

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

KOORDINOVANÝ VIZUÁLNÍ STYL ORGANIZACE + WEB
Vizuální styl herního studia Zerim

Kristián Havel

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Grafický design

Bakalářská práce

KOORDINOVANÝ VIZUÁLNÍ STYL ORGANIZACE + WEB
Vizuální styl herního studia Zerim

Kristián Havel

Vedoucí práce: Doc. ak. mal. Ditta Jiříčková
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

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

Plzeň, duben 2017

.....

PODĚKOVÁNÍ

Předně bych rád poděkoval vedoucí této práce, paní doc. ak. mal. Dittě Jiříčkové za odborné vedení, věcné připomínky a důležité rady při vytváření závěrečné práce i při studiu. Zároveň bych rád poděkoval své rodině za nezbytnou podporu během celého studia.

| | |
|-------------------------------|----|
| 1. JÁ V KONTEXTU SPECIALIZACE | 6 |
| 2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY | 7 |
| 3. CÍL PRÁCE | 8 |
| 4. PROCES PŘÍPRAVY | 9 |
| 5. PROCES TVORBY | 11 |
| 6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA | 13 |
| 7. POPIS DÍLA | 14 |
| 8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR | 15 |
| 9. SILNÉ STRÁNKY | 16 |
| 10. SLABÉ STRÁNKY | 17 |
| 11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ | 18 |
| 12. RESUMÉ | 19 |
| 13. SEZNAM PŘÍLOH | 20 |

1. JÁ V KONTEXTU SPECIALIZACE

Jako střední školu jsem studoval gymnázium, tedy školu, která není zaměřená na umělecký obor. Výuka v grafických editorech zde sice probíhala, nicméně vyučující rozuměli grafickému designu pouze z technické stránky. Navíc software, se kterým jsme pracovali nebyl příliš vyspělý. I tak jsem se zhruba v polovině studia rozhodl na grafický design zaměřit a dal jsem si za cíl dostat se na vysokou školu se zaměřením na obor. Abych tohoto cíle dosáhl, rozhodl jsem se věnovat grafice co nejintenzivněji. Získal jsem kontakt na lidi v oboru se kterými jsem mohl své práce konzultovat, sestavil si plán samostudia a zaměřoval se jak na technické, tak i umělecké aspekty dané problematiky. Abych získal praktické zkušenosti, využil jsem každé příležitosti se graficky uplatnit, ať už se jednalo o tvorbu plakátů na školní akce, nebo třeba zpracování grafických značek pro místní firmy. Hodně jsem se zaměřil na propojení vektorových výstupů s ryze bitmapovými technikami. Nešlo sice o nic, co by nebylo běžnou praxí, nicméně právě zde jsem si uvědomil, že právě kombinace více přístupů a technologií může fungovat lépe, než kdybych je použil samostatně, což do budoucna hodně předurčilo způsob mého uvažování.

V mém snažení se mi nakonec povedlo opravdu uspět a dostal jsem se na Fakultu designu a umění Západočeské univerzity v Plzni. Zde jsem se rozhodl nepolevovat v tempu zdokonalování svých grafických schopností. Přidal jsem se ke studentské organizaci Mladý ateliér, která mi zprostředkovala první větší zakázky na této škole. Také jsem se tak dostal k řadě přednášek od profesionálních grafiků a lidí pracujících v marketingu.

Zásadním zlomem se pro mě stalo pořízení podstatně výkonnějšího počítače, který mi dovolil začít používat programy, které jsem před tím nedokázal na starém stroji spustit. Konečně jsem tak začal pracovat s trojrozměrnou grafikou. Tu jsem využil později jak ve školních, tak i komerčních pracech.

V druhém ročníku studia jsem se účastnil semináře zaměřeného na tvorbu interaktivních projektů, zejména videoher. Hlavní přínos jsem viděl především ve skutečnosti, že nároky na grafiku ve hrách jsou velmi vysoké. Zároveň se jedná o médium, kde je nutné mimořádné množství interakce mezi divákem a samotným grafickým prostředím. A právě vztah mezi divákem a dílem považuji v designu za velmi důležitý. Navíc jde o nové médium, které dokáže vyjadřovat věci, které jiná média často vyjádřit nedokáží. Na základě této zkušenosti jsem se později rozhodl určit téma svojí bakalářské práce.

Do budoucna se chystám právě novým médiům hodně věnovat, nicméně pouze jako volnočasové aktivitě. Žít bych se ale chtěl raději klasickou tiskovou grafikou. Závislost finančního výnosu je to, co hry a interaktivní projekty poslední dobou překvapivě hodně často brzdí v rozvoji. Navíc si myslím, že důležitost kvalitně zpracované grafiky a práce s ní se u nás často podceňuje. Rád bych se podílel na zlepšení.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma Koordinovaný vizuální styl organizace a webové stránky jsem si zvolil proto, že v něm vidím přínos z hlediska nových zkušeností a zajímavé reference do portfolia. Sice jsem už několikrát podobnou práci dělal, nicméně vždy se jednalo o menší projekty, případně jsem se na nich podílel ve spolupráci s někým jiným a nešlo tak pouze o mé dílo. Zadáání práce je podle mě dostatečně rozsáhlé na to, aby mohla vzniknout zajímavá a komplexní identita, která zahrnuje i webovou prezentaci. Je zde tedy i propojení více médií a technik, i když jen na velmi jednoduché úrovni.

Navíc i přes to, že se v budoucnu neplánuji věnovat tvorbě her profesionálně, rozhodně to neznamená, že bych nechtěl mít vlastní vývojařské studio, které bude vlastní vizuál pochopitelně potřebovat. Už v současné době mám sestavený menší tým, se kterým pracuji na vlastním projektu. Vlastní logo¹ už máme, ale v dohledné době plánuji redesign. Vytvořená práce by tak mohla být zdrojem potřebné inspirace a ukázat možnou cestu.

¹ Příloha 1

3. CÍL PRÁCE

Cílem práce je vytvořit sadu grafických materiálů, které dají studiu tvář a pomohou mu v propagaci jak mezi ostatními vývojaři, tak i mezi zájemci o studiem vyvíjené hry. Hlavní částí by měla být, jako u řady jiných identit, grafická značka. Při propagaci samotných her bývá často zbytek identity společnosti vynechán na úkor vizuálních prvků samotné hry a zobrazeno je pouze logo². To znamená, že by mělo být dostatečně výrazné a rozpoznatelné samo o sobě. Nemělo by být ale příliš rušivé, stylově spíše neutrální, pro případ, že by se mělo objevit právě v souvislosti s vizuální prezentací nějaké hry.

V případě propagace samotného studia by pak měla být značka podpořena dalšími prvky, například písmem, barevností, nebo například vzorem. Ty by měly značku vhodně doplnit a také značně zvýraznit.

Práce by měla také obsahovat materiály, které by pomohly studiu v další propagaci. Konkrétně vizitky, plakátky a především webové stránky, prezentující společnost i její práci a vývoj. Cílem je zaujmout nejenom zákazníky, ale i jiná studia, která by mohla případně nabídnout spolupráci a tím i cenné zkušenosti. Vizuál by tak měl studio dobře reprezentovat.

² Příloha 2

4. PROCES PŘÍPRAVY

Práce začala pochopitelně promyšlením celého kreativního procesu. Jasně jsem si stanovil optimální i minimální cíle a velmi nahrubo určil časový harmonogram, opět jak ideální scénář, tak i rozvrh pro případ, že bych nestíhal a potřeboval vše udělat na poslední chvíli. Zpětně mohu dodat, že se mi dařilo držet se spíše optimálního scénáře, několikrát jsem však překvapivě narazil na obtíže a byl jsem rád, že jsem měl dostatečné rezervy. Zejména finální prezentace a poslední ladění zabraly více času, než jsem odhadoval. Naopak tvorba piktogramů, přesto, že jejich tvorba zabrala hodně času, byla hotová mnohem dříve, a měl jsem tak oproti plánu vítaný náskok.

Klíčová pro mě byla také rešerže. Velké množství grafických značek i celkových vizuálů společností zabývajících se vývojem her jsem již znal, ale i tak jsem věnoval hodně času jejich dalšímu průzkumu. Zajímal mě zejména jejich vývoj³, zasazení do propagačních materiálů, které značky potřebovaly v určitém bodě svojí existence redesign a další věci. Řadu cenných zkušeností k tomuto tématu přinesla účast na Game Developers Session 2016, kde jsem mohl vidět velké množství velkých i malých studií a jejich grafickou prezentaci.

Závěrem jsem tak mohl říct, že na grafickou prezentaci herních studií nejsou překvapivě tak vysoké nároky, jako v případě řady jiných institucí. Zejména grafické značky jsou často podstatně složitější, než by se jinde sneslo. Tuto skutečnost si vysvětlují tak, že se vývojaři často prezentují především obrazovkou s jejich logem, která se zobrazí před spuštěním každé hry. Pro značku je tak poměrně velké množství prostoru. Ostatní formy prezentace už se tolik neřeší. Jako příklad mohu uvést studio Riot Games⁴. Pochopitelně se ale nejedná o všechna studia. Naopak, řada zavedených značek je velmi jednoduchých a funguje už řadu let. Příkladem může být například 2K Games⁵. Svoji prezentaci jsem se proto rozhodl postavit také spíše na jednoduchém logu.

Pro zpracování jsem se rozhodl nevyužívat žádný z aktuálně používaných stylů, například takzvaného pixelartu. „*Pixel art je druh počítačové grafiky, která je vytvářena po jednotlivých pixelech (obrazových bodech). Takové obrázky jsou (většinou) extrémně malé a každý pixel musí být přesně nabarven, aby se došlo k co nejrealističtější grafické podobě.*“⁶ Jde o velmi používanou formu stylizace, proto jsem se jí vyhnul. Především jsem chtěl předejít rychlému zestárnutí vizuálu a také snadné zaměnitelnosti.

³ Příloha 3

⁴ Příloha 4

⁵ Příloha 5

⁶ Pixel art. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-24]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Pixel_art

Posledním problémem, který se musel vyřešit před zahájením práce, byla skutečnost, že nemám název společnosti ani materiály, které by se mohli objevit na webových stránkách, jako například ukázky z her. Rozhodl jsem se tento problém vyřešit jednoduše tak, že jsem převzal jméno Zerim, které jsem zamýšlel dát v budoucnosti svému grafickému studiu a jako materiál na webové stránky jsem použil obrázky ze hry⁷, která vznikla při semináři o tvorbě počítačových her na naší fakultě. A také svoji grafiku, která grafiku herní nějakým způsobem připomínala⁸.

⁷ Příloha 6

⁸ Příloha 7

5. PROCES TVORBY

Celý proces tvorby jsem se rozhodl začít právě vytvořením grafické značky. Od ní se totiž měla odvíjet má další práce. Uvažoval jsem tedy o tom, co by vůbec měla zobrazovat. Čistě typografické značce jsem se chtěl vyhnout. Počítačové hry se často pyšní tím, že dokáží pojmout celé světy a v nich zobrazit desítky známých i neznámých zvířat, nové civilizace, města i nepřátele. Vsadit proto pouze na typografii my přišlo jako zahazení velkého potenciálu.

Rozhodl jsem se raději zaměřit na důvody, proč vůbec hry hrajeme. Kromě objevování nových světů a získávání zajímavých zkušeností je to především určitá výzva, která hráče čeká a kterou musí pokořit. Může se jednat například o hádanku, kterou musí rozluštit, většinou se ale jedná o nějaké nepřátele, které musíte porazit. Rozhodl jsem se tedy o symbolizování herního nepřítele. Najít něco, co by se dalo popsat jako naprosto typický herní antagonista je ale v podstatě nemožné. Existuje jich jednoduše příliš velké množství a navíc se dá říct, že se mění podle toho, které hry se zrovna hrají nejvíc. Například před pár lety byly v oblibě hry z období druhé světové války⁹, typickým nepřítelem byl proto nacist. Musel jsem tedy určit něco jako předlohu bez ohledu na to, zda se to vyskytuje ve všech hrách.

Použil jsem nakonec draka¹⁰. Jde o tvora, který slouží jako nepřítel nejenom v řadě her, ale i v řadě jiných médiích, jeho symbolika je tedy dobře pochopitelná. Zároveň právě draci se objevovali jakožto hlavní nepřátelé relativně často ve starých hrách¹¹.

Uvažoval jsem, jak ho vykonstruovat. Rozhodl jsem se použít při konstrukci binární kód. *Binární kód je v informatice způsob uložení informace v počítači definovaný jako konečný počet bitů, z nichž každý může nabývat právě jednu ze dvou hodnot (obvykle označených 0 nebo 1).*¹² Základ tvoří esovitě tělo, které je vytvořeno ze dvou propojených nul. Kolem něj jsou nasázeny hlavy jedniček, které představují hlavu, ostny a ploutve draka. Výsledný obrazec byl vsazen do kruhu pro zvýšení kompaktnosti a vhodně doplněn typografií. Použito bylo písmo Avenir Next Heavy¹³. Drak je natočen tak, aby připomínal písmeno „z“, odkazující na název studia. V případě, že by se studio jmenovalo jinak, stačilo by jej otočit a vytvořit písmeno „s“, jako studio.

Dále jsem stanovil korporátní barvy. Šlo v podstatě o barvy primární. O červenou, modrou a žlutou, každá z nich byla ještě mírně upravena.

⁹ Příloha 8

¹⁰ Příloha 9

¹¹ Příloha 10

¹² Binární kód. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-24]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Binární_kód

¹³ Příloha 11

Pokračoval jsem návrhem vzoru¹⁴, který vycházel právě z loga. Propojením vícero dračích smyček jsem docílil pravidelného, opakujícího se vzoru, který působil velmi živě a dynamicky. Ten jsem dále použil na vizitkách a webových stránkách. Samotné vizitky¹⁵ jsem se rozhodl orientovat na výšku a udělat je oboustranné, celobarevné. Na jedné straně je použito logo, na druhé pak vzor. Strana s logem obsahuje jméno a všechny důležité informace.

Po vizitkách přišly na řadu piktogramy¹⁶. Ty měly za úkol zobrazit platformy, na které hry vytváříme, PC, mobily, konzole a podobně. Dále jsem vytvořil piktogramy například pro některé herní žánry, jako jsou strategie nebo roguelike.

Posledním velkým úkolem byly webové stránky¹⁷. Ty byly rozděleny na tři hlavní části. Hlavní stranu, kde je popsáno studio, stranu s již dostupnými hrami a také stránku, kde se představily hry vyvíjené.

¹⁴ Příloha 12

¹⁵ Příloha 13

¹⁶ Příloha 14

¹⁷ Příloha 15

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Z technologického hlediska jsou vytvořeny všechny práce jak v bitmapových, tak vektorových editorech. Při tvorbě převažoval editor Adobe Illustrator. V něm jsem vytvořil grafickou značku, vzorek, piktogramy i podklad pro webové stránky, které byly dále převedeny do programu Adobe Photoshop.

Práce byla z velké části určena pro tisk, a proto jsem zvolil tiskové prostředí CMYK. V RGB pak byly tvořeny pouze webové stránky.

Pro tisk jsem zvolil běžně dostupné metody. Vizitky byly oboustranně vytištěny na matný papír 300g/m². Ostatní podklady pak jednostranně na papíry různých gramáží. Pro výstup v elektronické podobě jsem zvolil formát png. Samotné webové stránky jsem pro potřeby náhledu vyexportoval v rozlišení 72 dpi pro starší monitory a 300 dpi pro moderní monitory s vysokým rozlišením, jako je například na laptotech od společnosti Apple.

7. POPIS DÍLA

Vizuál se jako celek skládá převážně z grafické značky, barevné kombinace a písma. Od nich je pak dále odvozen vzor. Dohromady jsou pak všechny tyto prvky aplikovány na tiskoviny jako jsou právě vizitky, nebo letáky.

Díky živému vzorku odvozenému od dračího těla je celý vizuál velmi živý a přes to, že je tvořen jednoduchými grafickými prvky, nepůsobí stroze.

Především pro potřeby webových stránek pak vizuál obsahuje sadu piktogramů, které jsou svojí stavbou velmi jednoduché a mohutné. Díky zakomponování korporátního písma a barev však pasují ke zbytku stylu.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Přínos mé práce pro obor, grafický design a vizuální komunikace, je podle mě těžké odhadnout. Jsem ale toho názoru, že jsem vytvořil vizuální styl, který dokáže být na jednu stranu jednoduchý a dobře aplikovatelný, na druhou pak zajímavý a korespondující s živostí herních světů. To podle mě není v případě prezentace herních studií úplná samozřejmost. A pokud se mi povede vzniklou práci nějakým způsobem uplatnit, je možné, že ukáže jiným studiům možnou cestu prezentace.

Přínos přímo pro mě je pochopitelně daleko patrnější. Tvorba rozsáhlého vizuálního stylu, všech jeho náležitostí, webových stránek a následná prezentace, to vše je pro mě důležitá zkušenost. Nově jsem se zaměřil i na samotnou prezentaci, která sice nefiguruje při komunikaci s koncovým zákazníkem studia, nicméně je důležitá v případě, že bych chtěl vizuál nějaké organizaci nabídnout. Důležitá byla i tvorba webových stránek, nešlo sice o něco, co bych dělal poprvé, ale rozhodně jsem získal pár nových zkušeností.

9. SILNÉ STRÁNKY

Za silné stránky považuji rozhodně snadnou aplikovatelnost. Vizuelní styl se skládá pouze z několika vektorových prvků, které jsou nicméně dobře provázané, sami o sobě velmi výrazné a dobře na sebe navazují. Celý systém může sám zprostředkovat vizuelní prezentaci, nebo se naopak stáhnout pouze na několik prvků, které odkazují na studio. Například při tvorbě propagačních materiálů ke hře, kdy je nutné tolik nezastínit samotné vyznění herního vizuálu.

10. SLABÉ STRÁNKY

Slabá stránka celého vizuálu se ukáže vždy v momentě, kdy je potřeba, aby se silně projevil jak vizuál hry, tak i vizuál samotného studia. Je to ostatně pochopitelné. Další problém je v realizaci konceptu. Momentálně není pravděpodobné, že by naše studio tento koncept použilo. Důvod je celkem jednoduchý, zatím nemáme prostředky k tomu, abychom potenciál konceptu dokázali využít naplno, takže by se využíval pouze základ, což by sice byl stále posun vpřed, nicméně ne velký.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. AMBROSE, G., HARRIS, P. *Layout Velký průvodcegrafickou úpravou*. Praha: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2165-8.
2. RICHARD, Poulin. *Jazyk grafického desigu*. Praha: Slovart CZ, 2012. ISBN 978-80-739-1552-0.
3. AMBROSE, G., HARRIS, P. *Designové myšlení*. Praha: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3245-6
4. ŠTORM, František, *Eseje o typografii*. Praha: Revolver revue, 2008. ISBN 978-80-87037-15-7.
5. BERAN, Vladimír. *Typografický manuál*. Praha: Kafka design, 2003. ISBN 80-901824-0-2.
6. Pixel art. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-24]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Pixel_art
7. Binární kód. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-24]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Binární_kód

Průběžné sledování herní scény

12. RESUMÉ

The theme of my bachelor thesis is to propose a uniform visual style of the game studio Zerim. The result of the thesis is logo, pattern, business cards, layout of web pages and pictogram set.

Most important part of the identity is the logo. On the logo is dragon, that represents main antagonist in many video games. The shape of the dragon is similar to letter „z“ and the body of dragon was made of numbers zero and one. It's a link to binary code.

By hooking up two dragons was created pattern, that was utilize on business cards, websites and other stuff.

I also made a set of pictograms. It includes icons for game genres, like action games, racing games, strategy games and more. There are also icons for gaming platforms, computers, consoles, handhelds and mobile devices. All that icons are intended for company website.

The website has three main parts. First is homepage. It include basic information about the studio. On the second page is games, that studio made and third page represents developing of the newest game.

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: Logo našeho studia

Příloha 2: Zasazení log do propagačních materiálů ke hře

Příloha 3: Evoluce loga Electronic Arts

Příloha 4: Složitě logo společnosti Riot Games

Příloha 5: Jednoduché logo 2K Games

Příloha 6: Hra Little Animal

Příloha 7: Grafika použitelná do hry

Příloha 8: Hra z období druhé světové války, Wolfenstein 3D

Příloha 9: Drak na logu

Příloha 10: Drak ve hře The legend of Zelda

Příloha 11: Písmo Avenir

Příloha 12: Vzor

Příloha 13: Vizitky

Příloha 14: Piktogramy

Příloha 15: Web

Příloha 1: Logo našeho studia¹⁸



Příloha 2 Zasazení log do propagačních materiálů ke hře¹⁹



¹⁸ Vlastní tvorba

¹⁹ <https://images4.alphacoders.com/699/699112.jpg>

Příloha 3: Evoluce loga Electronic Arts²⁰



Příloha 4: Složitě logo společnosti Riot Games²¹



Příloha 5: Jednoduché logo 2K Games²²



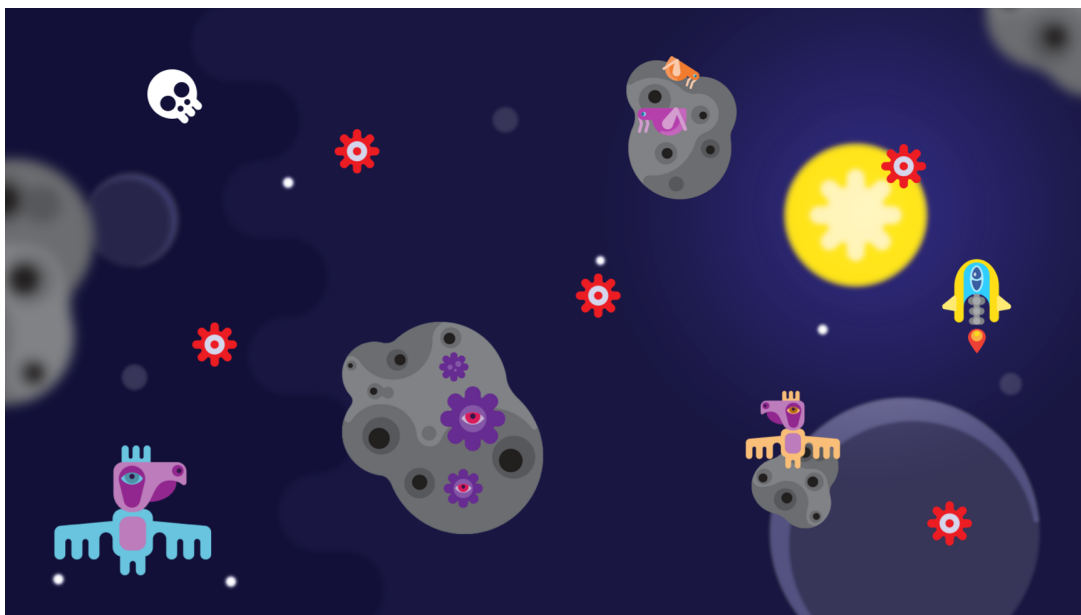
²⁰ <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0d/Electronic-Arts-Logo.svg/1000px-Electronic-Arts-Logo.svg.png>

https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts#/media/File:Electronic_Arts_historical_logo_80s.svg

²¹ https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/47/Riot_Games_logo.png

²² <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/88/2K-Games-Logo.svg/343px-2K-Games-Logo.svg.png>

Příloha 6: Hra Little Animal²³



Příloha 7: Grafika použitelná do hry²⁴



²³ Vlastní tvorba

²⁴ Vlastní tvorba

Příloha 8: Hra z období druhé světové války, Wolfenstein 3D²⁵



Příloha 9: Drak na logu²⁶



²⁵ https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/69/Wolf3d_pc.png

²⁶ Vlastní tvorba

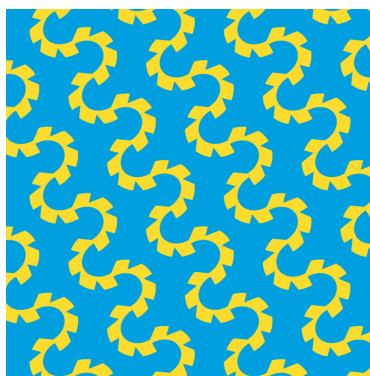
Příloha 10: Drak ve hře The legend of Zelda²⁷



Příloha 11: Písmo Avenir²⁸



Příloha 12: Vzor²⁹



²⁷ <https://youtu.be/PIY1KTHwvq4>

²⁸ <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/07/AvenirSP.png>

²⁹ Vlastní tvorba

Příloha 13: Vizitky³⁰



Příloha 14: Piktogramy³¹



³⁰ Vlastní tvorba

³¹ Vlastní tvorba




[ZERIM](#)
[HRY](#)
[VÝVOJ](#)

OBJEVTE S NÁMI NOVÉ SVĚTY

KDO JSME?

Jsme malé, nezávislé studio, které tvoří hry pro mobilní zařízení i počítače. V našich hrách nabízíme hráčům precizně provedené herní světy, které je zábrava objevovat. Každou naši hru se snažíme zajímavě stylizovat, aby mohla nabídnout nezaměnitelný zážitek.



Klademe důraz na jednoduché herní mechaniky, které nicméně dokáží postavit hráče před pořádnou výzvu. Zároveň klademe důraz na jejich časté obměňování.




LITTLE ANIMAL

Little Animal je počítačová hra, vytvořená čtveřicí studentů z Fakulty designu a umění Západočeské univerzity v Plzni. Hra vznikla v rámci nového předmětu, který má za cíl studenty uměleckých oborů uvést do tvorby počítačových her. Na vývoj všech projektů dohlížel Martin Vaňo ze Silicon Jelly.


Hra sází na velice jednoduché herní mechaniky, které nicméně v řadě levelů obměňuje. K ovládní stačí pouze mezerík.








HRA ZDARMA



PROJEKT DORVERIX



Projekt Dorverix vzniká ve studiu už od roku 2016. Jde o tahové RPG, které se odehrává ve starověkém Řecku. Kromě rozsáhlého světa plného bájných příšer se může pochlubit i zajímavou, konstruovanou grafikou.


Hra je určena pro PC a Mac, vydání pro mobilní zařízení zatím není jisté.




HRA ZDARMA



DATUM VYDÁNÍ
13. 12. 2020

Zerim

Hry

Vývoj

Kontakt

Podmínky použití

Možnosti spolupráce

© Zerim 2017