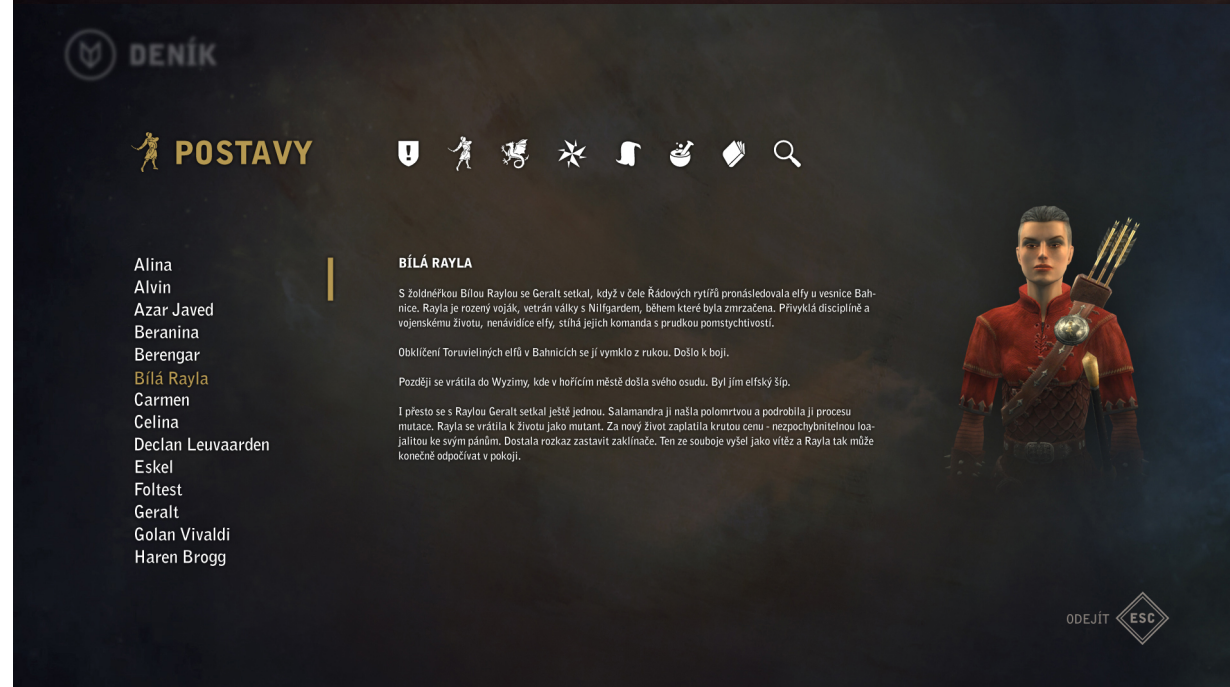




6.13  
Vlastnosti  
postavy



6.14  
Deník



6.15  
Meditace



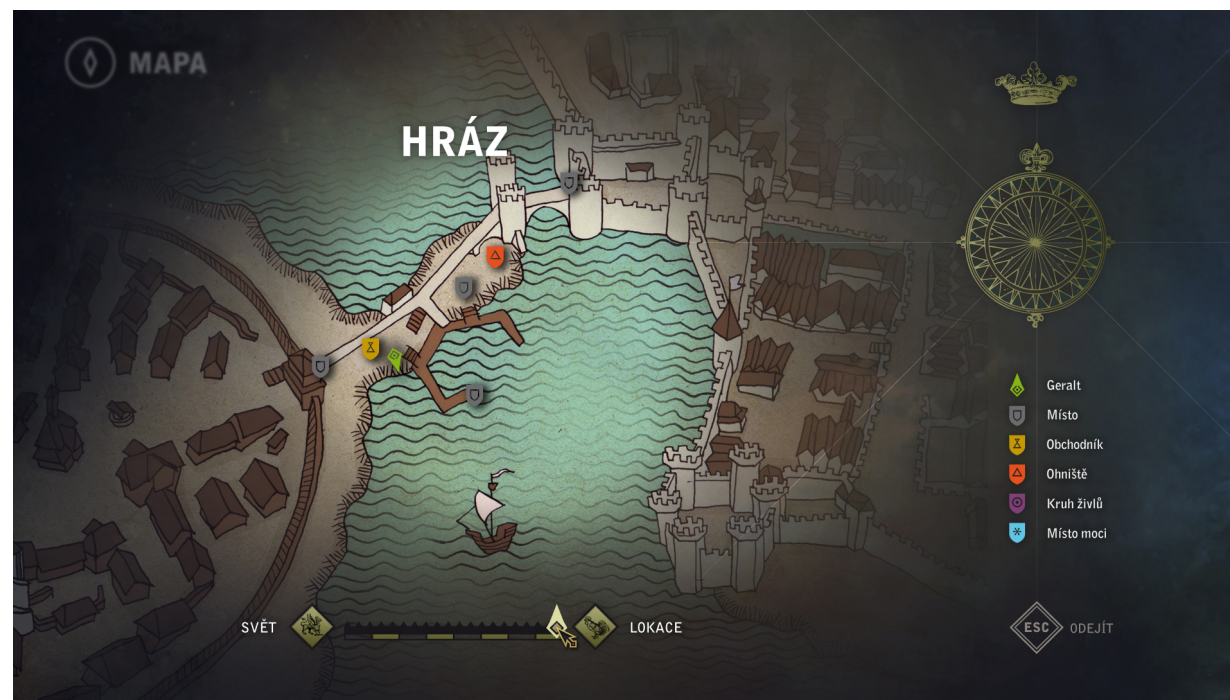
Vlastnosti je obrazovka zabývající se hráčovým postupným zlepšováním, a investováním za to obdržených zkušenostních bodů a to do několika talentových stromů. Ty jsem, na rozdíl od původní, malým písmem a do jedné obrazovky vměstnaným rozložením, roztrídil do čtyř skupin (vlastnosti, ocelový meč, stříbrný meč a znamení), vyhovujících kosočtvercové koncepci. To se, v kombinaci s pro každou skupinu typickou ikonou, stalo hlavním orientačním menu v rámci talentů komponovaných do kosočtverecného prvku vlevo. Jemu zrcadlově převrácený protějšek obsahuje status hráčovy úrovně a v místě pod ním se, v případě najetí kurzorem na konkrétní talent, zobrazí jeho název, informace a jaký ze tří talentových bodů (bronzový, stříbrný, nebo zlatý) je potřeba investovat k jeho získání. Samotné, dominantu obrazovky tvořící talentové stromy se větví do linií rovnoběžných se stranami kosočtverců a je možné mezi nimi postranními šipkami plynule přepínat.

Deník ve hře funguje jako místo, v němž jsou zaznamenány postavy, lokace, informace o monstrech, recepty, nákresy ingredience a ostatní informace se kterými se hráč postupně setkává, nebo se o nich dočítá v knihách. Zároveň je to místo, kam se zaznamenává postup při plnění úkolů, o jejichž stavu na první pohled informují piktogramy (pro splněné, aktualizované, nedokončené a právě plněné úkoly). Deník jsem pro velké množství obsahu rozčlenil nejprve do kapitolních kategorií v horizontálním, ikonovém menu a pak v rámci každé kapitoly podle zápisků v rolovatelném vertikálním sloupci nalevo. Veškeré možné zápisy jsem doplnil o obrazové materiály, které jsem přímo ze hry v rámci přípravy vyexportoval a upravil je podle mojí představy aplikace v deníku.

Prvkům meditace (ve hře zároveň sloužící jako možnost posouvání se v čase) a nastavení medailonu, které se původním rozhraní docela ztrácelo mezi prvky ostatními, jsem ve své verzi věnoval obrazovku celou. Meditační část, jsem kromě čtyř ikoněk hlavních částí dne (svítání, poledne, soumrak a půlnoc) doplnil o ilustraci měsíčního ciferníku. Dva symboly naladění medailonu odpovídají dvěma možnostem jeho nastavení. Buďto reaguje na tzv. místa moci, čemuž odpovídá symbol hvězdy, anebo reaguje na monstra, pakliže jsou někde v okolí a tomu patří symbol s vyobrazením monstra.



6.16  
Mapa



6.17  
Alchymie



6.18  
Poker



Obrazovku alchymie jsem opticky koncipoval nejvýraznějším jeho prvkem na střed, totiž samotným rozhraním míchání lektvarů. Každý hráčem nabytý recept tvoří levou část obrazu a jeho pravým protějškem je list, dále členěný podle šesti možných druhů ingrediencí a též prvkem sedmým k výrobě lektvarů potřebným a to alkoholem. Každé z ingrediencí jsem vytvořil symbol, který je v samotném kompilačním rozhraní zobrazen nejbližší středu, podle toho, o výrobu jakého lektvaru jde. Obrázky ingrediencí jsem zachoval z původní hry s menšími úpravami.

Všechny výše zmíněné elementy herního interface obsahují pozadí, které ovšem není vždy stejné, ba naopak, podle obsahu se dynamicky mění.

Mapa byla v původním designu jen malá na třetině obrazovky zobrazená tabulka. To jsem změnil a obrazovku jsem využil celou, zároveň jsem nově nakreslil, byť stylizovanou, přesto velmi detailní mapu lokace, doplněnou o přesněji definované piktogramy různých typů míst, což originálu chybělo, respektive tyto body vypadaly všechny stejně. Naopak nejdálší pohled na mapu jsem pro její kvality zachoval původní.

Poslední částí herního interface je kostkový poker. V mytologii Sapkowskiho světa jde o hru vynalezenou trpaslíky. A jejich písmem jsou trpasličí runy a právě ty se mi staly inspirací pro vytvoření pokerového interface. V kombinaci s kosočtvercem jsem ve finále dospěl ke dvěma obrazcům schopným pojmout potřebný text a veškeré prvky kostkového pokeru.



6.19 - 6.26  
Vzpomínkové  
ilustrace



## 6.3 ILUSTRACE

Po rozsáhlém skicování a zkoušení různých typů kresby jsem svůj kresebný styl, ve kterém hraje velkou roli perspektiva a její uplatňování, spojil s inspiračním vlivem kreseb Mika Mignoly.

Kompoziční skici jsem měl z přípravy projektu hotové pro všech padesát ve hře obsažených ilustrací. Z nich jsem musel, pro časovou náročnost výroby, vybrat jen určitou část a to, co obsahově nejpestřejší.

Postup práce byl od počátečních skic, přes jejich bližší definování až po kresbu načisto, klasicky tužkou na papír. Takto hotové kresby jsem následně oskenoval a digitálně upravil převážně ve Photoshopu. Každá z ilustrací obsahuje několik plánů obrazu, z nich každý byl vytvořen takovýmto způsobem. Po zdigitalizování kreseb následovalo rozdělení na plány u každého vzpomínkového obrazu zvlášť.

Takto připravené ilustrace jsem postprodukčně koloroval a atmosféru v nich jsem vytvořil především světelnými efekty a podpořením hloubky obrazu díky nakresleným plánům ve vrstvách.



## RESUMÉ

The present bachelor's thesis deals with a game user interface redesign. Among the main issues it tackles there is the Witcher game user interface, the quality of its visual presentation and the aspects of its user-friendliness. The project of the thesis is divided into several parts.

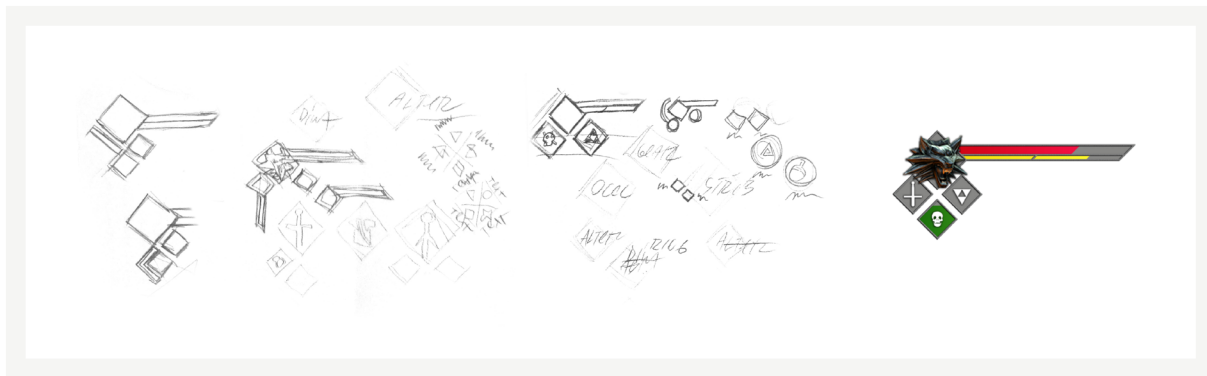
The first part deals with the game user interface design in itself. Every element of the original design was revised and reworked. This includes the composition, the visual style and the way the game elements are presented, as well as the information and functions, the way the character is controlled and the color palette used to achieve the best readability possible as well as clear orientation therein.

The second part focuses on the main menu of the game. The aim of this part of the thesis was to redesign the main menu as a welcome screen using aesthetics that would suggest the overall atmosphere of the game.

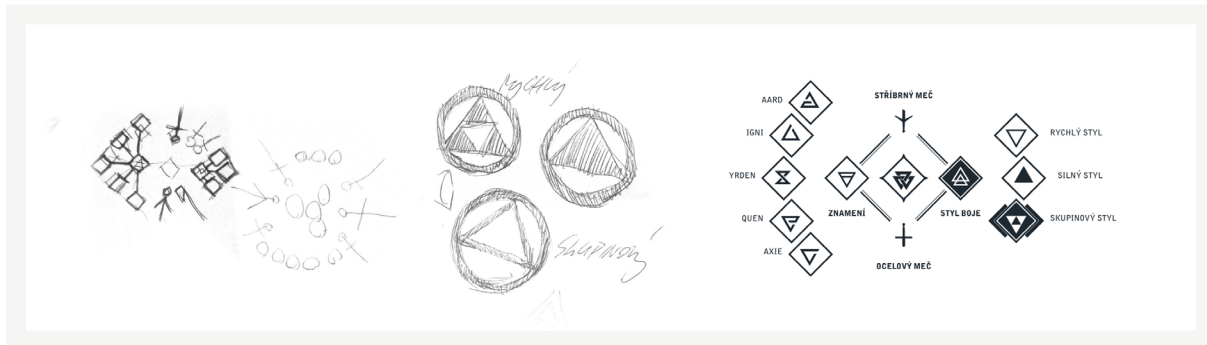
The third and final part concentrates on the storyline flashback illustrations of the game. The illustrations were redrawn completely in order to turn them into a more original and integral component of the game experience, with a distinctive graphic style.

## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

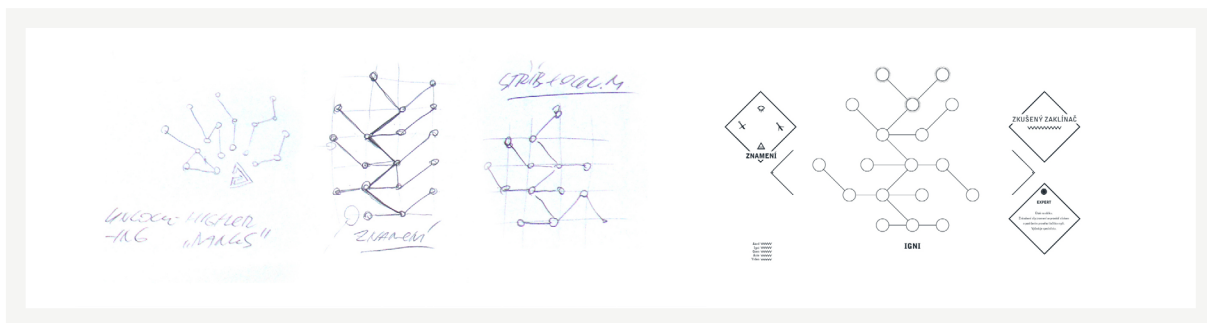
Obsahem následující přílohy je prezentace principů a postupných kroků raných fází tvorby mojí bakalářské práce.



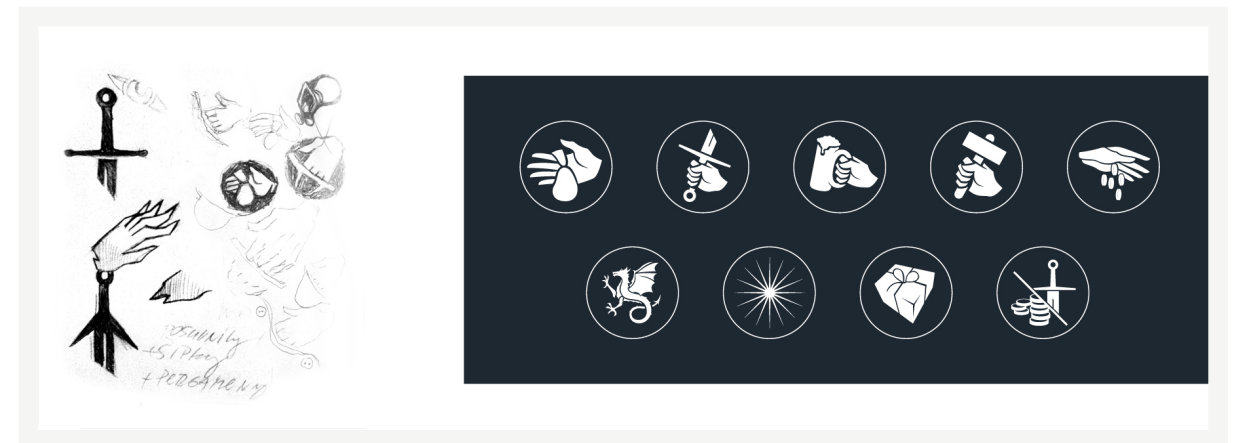
Příloha 1. Skici a ve finále použitá varianta jednoho prvku herního UI



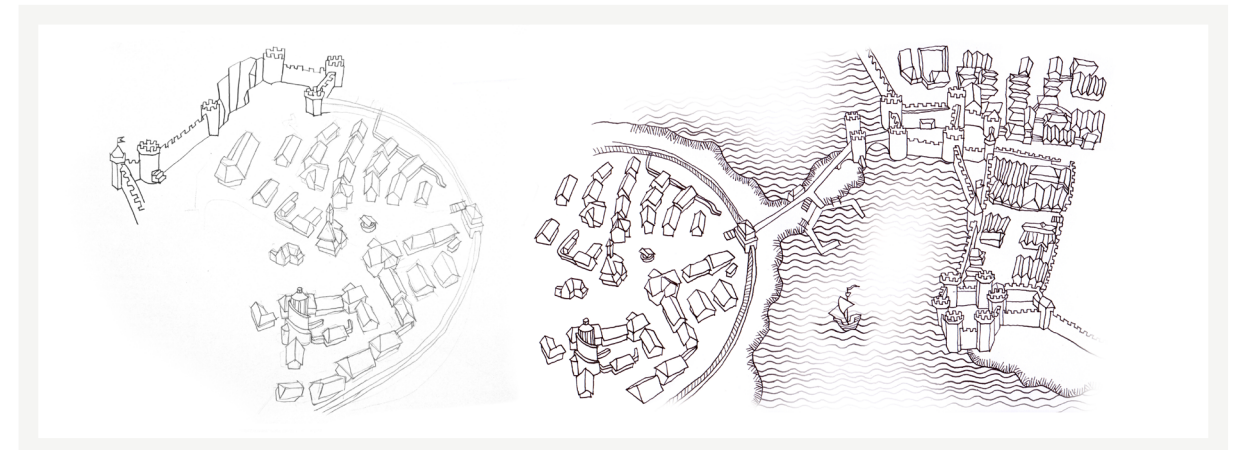
Příloha 2. Návrhy a ve vektorech zobrazené soubojové menu



Příloha 3. Skicování a ve vektoru hotová verze jednoho z talentových stromů



Příloha 4. Nákrsky možných řešení symbolů a symboly již hotové



Příloha 5. První a druhá fáze kreslení mapy



Příloha 6. První fáze výroby ilustrací

