

Západočeská Univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Diplomová práce

Počítačová hra
Chicken Empire: Weasel in Shadows

Mgr. Zuzana Slavíková

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce
Počítačová hra Chicken Empire: Weasel in Shadows
Mgr. Zuzana Slavíková

Katedra	Katedra designu
Studijní program	Design
Studijní obor	Ilustrace a grafický design
Specializace	Ilustrace
Vedoucí práce:	MgA. Marie Kohoutová Katedra designu Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni

SLAVÍKOVÁ, Zuzana. *Počítačová hra Chicken Empire: Weasel in Shadows*.
Plzeň: Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara, 2022. 37 s. Diplomová práce.

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

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Mgr. Zuzana SLAVÍKOVÁ**
Osobní číslo: **D20N0072P**
Studijní program: **N0211A310007 Grafický design a ilustrace**
Specializace: **GI – specializace Komiks a ilustrace pro děti / MgA.**
Téma práce: **Počítačová hra**
Zadávající katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr:
Vytvoření autorské počítačové hry.

Způsob realizace:
Příprava herního scénáře, tvorba herních mechanik, design postav, design herních assetů a prostředí levelů, vytvoření prototypu digitální aplikace a její uživatelské testování, finalizace vizuálních materiálů a programování. Na realizaci hry budu spolupracovat se studentem ateliéru Interaktivní design Martinem Petráskem.

Cíl:
Nabídnout hráčům oddechovou hru, která procvičí logické myšlení.

Předpokládaný charakter výstupu:
Tahová strategická hra pro počítač. Hra obsahuje příběhovou linku, která funguje jako motivace hráče. Odevzdání výstupu na DVD spolu se třemi tištěnými plakáty formátu B1.

Rozsah průvodní zprávy:
Minimálně 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

FULLERTON, Tracy. *Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her*. Praha: Akademie múzických umění, 2021. ISBN 978-80-7331-568-9.
HOLAN, Tomáš. *Unity: první seznámení s tvorbou počítačových her*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o., 2020. ISBN 978-80-88168-57-7.
JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 978-80-904387-1-2.
MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1-933492-95-3.
WONG, Chee Ming. *Digitální malířské techniky*. Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3627-0.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Marie Kohoutová**
Katedra designu
Konzultant diplomové práce: **Mgr. Martin Vaňo**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání diplomové práce: **29. října 2021**
Termín odevzdání diplomové práce: **29. dubna 2022**



Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

L.S.

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 29. října 2021

Hru Chicken Empire: Weasel in Shadows jsem zpracovala ve tvůrčím týmu spolu s Martinem Petráskem, Veronikou Skalickou a Ondřejem Šimečkem. Čestně prohlašuji, že jsem svůj podíl na díle i textu této práce prováděla samostatně a nejedná se o plagiát.

.....

Podpis autorky

25. 4. 2022

Plzeň

Poděkování

Ráda bych tímto poděkovala MgA. Marii Kohoutové za její odborné vedení a cenné připomínky. Dále bych chtěla vyjádřit velké díky celému tvůrčímu týmu a našim kolegům z herního průmyslu, kteří projevíli zájem o náš projekt a ochotně poskytli pomoc, nebo konzultaci. Jmenovitě jsou to především Martin Vaňo, Michal Berlinger, Jakub Skoumal, Jan Chlup, Radim Jurda, Šárka Tmějová, Kristýna Sulková, Jakub Špiřík, Kryštof Ježek, Josef Sejkora.

Poděkování patří také mé rodině a přátelům, kteří mě po celou dobu studia a tvorby diplomové práce podporovali.

Obsah

Úvod.....	1
1 Téma práce a jeho volba.....	2
2 Tvůrčí tým a jeho aktivity	3
2.1 Rozdělení kompetencí v týmu a způsob organizace	3
2.2 Podpůrné PR aktivity	4
3 Popis výroby díla.....	4
3.1 Zdroje inspirace.....	5
3.2 Příběh hry	5
3.3 Design postav	6
3.4 Design prostředí	6
3.5 Uživatelské rozhraní.....	8
3.6 Další grafické materiály a tiskoviny	8
3.7 Logo hry	9
4 Popis výsledného díla	10
Závěr	11
Resumé.....	12
Seznam použitých zdrojů.....	13
Seznam příloh	15

Úvod

Herní průmysl je celosvětově se rozvíjejícím odvětvím umělecké tvorby, které vyžaduje mezioborovou spolupráci kreativních pracovníků.

Diplomová práce se zabývá vývojem počítačových her a jejím cílem je vytvořit prototyp autorské tahové strategické hry Chicken Empire: Weasel in Shadows. Tento proces představuje z pohledu členky autorského týmu, jejímž zaměřením bylo především vizuální zpracování hry a storytelling. Textová část práce si klade za úkol popsat vznik hry od úvodní motivace, přes sestavení týmu, navržení prvotních konceptů a jejich rozvoj, až k finálnímu výstupu. Konkrétní vybrané body tvorby projektu do detailu vysvětlí a v závěru poskytne celkové shrnutí hotového díla. Text také představí organizační stránku vývojářské práce a přidružené PR aktivity, které jsou při tvorbě produktu určeného k uvedení na trh nezbytné.

1 Téma práce a jeho volba

Téma diplomové práce vychází ze samotné podstaty toho, co mě na umělecké tvorbě zajímá, tedy experimentování s využitelností ilustrace jiným než klasickým způsobem užití v knize. Dělá mi radost, když mnou vytvořené ilustrace neexistují jen jako statické obrazy v divákově prostoru, ale je možné s nimi interagovat, například právě v propojení s digitálním médiem, které je výstupem mezioborové spolupráce tvůrců.

Zároveň je pro mě v kariéře umělce neodmyslitelná obchodovatelnost děl. Tedy, aby tvůrci mohli produkty jeho kreativity zajistit důstojnou obživu. Dle dat České herní asociace už v roce 2017 překonal obrat tuzemského herního průmyslu ten filmový více než dvojnásobně. V současnosti nadále roste a zaměstnává zvyšující se počet lidí. (Česká tisková kancelář, 2019, [online])

Tvorba her pro mě proto představuje nadějnou perspektivu profesního uplatnění nejen pro ilustrátory, ale i pro animátory, programátory a další kreatívce. Stejný názor mají i členové týmu, v němž jsme při studiu začali počítačové hry vyvíjet.

Naším prvním projektem byla hra Lhota Theories, se kterou jsme v GDS Game jamu zvítězili v kategorii nejlepší vizuální zpracování. Stalo se tak v listopadu roku 2020, v době dosud nejtěžšího lockdownu způsobeného pandemií nemoci covid19. Touto zkušeností jsme se přesvědčili, že dokážeme produkovat kvalitní zábavu s neotřelými koncepty a že spolupráce v týmu nás naplňuje. Rozhodli jsme se vytvořit další, větší projekt a vznikly prvotní koncepty hry Chicken Empire: Weasel in Shadows.

Vývoj hry jsme zahájili v lednu 2021 a původně jsme jeho délku plánovali na půl roku. Situace se změnila potom, co jsme koncept hry rozvinuli v rámci předmětu Design počítačových her vedeného Martinem Vaňem a následně na něj získali velký ohlas od návštěvníků festivalu Anifilm, na kterém jsme dostali možnost jej prezentovat. Doba vývoje se prodloužila, herní mechaniky prošly řadou vylepšení a reforem a z Chicken Empire se stal projekt v rozsahu diplomové práce.

2 Tvůrčí tým a jeho aktivity

Čtyřčlenný tým, ve kterém hru vytváříme, vznikl na základě osobních známostí navázaných během předchozího studia na Univerzitě Hradec Králové. Tvorba her i náš přístup k nim byl logickým vyústěním spojení zájmů a způsobů kreativního vnímání a vyjádření nás všech.

2.1 Rozdělení kompetencí v týmu a způsob organizace

Ačkoliv náš vývojářský tým splňuje charakteristiku prolínání kompetencí, kterou se vyznačují všechna malá nezávislá herní studia, primární rozdělení činností jednotlivých členů je následující:

Mgr. Zuzana Slavíková (ZČU, FDULS, Ateliér Komiksu a ilustrace pro děti) – ilustrace postav a prostředí, herních bannerů a propagačních předmětů, storytelling, supervize veškerých vizuálních výstupů, správa sociálních sítí, pomoc při propagačních aktivitách

Bc. Martin Petrásek (ZČU, FDULS, Ateliér interaktivního designu) – navrhování herních mechanik a uživatelského rozhraní, zajištění výroby propagačních předmětů, administrace a realizace propagačních aktivit (například účast v soutěžích, na festivalech, streamech)

Bc. Veronika Skalická (ZČU, FDULS, Ateliér animace) – animace postav, prostředí a ovládacích prvků hry, tvorba storyboardů pro animované příběhové sekvence, pomoc při propagačních aktivitách

Bc. Ondřej Šimeček (UHK, FIM, Aplikovaná informatika) – programování, zprostředkování přehledu ve fungování herního byznysu, technické zajištění

Vedle stálých členů nám se zpracováním hry pomáhala řada kamarádů a dobrovolníků. V oblasti vizuálního zpracování bych ráda jmenovala především **Zuzanu Matysovou**, studentku Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která připravila ilustrace pro příběhové obrazové sekvence. Důležitou pomocnicí byla také **Veronika Kusalová**, studentka Střední školy designu a umění Náhorní, která pro nás v rámci plnění své odborné praxe zajišťovala výpomoc s grafickými pracemi.

Hudbu pro hru složil **Aleix Ramon** a zvukovou postprodukci zajistila **Jana Skalická**.

Organizace základního týmu probíhala prostřednictvím platformy Trello, kterou jsme využívali jako nástěnku, kde měl každý člen týmu vlastní sloupec s úkoly. Platforma skvěle posloužila k udržení přehledu v aktuální fázi vývoje a prioritizaci práce. Velmi důležitý byl design dokument, tedy soupis celkového konceptu hry, který udává směr vývoje a pomáhá ho udržet. Ten byl umístěn na sdíleném Google Disku, kam jsme nahrávali i všechny ostatní soubory potřebné pro vývoj, aby je měli všichni členové nejužšího týmu kdykoliv po ruce. Většina týmových porad probíhala distančně, přes aplikaci Google Meet.

2.2 Podpůrné PR aktivity

Hodí se zmínit, že vedle práce na samotné hře, jsme s týmem věnovali čas také promo aktivitám, kterými jsme ji představovali publiku. Jednalo se hlavně o udržování a rozvoj sociálních sítí (Instagram, Twitter a Twitch) a účast na různých událostech a v soutěžích. Například v soutěži #Nastartujtese od Komerční banky se hra Chicken Empire dostala v roce 2021 mezi top 10 projektů vybraných odbornou porotou. Události, kterých jsme se účastnili, byly například Anifilm, Animánie, Boostup night, Hyb4film nebo GamerPie. Návštěvníkům akcí jsme rozdávali vlastní merch – pohledy a samolepky. Na platformě Twitch.tv jsme pravidelně každou neděli živě streamovali tvůrčí proces a odpovídali na dotazy diváků.

3 Popis výroby díla

Přestože díky prolínání kompetencí týmu, které jsem popsala v předchozím odstavci, mám rozsáhlý přehled o všech činnostech zahrnutých v našem pojetí herního vývoje, budu se v této části práce zabývat především těmi, kterým se sama věnuji nejvíce – tedy vizuálnímu zpracování a vyprávění příběhu. Tvorbu animace zmíním pouze okrajově, rozbořením technické stránky hry se ve své diplomové práci podrobněji zabývá Martin Petrásek z Ateliéru interaktivního designu FDULS.

Ilustrace byly po prvotních fázích skic na papíře zpracovány digitální formou s využitím softwaru Procreate a Adobe Photoshop. Programování posloužil herní engine Unity, jehož rozhraní jsme využili i pro animaci.

3.1 Zdroje inspirace

Když se rozhodovalo o tématu hry, měli jsme s Martinem Petráskem jasno především v tom, že chceme její děj zasadit do světa zvířat, k čemuž nás vedla hra *Ghost of a Tale*, kniha *Redwall* nebo komiksy *Myší hlídka*. Po vzoru těchto publikací měl náš svět původně zahrnovat prvky fantasy, které jsme ale později vynechali. Žánr hry byl od začátku stanoven jako stealth tahová strategie, tedy taková, ve které hlavní hrdina s nepřáteli nebojuje pomocí síly, ale využívá pro postup levellem skrýše a odvedení pozornosti protivníků pomocí speciálních schopností. V tomto aspektu nás inspirovala hra *Invisible Inc.*, která se odehrává v budoucnosti mezi tajnými agenty. Při tvorbě *Chicken Empire* jsme se chtěli vyhnout typickému klišé, že spousta her bere sama sebe příliš vážně a snaží se, aby jejich svět vzbuzoval v hráči seriózní dojem nepřátelské reality. Zamýšlený hráčský zážitek v našem podání má vypadat jako dobrodružná návštěva humorného alternativního středověkého světa zvířat. Inspirací pro vizuální ztvárnění se stala hra *Meteorfall*, která nás zaujala svou paletou barev a jednoduchostí stylizace ilustrací.

3.2 Příběh hry

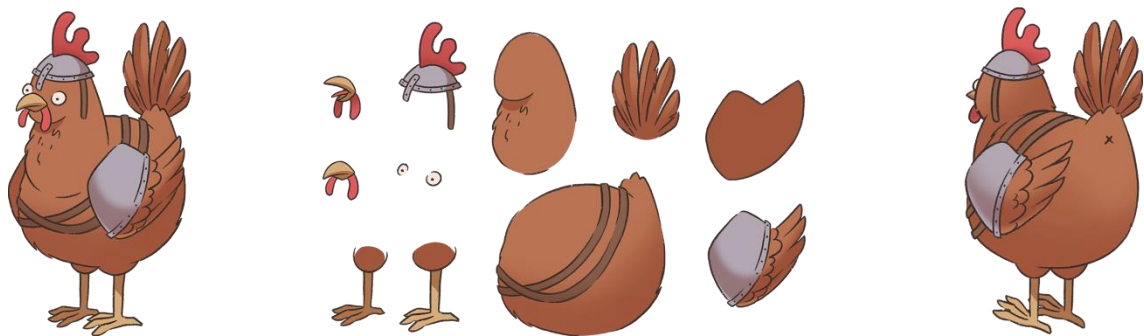
Příběh hry vznikal souběžně s charaktery. Ve chvíli, kdy jsme z několika skic hlavních hrdinů vybrali lasičáka, volba slepic jako jeho protivníků se nabízela sama. Baví nás na ní otočení rolí predátorů a obětí, na které jsme z přírody běžně zvyklí. Následný průzkum vlastností zvířat dal vzniknout příběhu navázanému na středověkou legendu, kterou hráč postupně odhaluje. Vyprávění hry začíná momentem, kdy lasičáka a jeho kamarádku žabku, kteří pokojně sbírají bylinky nedaleko jejich chaloupky na kraji lesa, napadne slepičí armáda a žabku unese. V tu chvíli lasičák, který se původně stranil reality vzrůstající slepičí agrese, ztratí trpělivost a rozhodne se, že musí svou kamarádku za každou cenu zachránit. Vydává se proto na hrdinskou misi skrze základny expandující říše opeřenců.

Hráče příběhem provádí tři prostředky, které se vzájemně doplňují. Prvním z nich jsou obrazové sekvence zachycující například výše popsanou úvodní scénu. Na ně navazují dialogy a monology hlavního hrdiny doplňující detailnější informace. Třetí způsob pak představuje prostředí levelů samo o sobě. Jeho pozorováním si může hráč ucelit poznatky o fungování zvířecího světa.

3.3 Design postav

Vzhled postav ve hře odráží jejich osobnost a úlohu v příběhu. Lasičák svým oblečením a postojem evokuje statečného dobrodruha, žabka je nevinná venkovská dívka a slepice se tváří tak hloupě, že své d'ábelské plány snad ani nemohly vymyslet samy. Postavy jsou zpracovány tak, aby zapadly do prostředí levelů určeného assety. Tomu napomáhá předem definovaná barevná paleta.

Části těla všech postav jsou nakreslené v jednotlivých vrstvách a byly většinou rozpořbovány ploškovou animací v prostředí enginu Unity. Oči a zobáky slepic jsou animované metodou frame by frame. Všechny postavy jsou zobrazeny ze $\frac{3}{4}$ pohledu zepředu i zezadu a po herní ploše se pohybují v osmi možných směrech. Pro tento účel jsou ilustrace i s animací zrcadleny. Animace zahrnují kromě chůze také schopnosti postav (u lasičáka např. házení předmětů, nakouknutí do dveří, hození pytle) a tzv. klidové, idle animace (drbání, přešlapování na místě).



Obrázek 1 – Ukázka zpracování ilustrace slepice

3.4 Design prostředí

Vzhled prostředí levelů výrazně slouží hernímu designu. Proces jeho navrhování vycházel z mapy levelu, kterou Martin Petrásek připravil a otestoval s našimi dobrovolníky s ohledem na hrátelnost. Mapa zachycovala pouze propozice jednotlivých místností, to jak v nich budou rozvrženy zdroje světla a pevné i posuvné objekty. Mým úkolem bylo navázat tak, že jsem mapu pomocí assetů proměnila v „živoucí svět“, jak nám při jedné z konzultací poradil Michal Berlinger.

Pro účel diplomové práce jsme připravili **3 levely**:

Level 1 – Okraj lesa, kde došlo k únosu žabky. Lasičák se zde probouzí potom, co ho slepice při náletu omráčily. Postupně vidíme jeho domek i krajinu obsazovanou slepicemi. První level seznamuje hráče s herními mechanikami.

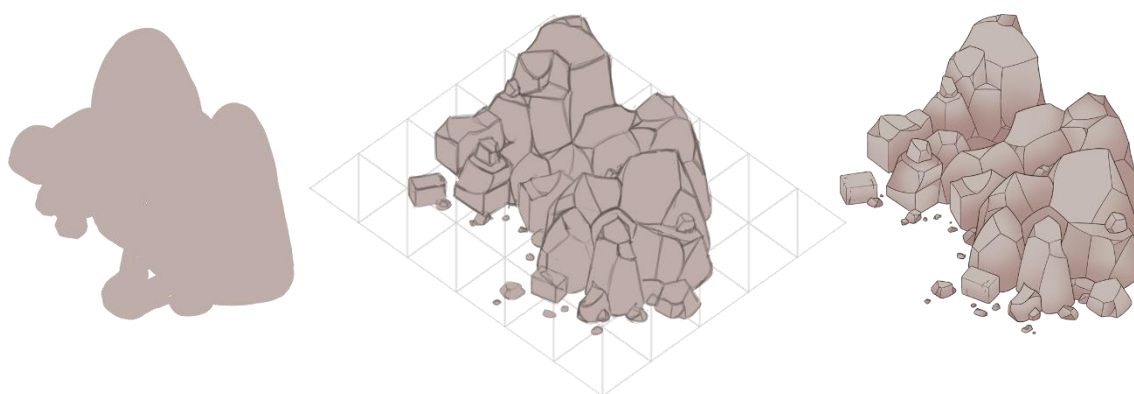
Level 2 – Předsazená slepičí základna. Území, které slepice už zabraly, a kde těží suroviny pro stavbu svého hradu a města. První zastávka lasičákova pátrání.

Level 3 – Slepici město vystavěné okolo hradu vládce slepic. Ten zde spřádá tajné plány, které se chystá realizovat. Uvnitř hradu dojde ke konečnému rozuzlení příběhu.



Obrázek 2 – Místnost 6B v levelu 2 od skici po finální verzi

Při ilustrování levelů jsem postupovala následujícím způsobem. Nejdříve jsem si v mapě rozepsala účely jednotlivých místností a následně vymýšlela assety, tedy jednotlivé předměty v nich, tak aby se daly opakovaně použít a zároveň nebyly všechny najednou hned v první místnosti. Účelem bylo, aby měl hráč při průchodu levelem stále co objevovat. Mapa totiž není od začátku kompletně vidět, odhaluje se postupně.

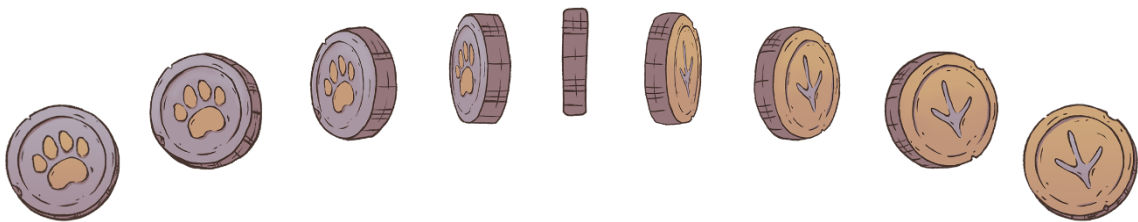


Obrázek 3 – Proces vzniku assetu skal pro level 2

Jednotlivé assety jsem kreslila v mřížce izometrické perspektivy, aby do prostředí správně zapadly, a v různých obměnách podporující vizuální rozmanitost.

3.5 Uživatelské rozhraní

Důležité pro dokreslení atmosféry hry je také zpracování prvků uživatelského rozhraní, tzn. tlačítek, oken atd. Zvolili jsme stylizovanou ilustraci po vzoru zbytku materiálů a pojali prvky jako kreslené stužky, útržky papíru, kusy dřeva apod. Jejich zpracováním se zabýval z větší části Martin Petrásek, který je navrhoval v souladu s pravidly UX designu a poté se mnou jejich vzhled konzultoval. Za nejzdařilejší prvek uživatelského rozhraní považuji mince sloužící k přepínání tahů lasičáka a slepic, pro kterou vytvořila Veronika Skalická krásnou frame by frame animaci.



Obrázek 4 – Mince pro přepínání tahů a vybrané snímky animace

3.6 Další grafické materiály a tiskoviny

Nad rámec ilustrací prostředí hry bylo potřeba zpracovat také ilustraci k použití na plakáty a bannery. Ta zobrazuje lasičáka s jeho hlavní schopností – pytlek v ruce, který se chystá nasadit na hlavu slepice, aby ji uspal. Plakáty jsme pro naše účely tiskli ve formátech A4 a A3, bannery jsem připravovala v nejrůznějších formátech a poměrech, především k použití na stránce hry na platformě Steam a v press kitu pro herní média. Dále jsem připravovala ilustrace pro potisky reklamních předmětů.



Obrázek 5 – Ukázka reklamních předmětů

3.7 Logo hry

Zpracování loga hry bylo zcela v mojí kompetenci. V původní verzi mělo spíše podobu ilustrace, která následně po týmové poradě prošla výrazným zjednodušením do jednobarevné vektorové podoby s univerzálnějším použitím ve tmavé i světlé variantě a s větším rozsahem kompozičních variant a tisknutelných velikostí.

Podle Tomáše Vachudy, jehož knihou se při tvorbě log řídim, jsem použila tzv. logo obrázkové popisné, které spojuje text s piktogramem a je charakteristické tím, že: *“Umožňuje rychlé spojení se zákazníkem skrze již známé a rozpoznatelné motivy. Jelikož jsou loga konkrétní, snáze se zapamatují a rychleji se vybaví. Jejich výhodou je snadná uchopitelnost.”*(Vachuda, 2016, s. 26)

Skicu navrženou v Procreate jsem dokončila v programu Adobe Illustrator. Jako piktogram v logu jsem využila prasklé vejce, které se pro posílení asociace se hrou stalo zároveň symbolem samotného slepičího impéria používaným ve hře na vlajkách rozvěšených na území slepic. Piktogram nenápadně odkazuje na pointu příběhu v pozadí hry. Primární barvou je hnědá v odstínu #382925, která je zároveň použita v linkách všech ilustrací. Použitými fonty jsou Under My Umbrella Font pro titul a Brown Bag Lunch Font pro podtitul. Oba svým tónem a řezem odráží charakter hry.



Obrázek 6 – Fáze procesu tvorby loga

4 Popis výsledného díla

Výsledkem naší týmové práce je hra Chicken Empire: Weasel in Shadows, která se skládá ze tří levelů a celkem 34 místností, z nichž většina má svůj unikátní účel. To dodává hře dojem reálného, živoucího světa, ve kterém hráč na své cestě projde postupně různá prostředí od lesa, louky, předsazeného slepičího tábora, až po slepičí hrad, tzv. Temný kurník, kde se odehraje velké finále hry.

Doba hrátelnosti je přibližně 60 minut. Balík ilustrací zahrnuje jeden klíčový vizuál s logem a vzory potisku reklamních předmětů, bannerů apod., 11 ilustrací herních postav a přes 100 ilustrací assetů prostředí a textur. Dalších 30 ilustrací bylo použito pro uživatelské rozhraní. Ilustrace jsou zpracovány v teplé paletě barev, mají tmavě hnědé linky a stínování oranžovou barvou v režimu multiply. Vedle základních štětců v programu Photoshop byly použity štětce z kolekce Inktober 2019 Photoshop brushes od ArtistMEF. Použitými fonty jsou Brown Bag Lunch Font a Under My Umbrella Font.

Animace postav v součtu přesahují číslo 50 a byly realizovány převážně technikou digitální ploškové animace v kombinaci s animací frame by frame. Vedle ní byla pro další prvky hry použita animace pomocí partiklů.

Hra byla naprogramována v herním engine Unity a pro účely školní prezentace ji odevzdávám na DVD nosiči spolu se třemi tištěnými plakáty formátu B1. S týmem plánujeme rozšíření hry a její vydání prostřednictvím platformy Steam, kde o ni k datu dokončení textové části diplomové práce projevil zájem 1 180 hráčů.

Závěr

Diplomová práce splnila svůj cíl a jejím výstupem je prototyp hry, který zahrnuje tři herní levely naplněné ilustracemi. *Chicken Empire: Weasel in Shadows* je odpočinková tahová strategie zasazená do fiktivního středověkého světa zvířat, ve kterém hráč v kůži hlavního hrdiny lasičáka usiluje o záchranu své kamarádky žabky. Tu, neznámo proč, unesli vojáci slepičího impéria. Příběh je vystavěn okolo legendy, která se váže ke konkrétním zvířatům.

Textová složka práce poskytuje čtenářům vhled do fungování studentského vývojářského týmu a blíže vysvětluje konkrétní tvůrčí podíl autorky. Postupně představuje zdroje inspirace pro hru, postup při vyprávění příběhu, zpracování ilustrací, grafických materiálů i loga. V poslední kapitole potom poskytuje popis výsledného díla.

Motivací ke vzniku diplomové práce v této podobě byla snaha o vstup do českého herního průmyslu ve spojení s pozitivní odezvou na volnočasový soutěžní projekt *Lhota Theories*, který byl týmem dříve vytvořen. *Chicken Empire: Weasel in Shadows* v budoucnosti čeká rozšíření a uvedení na trh prostřednictvím platformy Steam.

Resumé

The thesis has achieved its goal and its output is a prototype of the game, which includes three game levels filled with illustrations. *Chicken Empire: Weasel in Shadows* is a relaxing turn-based strategy game set in a fictional medieval animal world in which the player, in the skin of the weasel protagonist, seeks to save his friend, the frog. The frog has been kidnapped by soldiers of the chicken empire for unknown reasons. The story is built around a legend that is tied to the characteristics of the animals.

The text part of the thesis provides insight into the activities of the student development team and explains in more detail the specific creative contributions of the author. It introduces sources of inspiration for the game, the story-telling process, the development of illustrations, graphic materials and the logo. The last chapter of the thesis provides a description of the final artwork.

The motivation for creating the thesis in this form was the desire to enter the Czech game industry and the positive response to the team's earlier leisure competition project *Lhota Theories*. *Chicken Empire: Weasel in Shadows* will be expanded and launched on Steam in the next few months.

Seznam použitých zdrojů

BARÁK, Pavel, ADAMCOVÁ, Jana, STASZKIEWICZ, Maria, KLESLA, Jan. *České počítačové hry*. Praha: GDA CZ, 2019.

FULLERTON, Tracy. *Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her*. Praha: Akademie múzických umění, 2021. ISBN 978-80-7331-568-9.

HOLAN, Tomáš. *Unity: první seznámení s tvorbou počítačových her*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o., 2020. ISBN 978-80-88168-57-7.

JACQUES, Brian. *Redwall*. New York City: Ace books, 1998. ISBN 0441005489.

JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 978-80-904387-1-2.

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1-933492-95-3.

PETERSEN, David. *Myší hlídka*. Praha: Comics Centrum, 2021. ISBN 9788076520691.

VACHUDA, Tomáš. *Vstup do světa logotvorby*. České Budějovice: Kknihy, 2016. ISBN 978-80-88061-52-6.

WONG, Chee Ming. *Digitální malířské techniky*. Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3627-0.

Hry a videohry:

Ghost of a Tale. *SeithGC, Plug In Digital*. v1.0. vyd. Microsoft Windows: SeithGC, Plug In Digital, 2016-25-7.

Invisible Inc. *Klei Entertainment*. v1.0. vyd. Microsoft Windows: Klei Entertainment, 2015-05-12.

Meteorfall. *Slothwerks*. v1.0. vyd. iOS: Slothwerks, 2018-24-1.

Root. *Cole Wehrle*. Praha: Fox in the Box, 2018.

Online:

Český herní průmysl už překonal ten filmový. *Česká tisková kancelář* [online]. 2019 [cit. 2022-08-04]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/videohry/cesky-herni-prumysl-uz-prekonal-filmovy-vyvojarum-chybi-stat/>

Brown Bag Lunch Font. *1001fonts* [online]. Copyright © Kevin Richey. [cit. 04-07-2022]. Dostupné z: <https://www.1001fonts.com/brownbaglunch-font.html>

Under My Umbrella Font. *Dafont* [online]. Copyright © Handoed. [cit. 04-07-2022]. Dostupné z: <https://www.dafont.com/under-my-umbrella.font>

Inktober 2019 Photoshop brushes. *Deviantart* [online]. Copyright © ArtistMEF. [cit. 04-07-2022]. Dostupné z: <https://www.deviantart.com/artistmef/art/Free-Inktober-2019-Photoshop-Brushes-815165241>

Obrázky v Příloze 1:

PETERSEN, David. [Myší hlídka]. In: *Megaknihy.cz* [online]. 2021 [cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://www.megaknihy.cz/komiksy/3024508-mysi-hlidka-1-podzim-1152.html>

JACINTO, Jerome. [Ghost of a Tale]. In: *Pixabay.com* [online]. 2016 [cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://uk.gamesplanet.com/game/ghost-of-a-tale-steam-key--3673-1>

WIITMAN, Evgeny. [Meteorfall]. In: *Behance* [online]. 2017 [cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://www.behance.net/gallery/54637605/Meteorfall>

FERRIN, Kyle. [Root]. In: *Dicebreaker.com* [online]. 2018 [cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/games/ahoy/news/ahoy-board-game-details>

AGALA, Jeff. [Invisible Inc.]. In: *Nintendolife.com* [online]. 2015 [cit. 2022-04-18]. Dostupné z: https://www.nintendolife.com/reviews/switch-eshop/invisible_inc_nintendo_switch_edition

CHALK, Gary. [Redwall]. In: *Amazon.com* [online]. 2002 [cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Redwall-Legend-Begins-Brian-Jacques/dp/0329701991>

Seznam příloh

Příloha 1 – Zdroje inspirace pro příběh, vizuální zpracování a herní design

Příloha 2 – Ukázka organizace týmu, rozdělení činností a sdílení souborů

Příloha 3 – Proces vzniku klíčového vizuálu

Příloha 4 – Proces vzniku herní plochy v programu Unity

Příloha 5 – Skici levelu 1 a levelu 3

Příloha 6 – Level 2 od skici po hotovou místnost

Příloha 7 – Proces vzniku assetů studny a stromů

Příloha 8 – Proces vzniku assetů maringotek a pojízdných kamen, variace assetu košíku

Příloha 9 – Ukázky dalších hotových ilustrací předmětů pro prostředí hry

Příloha 10 – Proces vzniku postavy lasičáka a náhled animací

Příloha 11 – Proces vzniku postavy žabky a náhled animací

Příloha 12 – Finální ilustrace vedlejších postav

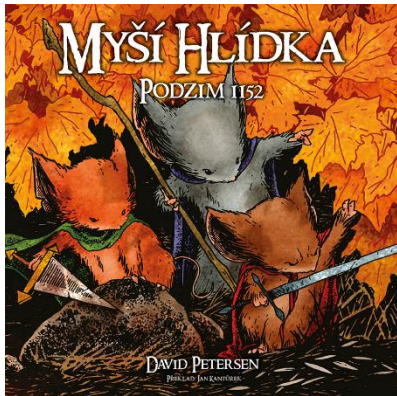
Příloha 13 – Ukázka storyboardu a ilustrací pro úvodní animovanou sekvenci

Příloha 14 – Ukázka dialogu mezi postavami lasičáka a jezevce

Příloha 15 – Ukázka prvků uživatelského rozhraní

Příloha 16 – DVD nosič s aktuální verzí hry a doplňujícími digitálními výstupy

Příloha 1 – Zdroje inspirace pro příběh, vizuální zpracování a herní design



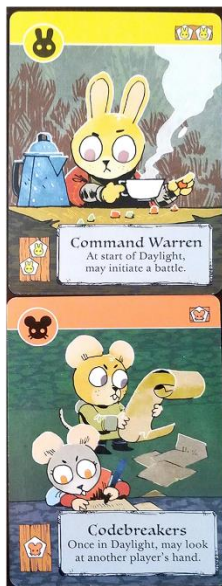
Mysí hlídka (David Petersen, 2021, [online])



Ghost of a Tale (Jerome Jacinto, 2016, [online])



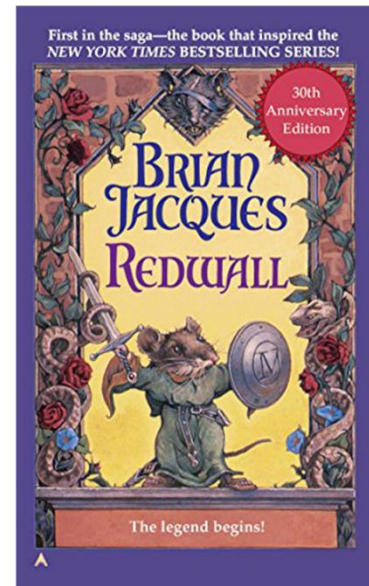
Meteorfall (Evgeny Wittman, 2017, [online])



Root (Kyle Ferrin, 2018, [online])

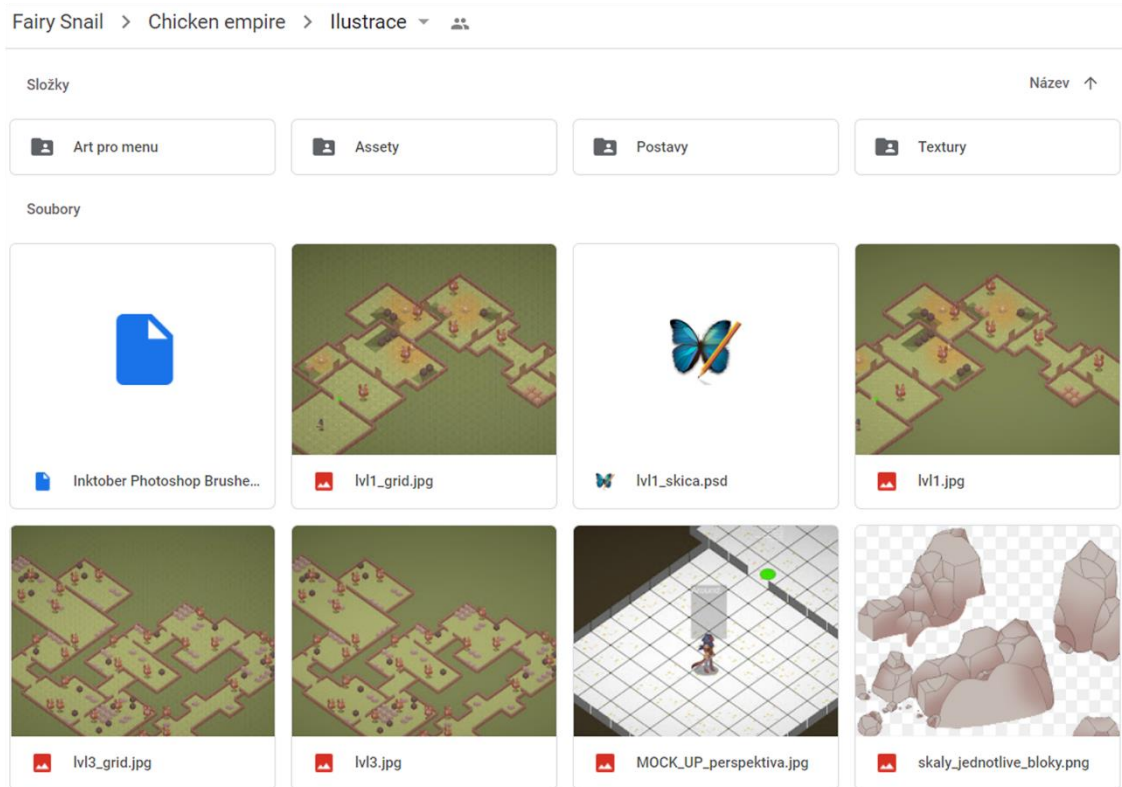
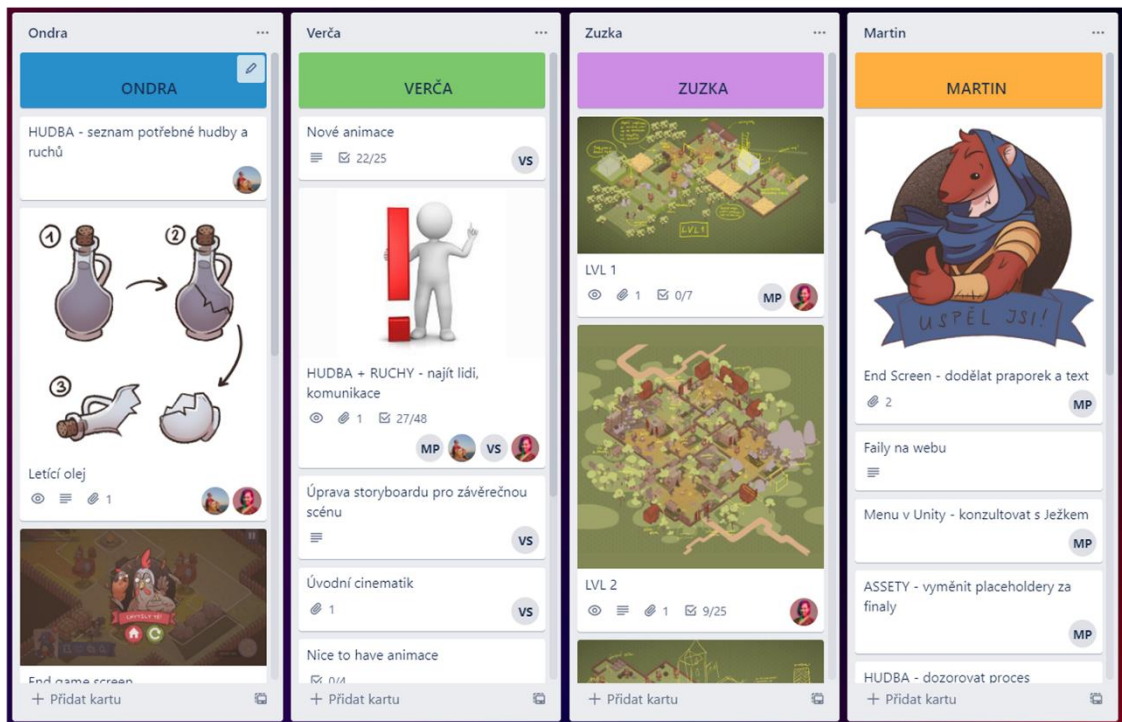


Invisible Inc. (Jeff Agala, 2015, [online])

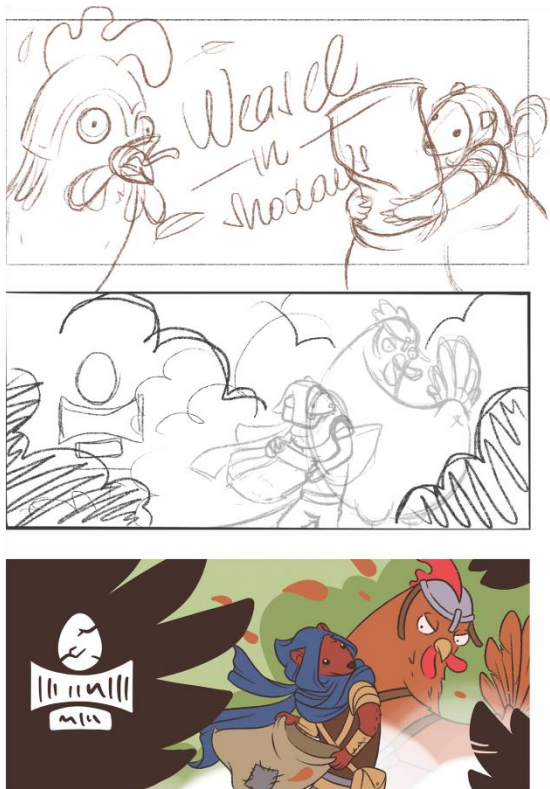


Redwall (Gary Chalk, 2002, [online])

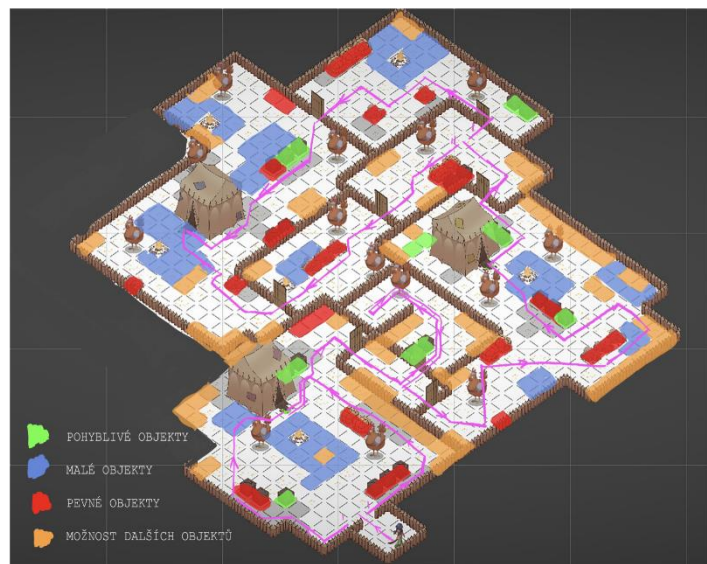
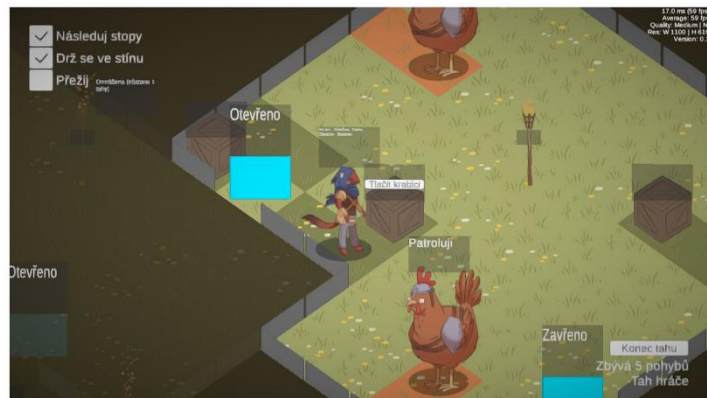
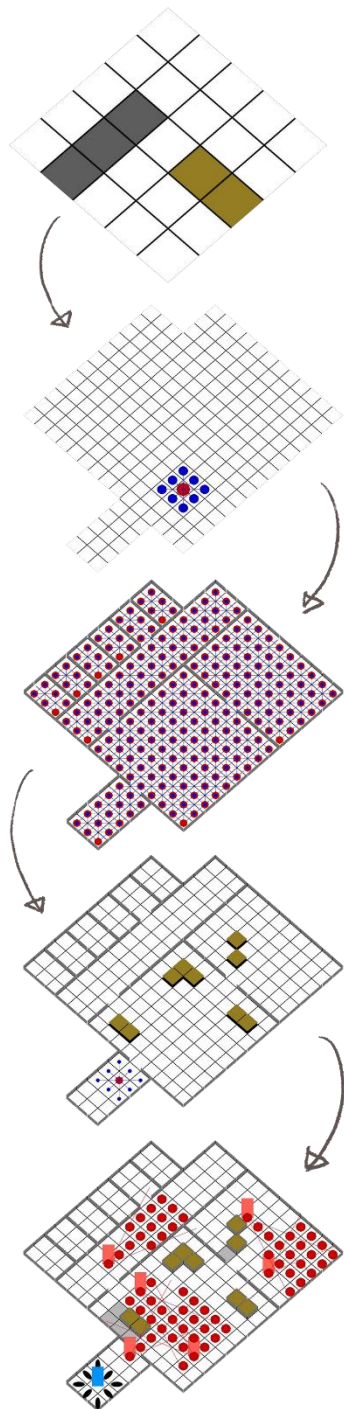
Příloha 2 – Ukázka organizace týmu, rozdělení činností a sdílení souborů



Příloha 3 – Proces vzniku klíčového vizuálu



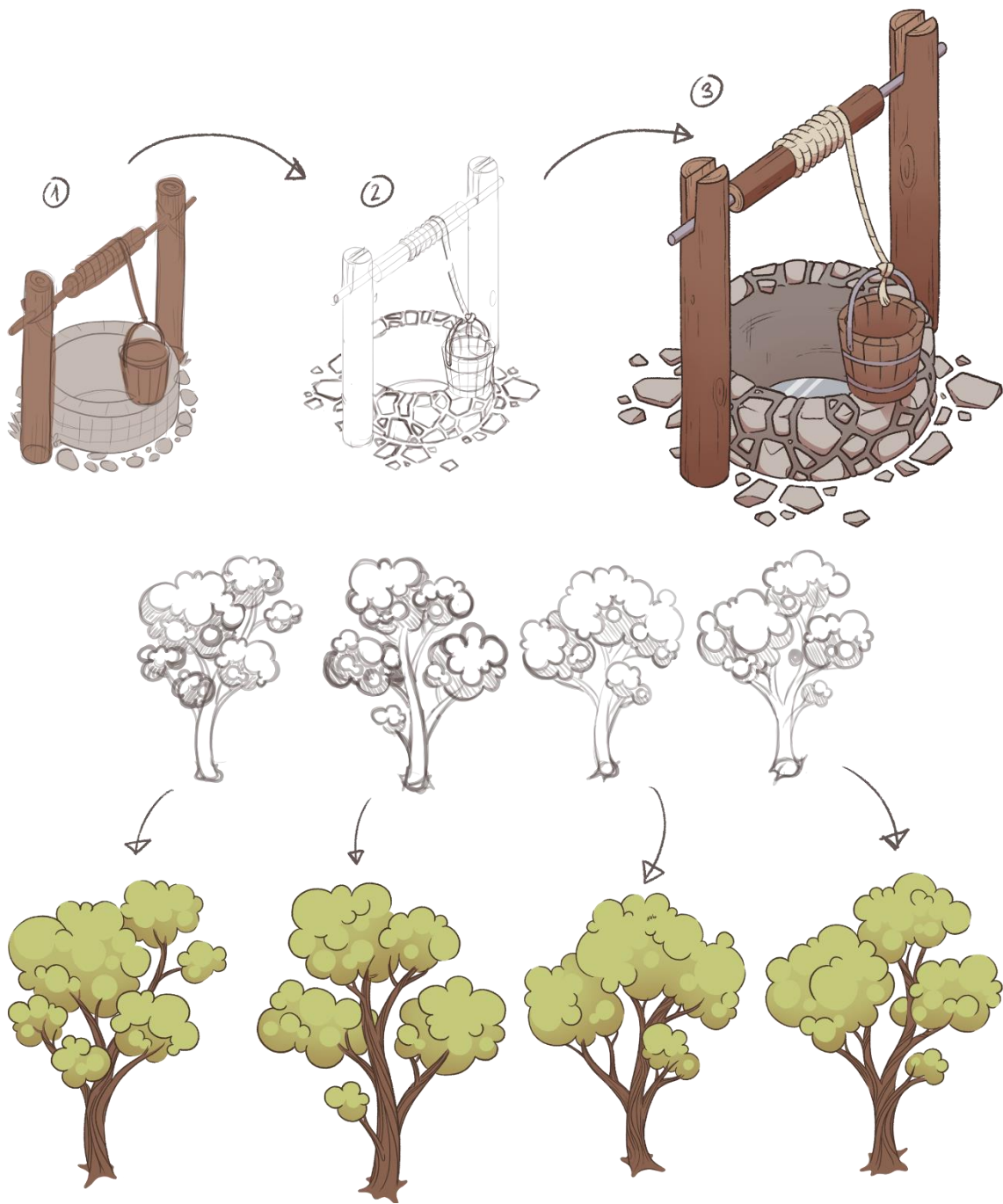
Příloha 4 – Proces vzniku herní plochy v programu Unity



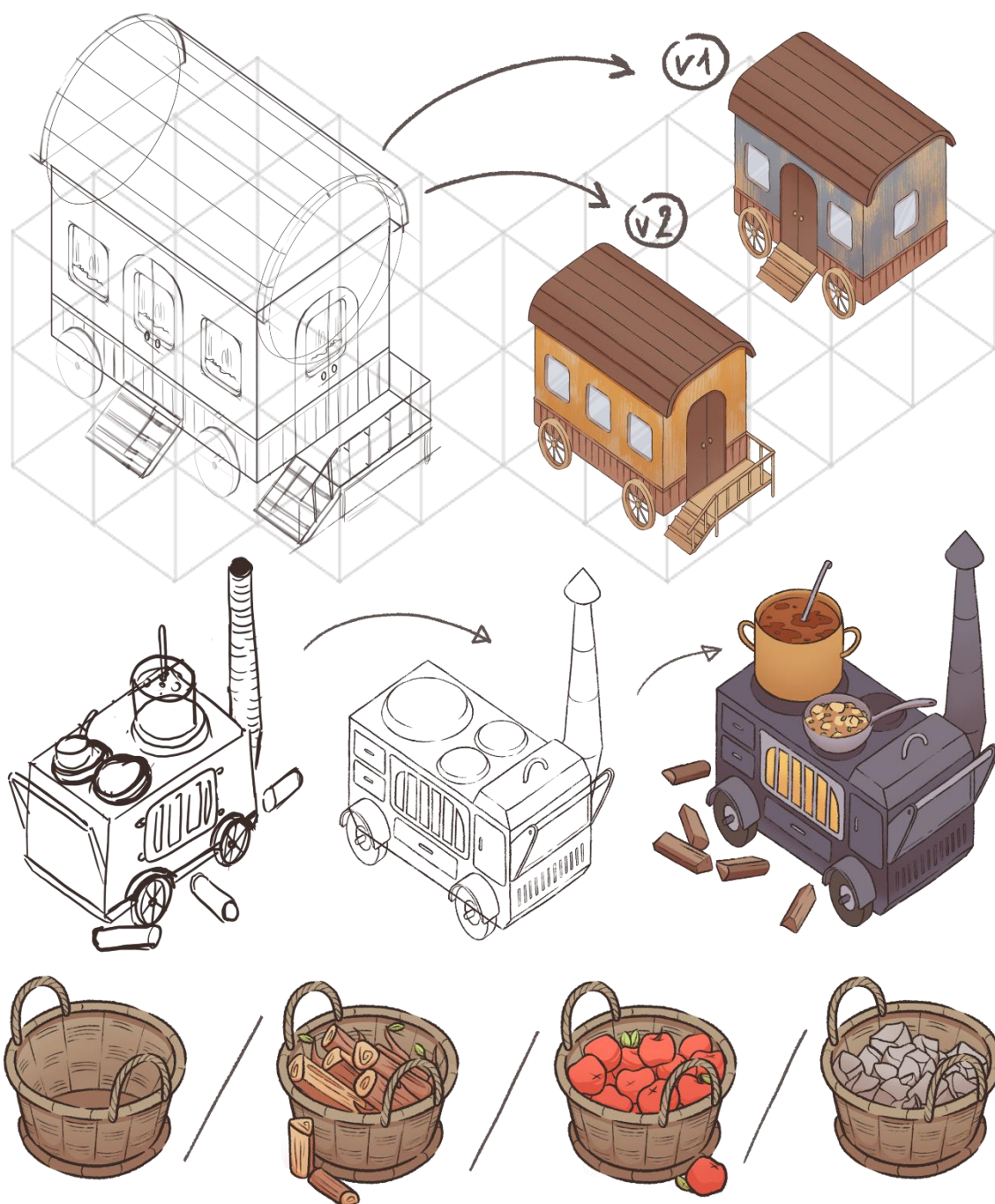
Příloha 5 – Skici levelu 1 a levelu 3



Příloha 7 – Proces vzniku assetů studny a stromů



Příloha 8 – Proces vzniku assetů maringotek a pojízdných kamen, variace assetu košíku



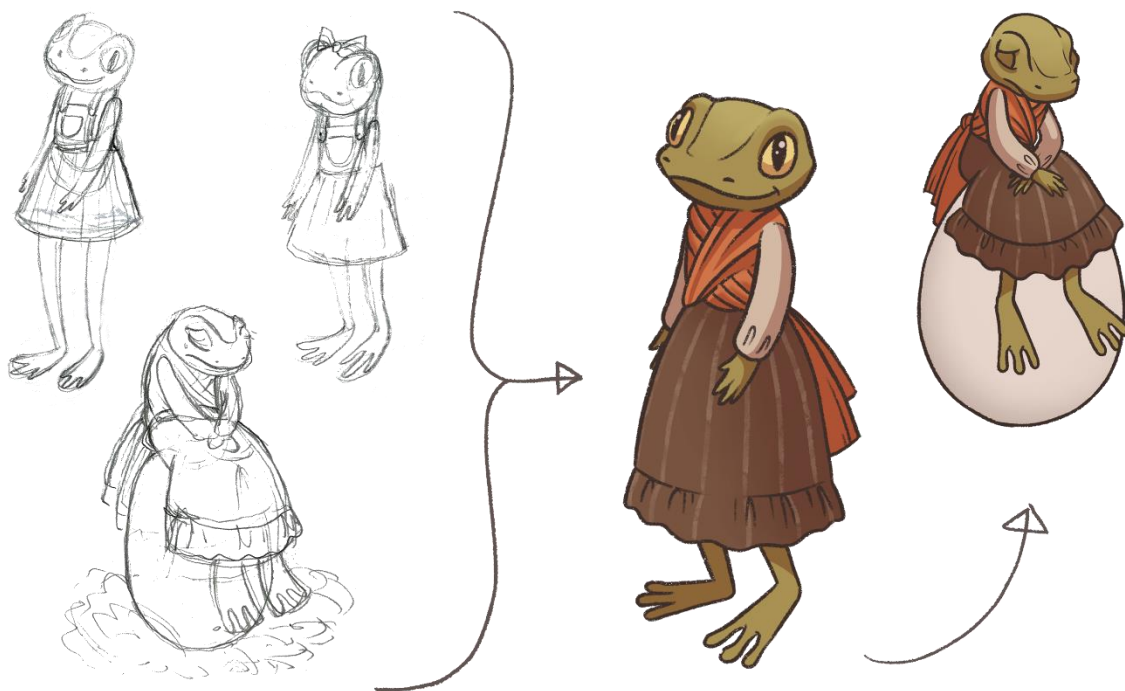
Příloha 9 – Ukázky dalších hotových ilustrací předmětů pro prostředí hry



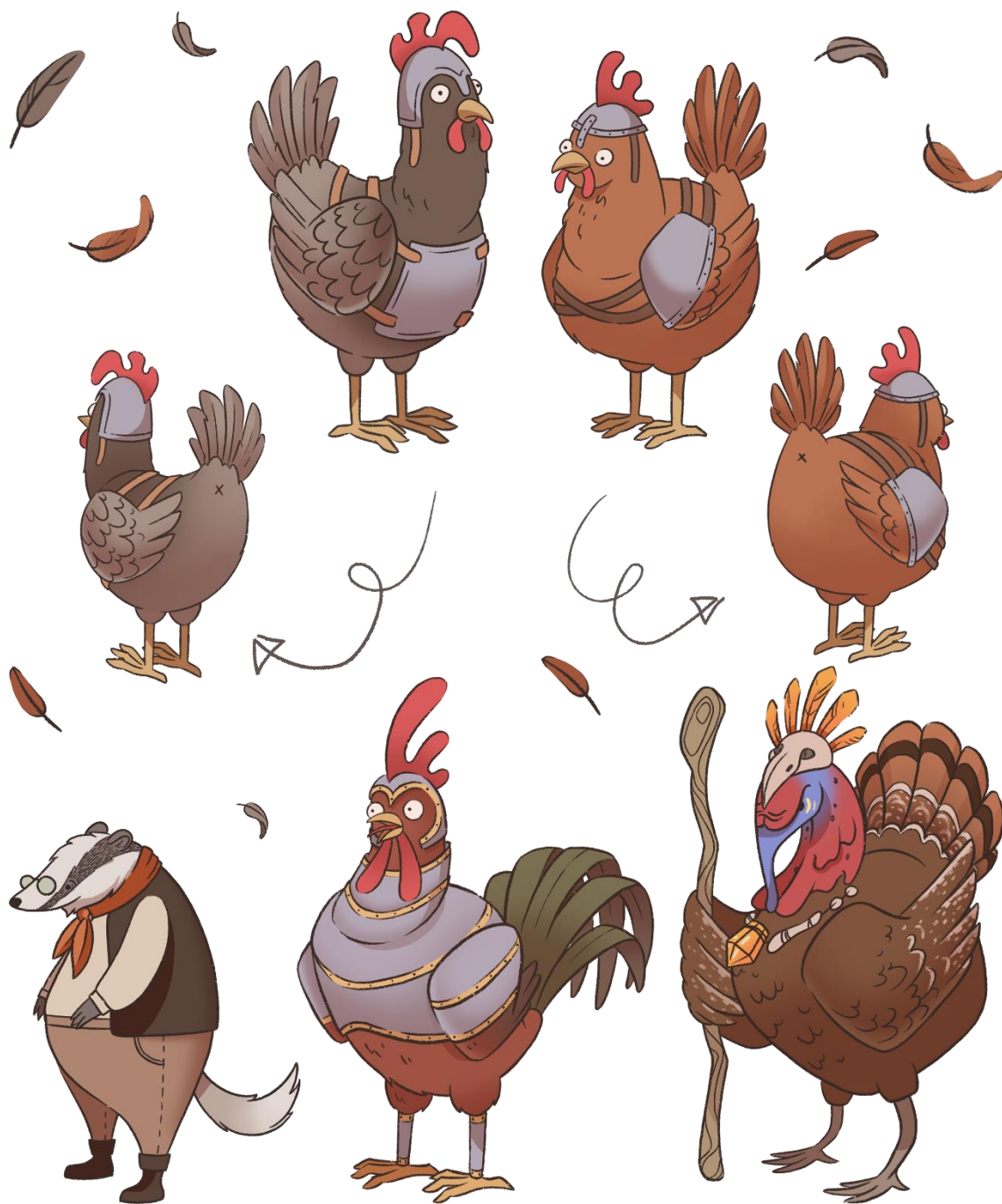
Příloha 10 – Proces vzniku postavy lasičáka a náhled animací




Příloha 11 – Proces vzniku postavy žabky a náhled animací

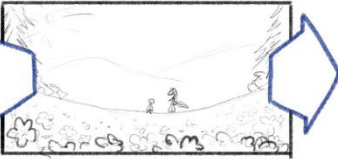



Příloha 12 – Finální ilustrace vedlejších postav

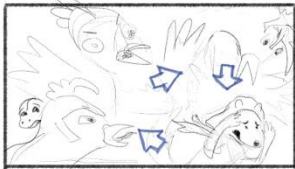


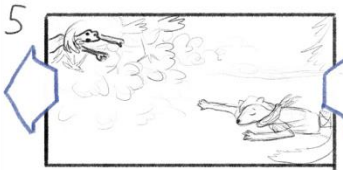
Příloha 13 – Ukázka storyboardu a ilustrací pro úvodní animovanou sekvenci

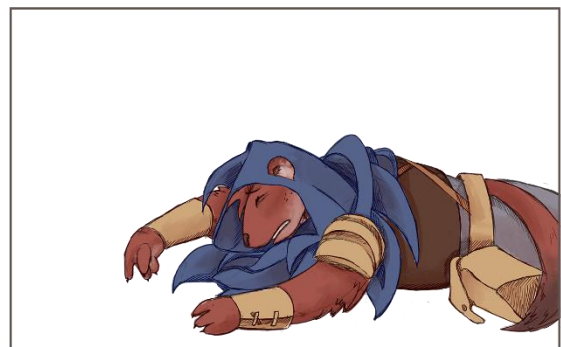
1  **Velký celek**
Plán s květy a bylinkami
Sjíždí oblá a odhaluje
scénu na Louce.
Květy v několika plátech
↳ parallax

2  **Velký celek**
Lasičák s Zabelem na louce
„sbírají bylinky“
Parallax + zoom out

3  **Polodetail**
Zabka dává do košíku
bylinky
Na horizontu se objeví
malá skupinka slepic
Vy/Vese je parallax
zoom in

4  **Polodetail**
3 slepice útočí
na Lasičáka
Kamera okéná skáče
po charakterech + parallax

5  **celek**
Slepice odnášejí
Zabku, Lasičák leží
v prachu v bezvědomí
zoom out + parallax



Příloha 14 – Ukázka dialogu mezi postavami lasičáka a jezevce



Level 1

[Lasičák]: Ah... Moje hlava, co se to... Žabko?

[Jezevec]: To byla pořádná pecka, musíš mít pořádně tvrdou kebuli, že jsi už vzhůru.

[Lasičák]: A kdo jsi?

[Jezevec]: Já jsem nějaký Jezevec. Našel jsem tě po nájězdu slepic a když jsem ti sundával boty, tak jsem zjistil že ještě dešcháš. Co se týče tvé kamarádky, tak mne to moc mrzí, ale odvedl ji.

[Lasičák]: Ach Žabko... Počkat, tys mi sebral boty?

[Jezevec]: ...no...

[Lasičák]: Víte kam šli?! Musím je sledovat, musím ji zachránit!

[Jezevec]: Pámalu hochu, ty asi netušíš o co tady jde. Už nějakou dobu se ztrácejí zvířata, a koho slepice schvátí, ten se už nikdy nenavráti! A ty nejsi úplně v pořádku, vždyť sotva chodíš! Počkej, uvařím ti česnečku, to by musel být řádný bohlelav, aby ho nedokázala zahnat.

[Lasičák]: ...sotva chodím...

[Jezevec]: Ty si troufáš hochu! Dobře, asi tě tu na stará kolena neudržím, tak prosím. Ale dovol mi jednu poslední radu. Slepice možná nejsou nejchytřejší, ale poběží za tebou kdykoli tě uvidí. Drž se ve stínu, nebo je drž ve tmě. Zobák mají ostrý, jako liška jazyk, a přesný jako sokolí útok.

Příloha 15 – Ukázka prvků uživatelského rozhraní

