

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2021

Jozef Pavelka

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

FELVIDÉK

Jozef Pavelka

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Specializace Mediální ilustrace

Bakalářská práce: počítačová hra

FELVIDÉK

Jozef Pavelka

Vedúci práce:

MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2021

Prehlasujem,

že bakalársku prácu som vypracoval samostatne a nejedná sa o plagiát.

V Plzni dne

Podpis

Rád by som týmto poďakoval pánovi MgA. Ing. Václavovi Šlajchovi za odborné konzultácie a rady v priebehu spracovania mojej bakalárskej práce, aj za vedenie počas trojročného štúdia.

Obsah

- 1 Moje doterajšie dielo v kontexte špecializácie
- 2 Téma a dôvod jeho voľby
- 3 Proces prípravy, proces tvorby
 - 3.1 Proces prípravy
 - 3.2 Proces tvorby
- 4 Popis diela, technologická špecifiká, prínos práce pre daný odbor
 - 4.1 Popis diela
 - 4.2 Technologické špecifiká
 - 4.3 Prínos práce pre daný odbor
- 5 Zoznam použitých zdrojov
 - a) Knižná a periodická literatúra
 - b) Internetové zdroje
- 6 Resumé
- 7 Zoznam príloh

1 Moje doterajšie dielo v kontexte špecializácie

Roky na škole som strávil hlavne zdokonaľovaním sa v digitálnej maľbe a rozširovaním môjho chápania možností a limitácií, ktoré obnáša prostredie počítačových softwarov. Herný a filmový konceptart sa snažím oživovať experimentálnou kombináciou 3D prvkov, photobashingu, rôznych filtrov a samozrejme 2D ilustrácie. Vytvárať neštandardné vizuálne prevedenie hier sa stalo mojou veľkou záľubou. Túto skutočnosť reflektujú aj moje doterajšie študentské práce. Konkrétne. Tvorba vizuálneho prevedenia deskovej hry Circumago. Jedná sa o vrcholné fantasy inšpirované výzorom slovanskej kultúry ôsmeho až deviateho storočia. Spolupráca na komiksovej zbierke IOGI zahŕňala zilustrovanie jedného scenáru. Na určenie nálady diela som ako pozadie pre 2D ilustrácie postáv využil 3D rendery jednoduchých prostredí. Pre takýto postup som sa rozhodol, aby som pozornosť diváka upriamil na vzťahy postáv, ktoré sú stredobodom príbehu. Spolupracoval som na tvorbe demo verzie počítačovej hry Nydhak, pre ktorú som vytvoril vizuál a animáciu postav. Mechanika a pravidlá hry sú inšpirované dielom Nidhogg. Vizuál nachádza svoj základ v kultúre džómon. Pre výsledný vzhľad boli využité fyzické objekty z plastelíny, ktoré boli skrze manipuláciu vo photoshope prevedené do pixelartu. Podieľal som sa aj na ateliérovom projekte, pri ktorom som vytváral postavy spôsobom podobným ako pre hru Nydhak. Bol však využitý jeden krok navyše, pri ktorom som fyzické objekty najprv prekreslil tužkou na papier. Následne som kresby digitálne upravoval. Poslednou významnejšou študentskou prácou je gamebook Buridan. Pre ten som vytváral vizuál, ale aj príbeh samotný. Gamebook sleduje príbeh trpaslíka Buridana z Horehronia na strednom Slovensku. V tomto prípade som na tvorbu vzhľadu diela využil o niečo tradičnejšiu digitálnu maľbu. Napriek tomu môžem zkonštatovať, že vizuál diela je distinktívny, ba ľahko alternatívny.

2 Téma a dôvod jej volby

Než som sa pre tému mojej bakalárskej práce definitívne rozhodol, uvažoval som nad gamebookom alebo artbookom pre fiktívnu hru. Druhá možnosť sa mi pozdávala viac. Nakoniec som sa rozhodol nielen vytvoriť vizuál ku hre, ale vytvoriť aj hru samotnú. Pretože som mal kvôli jednej semestrálnej práci skúsenosti s prácou v software RPG MAKER MV, rozhodol som sa hru spracovať práve v tomto programe. Tým bol aj podmienený žáner môjho diela: single playerová počítačová RPG hra. Následne som sa pustil do tvorby vizuálneho štýlu, ale aj vytvárania prostredia a postáv. Keďže už od útleho veku obľubujem historické prostredie stredoveku a renesancie, obdobie mojej hry je

uložené do druhej polovice päťtnásteho storočia. Aby som však mal istú mieru voľnosti v tvorbe a nebol príliš obmedovaný historickými reáliami, oblasť, kde sa hra odohráva, je fiktívna župa v Sedmohradsku (Hornom Uhorsku). Posledné roky ma veľmi teší predstava vrcholného fantasy zasadeného do prostredia každodenného života na dedinách stredovekej európy. Preto aj hlavnou postavou mojej hry je rytier v službách uhorského zemepána. Príbeh hry je nelineárny, možno sa pridať i na stranu šarlatánov čo zemepánovi škodia, ale tiež je možno zostať mu verným.

3.1 Proces prípravy

Než som priložil tužku k papieru a prvú skicu načrtnol, zhromaždil som čo najviac fotiek a odborných ilustrácií historických reálií. Ide o siahodlhý proces, roky samoštúdie a dokonca aj okrajového zabĺudenia do experimentálnej archeológie. Inšpiráciou mi samozrejme boli aj desiatky už vydaných hier, žánru podobného aj odlišného. Navždy budem poznačený pohlcujúcou atmosférou hier zo série Gothic, grafikou Strongholdu alebo Warcraftu 3. Čerpajúc z týchto zdrojov, pustil som sa do navrhovania postáv, kostýmov, architektúry i celkového prostredia.

3.2 Proces tvorby

Všetok vizuál je výhradne tvorený digitálne v programe photoshop. Všetky obrázky sú najprv spracované ako tradičná čiernobiela digitálna ilustrácia. Tento prvotný produkt je následne skrze použitie threshold filtru prevedený do podoby pixelartu. Tento prístup je nie úplne štandardný. Bežne sa pixelart vytvára buď ala prima, alebo v prípade hier deväťdesiatych rokov sa ako podklad často využívali fotky modelov alebo 3D rendery. Každému jednotlivému obrázku som vždy pridelil štyri farby. Farebnosť postáv je určená tak, aby jasne vynikali vo svojom prostredí a bolo možné ich rýchlo a jasne rozlíšiť. Pre niektoré animácie, najmä tie, na ktoré sa dívame z pohľadu prvej osoby, bola využitá technika rotoskopingu, pri ktorom som ako podklad využíval fotky a videá vlastných rúk a predmetov, ktoré boli poblízku.

Na softwarové spracovanie bol využitý už zmienený software RPG MAKER MV. Výhodou tohoto programu je, že v ňom môžu pracovať aj programovania neznalý, lež poskytuje množstvá predprogramovaných skriptov je celkom užívateľsky priateľský. To umožňuje relatívne rýchle spracovanie materiálov (animácií, obrázkov postáv a pozadí) do

celistvého celku. Program je však limitovaný len na predprogramované skripty a preto je práca v ňom miestami rigidná a obmedzujúca. Jedným takýmto príkladom je nemožnosť pohybu v ôsmich smeroch v základnej verzii tohoto programu. Musel som stiahnuť množstvo pluginov, ktoré však všetky tieto problémy často riešia len čiastočne. Hra je hrateľná a funkčná, má však pár chybičiek krás, kvôli ktorým v budúcnosti už RPG MAKER MV nevyužijem.

Príbeh hry sa vyvíjal dynamicky z postupnou tvorbou hry. Hlavná osnova samozrejme už bola na mieste pri prvotných prípravách, no kvôli spôsobu, akým sa príbeh vo videogre odohráva, muselo dôjsť k mnohým úpravám v detailoch, no niekedy i zmenám úloh postáv. Tento problém nastal kvôli charakteru nelineárneho dej, kedy sa udalosti neodohrávajú v jasnom slede za sebou. Často môžu nastať v poradí dokonca náhodnom, napriek tomu sa musia navzájom ovplyvňovať. V tomto ohľade bolo múdre príbeh ponechať v osnove, ktorá poskytuje množstvo priestoru na zmeny.

4.1 Popis diela

Hra obsahuje pixelartové ilustrácie prostredia a ilustrácie horných vrstiev prostredia vytvárajúcich ilúziu 3D. Napriek 2D charakteru herného enginu tak hra pôsobí priestorovo, keďže postava môže akoby zmiznúť za rohom, korunou stromu či vysokou strechou blokujúcou náš pohľad na postavu. Hra obsahuje taktiev množstvo menších spritov, ktoré označujú polohu NPC postáv v hernom prostredí. Ďalej je v hre mnoho väčších obrázkov postáv, taktiež pixelartových, ktoré slúžia pre možnosť interakcie s NPC (non playable charakter, teda postava, ktorú hráč ovládať nemôže, jej interakcie sú predprogramované). Tieto obrázky sa zobrazia, keď hráč príde ku už zmienenému spritu a začne s ním konverzovať. Jeden zo spritov je naanimovaný, slúži pre zobrazenie hráčovej postavy a možnosť pohybu v ôsmich smeroch. Naanimovaný je ešte jeden sprite s možnosťou chôdze do štyroch smerov, ten patrí NPC postave, ktorá sledí po okolí. Ďalšou významnou súčasťou vizuálneho spracovania sú animácie, väčšina z nich zobrazujúca takzvané ego animácie (animácie, ktoré vyobrazujú ruku, akoby z pohľadu hráča). Tieto slúžia na spätnú väzbu pre hráča, keď v boji proti nepriateľom na nich zaútočí, alebo využije nejaký predmet. Väčšina z nich bola tvorená technikou rotoskopingu, pri ktorej som používal vlastné ruky a historické reálie. Poslednou položkou sú pozadia pre udalosť bitky. Tie sa menia na základe lokácie, kde sa hráč rozhodne pustiť do súboja.

4.2 Technologické špecifiká

Hra poskytuje možnosť pohybu v ôsmych smeroch, prechod medzi rôznymi prostrediami, konverzáciu s NPC postavami, súboje, spravovanie inventáru. Možnosť bojovať proti rôznym NPC postavám, za použitia rôznych taktík. Hru možno uložiť. Hra je v súčasnosti dohrateľná a funkčná, v blízkej budúcnosti na nej ale ešte chcem trochu pracovať a dotiahnuť pár dejových liniek. Tento projekt bol výbornou skúsenosťou a obohatením mojej sady zručností potrebných pre uplatnenie sa v hernom priemysle. Na nasledujúce roky štúdia sa teším.

4.3 Prínos práce pre daný odbor

Cieľom tohoto projektu je snaha inovovať na základe herného žánru, ktorého mádze sú zdanlivo už vyhradené herným priemyslom. Dosiahnuť som sa to snažil neštandardným spôsobom využívania štandardných nástrojov. To sa odráža v atypickom vizuále mojej hry. Atmosféra hry je týmto prístupom k tvorbe tiež ovplyvnená a vytvára dúfam imersívne prostredie, v ktorom sa hráč môže stratiť spôsobom, akým sa stráca v deji zaujímavej knihy.

5 Zoznam použitých zdrojov

EMBLETON, G. A. *Oděv a zbroj vojáka ve středověku: znovuzrozené v barevných fotografiích*. Vyd. 2. Přeložil Pavel TOMAN. Praha: Fighters Publications, c2007. ISBN 978-80-86977-20-1.

6 Resumé

Čas štúdia na škole som trávil najmä experimentáciou v digitálnej maľbe. Vizuál mojej bakalárskej práce je završením všetkých týchto pokusov. Reflektuje moju lásku k historickým reáliám a kultúrnemu dedičstvu strednej Európy. Príbeh diela sleduje dobrodružstvo uhorského rytiera Paľa v nelineárnom deji, pri ktorom sa môže rozhodnúť zostať verný svojmu zemepánovi, alebo sa pridať k sedliackemu povstaniu vedeného miestnymi okultistami. Programové riešenie bakalárskej práce je prevedené cez software RPG MAKER MV.

7 Zoznam príloh





Počuj synku, pred mestom je galgan, čo robí zlobu. Vyprašil bys mu kožuch?





