

Inspiracia

Referencne obrazky



Tunic (Herný proces)



Death's Door (Herný proces)



Darksburg (Herný proces)

Hry

Hlavnou inšpiráciou projektu sú hry: Tunic, Death's Door a Darksburg. Každá z týchto hier mala vplyv na vizuálny štýl a vizualizáciu sveta, čo pomáha v rozprávaní príbehu.

Tunic je počítačová hra v žánri akčného dobrodružstva v izometrickom pohľade, vyvinutá Andrewom Shouldisom a vydaná spoločnosťou Finji. V tomto projekte slúži ako referenčný bod pre vizuálny štýl, pričom má málo polygónový svet za úlohu neodvádzať hráča od príbehu a plne ho sústrediť na vnímanie myšlienky hry.

Death's Door je indie hra žánru akčného dobrodružstva, vyvinutá nezávislým štúdiom Acid Nerve a vydaná spoločnosťou Devolver Digital. Slúžila ako inšpirácia pre naladenie sveta. Zaujalo ma v tomto projekte spojenie štýlového, málo polygónového sveta, ktorý sa často používa pri tvorbe hier pre mladšie publikum, a temnej atmosféry, ktoré sa spájajú a vytvárajú unikátny zážitok pre hráča.

Darksburg je kooperatívna hra žánru roguelite s trvalými bojmi, v ktorej štyria hráči musia prežiť a zachrániť sa pred hordami infikovaných, ktoré zaplavili stredoveké mesto. Táto hra ma zaujala tým, ako vývojári zodpovedne pracovali s farbami a svetlom, ktoré plne ovplyvňujú atmosféru a cez obrazovku prenášajú pocit chladného, nebezpečného a temného sveta. Dominujúcou farbou v palete tohto sveta je modrá, ale sú tam aj oranžové odtiene na miestach, kde svietia svetlá lampa, ktoré vytvárajú dojem, že prednedávnom bol tento svet bežný a žil svoj pokojný život, kým sme sa neobjavili v

meste a nezačali herný proces. A dokonca sa budete cítiť nepríjemne v momente, keď pochopíte, že veľa obyvateľov tohto mesta stretlo svoj koniec a stali sa nečistotou, proti ktorej bojujeme.

Na prvý pohľad sa tieto hry môžu zdať podobné, ak neberieme do úvahy niektoré rozdiely, ale v skutočnosti sú to úplne odlišné hry so svojím, hoci štýlovým, ale unikátnym vizuálnym štýlom. Kde jedna hra vás uchváti príbehom, druhá vás zaujme mechanikou, atmosférou alebo hudbou. To nám dáva možnosť pozerat' sa na štýlové hry nie ako na "lacné hry", ale ako na umelecký objekt, ktorý sa líši od projektu k projektu.

Iné diela

Pri tvorbe konceptu hry bol hlavnou postavou malý havran poštár, ktorý nemohol lietať pod ťarchou tašky s listami, a preto bol nútený ísť pešo. Počas vývoja však museli od tejto myšlienky upustiť a nahradiť ju tínedžerským upírom v prospech zaujímavejšieho a hlbšieho príbehu. K tomu prispel animovaný film "Hotel Transylvania", kde, hoci z iných dôvodov, hlavná postava Mavis túžila spoznať vonkajší svet, zatiaľ čo jej otec ju presviedčal o jeho nepriateľskosti. Problém vzťahov medzi rodičmi a deťmi na príklade Drakuly a jeho syna.

Príbeh

Mladý upír protestuje proti svojmu otcovi, grafovi Drakulovi, aby ukázal, že stojí za niečo, a tak vychádza do sveta, kde sa stretáva s prekážkami na svojej ceste.

Hlavnou prekážkou budú ľudia - rytieri, pred ktorými budeme musieť vyhnúť sa a pokračovať ďalej. Cieľom hlavnej postavy bude doručiť listy ostatným monštrám.

Počas svojej cesty bude reflektovať o udalostiach v okolí a bude si klásť otázky, na ktoré si hráč môže odpovedať sám pre seba.

Posledný list bude doručený hlavnému antagonistovi - kňazovi, čo ukončí naše putovanie. Potom sa vrátíme domov, kde nás čaká zlý otec.

Poslednou scénou bude príchod na oslavu, na ktorú sme pozvali všetkých hostí. Nakoniec príde aj kňaz, ale s celou armádou svojich rytierov, avšak len sa ospravedlní hlavnej postave a prinesie na oslavu veľkú tortu, ktorú nesú jeho spoločníci.

Hra končí tancem všetkých prítomných.

Konceptné umenie

Pri tvorbe vizuálneho konceptu pre digitálnu hru som sa zameriaval na vytvorenie assetov, ktoré sú špeciálne navrhnuté pre mladších hráčov. Môj cieľ bol vytvoriť jednoduchý, ale zároveň pútavý vizuálny štýl, ktorý by zaujal cieľovú mladšiu publikum. Snažil som sa o umenie, ktoré by bolo ľahko pochopiteľné a prístupné, ale zároveň by malo dostatočne hlboký emocionálny dopad na hráčov.

Vizuálny štýl bol úmyselne upravený a zjednodušený s ohľadom na mladšie publikum. Chcel som, aby hráči okamžite pocítili silné emócie k našim postavám a prostrediu hry. Preto som sa zameriaval na jasnú a expresívnu tvár postáv, farby a prostredie, ktoré by povzbudzovali k hre a objavovaniu.

Vytvorenie konceptuálneho umenia pre túto hru bolo pre mňa nielen o estetike, ale aj o komunikácii s hráčmi prostredníctvom vizuálnych prvkov. Chcel som, aby naše umenie vyvolávalo silné a zreteľné emócie, ako sú radosť, strach, vzrušenie a zvedavosť, čo by ešte viac vtiahlo hráčov do sveta hry.

Prostredie

Pri tvorbe 2D konceptov úrovni som sa rozhodol využiť umelú inteligenciu, keďže nemám skúsenosti s tvorbou skíc prostredia a čas na štúdium náčrtov bol obmedzený.

Vychádzal som z informácií z časti 'Využitie umelej inteligencie pri tvorbe konceptuálneho umenia pre hry', kde som sa rozhodol použiť techniku photobashingu.



Spájal som a dokresľoval úroveň pomocou obrázkov generovaných umelou inteligenciou, pričom som dbal na dodržiavanie autorských práv umelcov.

Pri tvorbe herného vertexu som využil dva levely. Prvý slúžil ako pred-herná lokalita, kde hráč nebol schopný pohybovať sa sám, ale bol svedkom intro, ktoré mu vysvetlilo cieľ a motiváciu hlavného hrdinu opustiť domov a vydať sa na cestu plnú nebezpečenstiev. Druhý level slúžil na predstavenie základných mechaník hry a vysvetlenie zápletky konfliktu medzi hlavným hrdinom a antagonistom.

Keďže prvý level nebol herným priestorom, bol navrhnutý veľmi jednoducho, s cieľom vykresliť atmosféru pohodlia, útulku a tepla domova. Tento dizajn bol zvolený s úmyslom vytvoriť kontrastné pocity, keď hráč opustí túto lokalitu a ocitne sa vonku, v chladnej a ponurej atmosfére. Tento kontrast slúži na prenos pocitov hráča z jedného prostredia do druhého.

Postavy



Hlavná postava (Syn Draculu)

Pri tvorbe detí alebo dobrých postáv v konceptuálnom umení sa používajú tvary vo forme kruhov, aby sa preukazalo nezrelosť, naivnosť a jednoducho dobrú tvár. To znamená použitie kruhového tvaru tváre alebo veľkých a široko otvorených očí, ktoré vyjadrujú zvedavosť postavy.

Pri ilustrácii hlavného protagonistu budú použité formy vo forme kruhu. Hráč si predsa bude musieť vyskúšať rolu dorastenca, ktorý sa bude javiť svojimi činmi a

vzhľadom ako 14-16 ročný. Napriek tomu, že jednal impulzívne, aby dokázal, že je niečím hodný, stále zostáva dobrým upírom, čo uvidíme z jeho dialógov a monológov, ktoré budú v hre poskytnuté.

Pri kreslení protagonistu bolo na papieri vyobrazených niekoľko možností, ako by mohol hlavný hrdina vyzerat'. Objemný účes slúži na vytvorenie okrúhlejšej formy hlavy a zdôraznenie nálady postavy, ktorú cez neho chceme preniesť.

Drakula

Pri ilustrovaní tohto charakteru sa zohľadnil klasický vzhľad upíra, ktorý je zobrazovaný v modernej kultúre. Pri kreslení náčrtov tohto hrdinu som zvolil nasledujúce hlavné črty: vytiahnutú tvár, kostým a štíhlu postavu. Pri hľadaní nápadov som vyskúšal niekoľko vizuálnych štýlov, ktoré by mohli byť prijateľné pri zobrazovaní postavy, ako vo hernom procese, tak aj pri ilustrovaní hrdinu v ikonách dialógu. Tieto štýly budú použité s cieľom vyhnúť sa vytváraniu detailných, vysokopolygonových modelov, ktoré by v hre mohli pôsobiť vyčnievajúco, až príliš podrobné alebo príliš odlišné od celkového štýlu hry.

Pri renderovaní postavy som sa rozhodol pridať červený vysoký výstrih na kabáte s ostrenými okrajmi, čo by malo ilustrovať jeho nebezpečnosť. Dôležitým aspektom je aj jeho silná postava, ktorá zdôrazňuje jeho postavenie a naznačuje jeho vplyv. Snažím sa týmto spôsobom naznačiť, ako vzhľad postavy ovplyvňuje prvý dojem a akú dôležitú úlohu zohrávajú detaily v predsudkoch, ktoré sa formujú v procese.

Kňaz

Najťažším charakterom na realizáciu bol kňaz. Bolo to kvôli tomu, že v našej kultúre sú ľudia tejto profesie vnímaní ako ctnostní, a preto sme museli prehodnotiť, ako by mohol tento hrdina vyzerat', keďže sme sa rozhodli urobiť z neho hlavného zloducha.

Ako je známe, na vytvorenie antagonistu môžete použiť ostré tvary v jeho oblečení, častiach tela alebo siluete, aby ste ho podvedome vnímali ako zlého. Keďže kňaz mal byť hlavným protivníkom v boji medzi monštrami a ľuďmi, vzali sme ako základ prevrátenú siluetu hlavného monštra (grófa Draculu), teda trojuholníkovú siluetu s najostrejšou stranou hore. To vizuálne zdôrazňuje ich súperenie.

Pri ilustrovaní oblečenia sa najprv boli použité svetlé farby, ale tie sa dobre hodili na zobrazenie obyčajného kňaza, nie však pre náš zámer. Preto som sa rozhodol nahradiť žltú farbu tmavou a špinavou oranžovou a pridať čierne orámovanie, aby sme dodali zloduchovi a zvýraznili symbol jeho viery na oblečení. Jediným svetlým prvkom, ktorý hrdina mal, zostal symbol viery.

Keďže použitie náboženských symbolov nášho sveta mohlo uraziť city veriacich, rozhodol som sa vytvoriť nový symbol, ktorý by zosobňoval vieru toho sveta. Vybral som znak úsvitu, aby som zdôraznil rozdiel medzi nočnými obyvateľmi – monštrami a ľuďmi, ktorí uctievať slnko. Farba kože a niektoré časti hlavy boli tiež zmenené, aby sa ukázal rozdiel medzi ľuďmi a inými bytosťami. Bradu som sa rozhodol urobiť čiernou, pretože s bielou postava vyzerala príliš priateľsky, obočie nahnevané a nos výraznejší, čo bude charakteristické pre ľudské postavy. Výraz tváre a zdvihnutý prst boli špeciálne navrhnuté tak, aby hráči cítili, že ich napomína. To malo vyvolať nepríjemné pocity pri komunikácii s ním.

Rytier

V tomto projekte hraje rytier úlohu hlavnej sily, ktorá se nás bude snažit chytit po celou dobu cesty. Proto nebylo potřeba udělat ho příliš výrazným nebo jedinečným. Hlavním cílem bylo, aby byl bez tváře a univerzální, což by umožnilo jeho duplikování a používání všude.

Jedinými výraznými prvky jeho vzhledu jsou rukavice a průhled helmy. Rukavice zdůrazňují jeho úlohu chytit hrdinu, proto se na ně klade důraz. Průhled plní funkci svébytné masky, která zakrývá tvář rytíře, což má tři významy. Zaprvé, zakrývá oči, čímž se z něj stává bezduchý nástroj v rukou těch, kteří mají odhalenou tvář, jako například kněz, který je ovládá a vyvolává strach svými falešnými řečmi. Zadruhé, zakrývá tvář, což umožňuje rytířům cítit se beztrestně. Zatřetí, tím, že průhled používají na obranu hlavy před útokem, chrání se před strachem z neznámého, snaží se zachránit sebe, i když je to jen dítě, které nemá žádné zlé úmysly.