

Využití storytellingu k obohacení herních charakterů

BcA. Petr Medved'

Diplomová práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Game Design

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Petr Medved'**
Osobní číslo: **K21449**
Studijní program: **N0212A310007 Multimédia a design**
Specializace: **Game Design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Vyprávění příběhů ve hrách s pomocí character designu**

Zásady pro vypracování

1. Návrh vizuálních + dalších doplňujících prvků, prezentujících herní postavy
2. Rešerše k tématu
3. Analýza pro zpracování tématu
4. Variantní návrhy řešení
5. Postup zpracování vybrané varianty řešení

- a) teoretická část v rozsahu 30–35 normostran textu
- b) prototyp nebo funkční model podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce
- c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 2m²

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

JIRKOVSKÝ, Jan. Game industry 2: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. [Praha]: D.A.M.O., 2012. ISBN 978-80-904387-3-6.
JIRKOVSKÝ, Jan. Game industry 3: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. [Praha]: D.A.M.O., 2011.
SHAOQIANG, Wang. Kaleidoscope: The art of illustrative storytelling. Berkeley, CA: Gingko Press, 2018. ISBN 9781584236894.
KRAMARZEWSKI, Adam. Practical Game Design. Packt Publishing., 2018. ISBN 978-1787121799.
SANDLER, Morgan. Visual storytelling: How to speak to your audience without saying a word. Michael Wiese Productions, 2018. ISBN 978-1615932894.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Tomáš Duchek**
Game Design

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2022**
Termín odevzdání diplomové práce: **19. května 2023**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Pavel Novák
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 19.04.2023

Jméno a příjmení studenta: PETR MEDVĚD

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Cílem práce je prozkoumat využitelnost různých médií ve hrách za účelem podpoření pozitivního vlivu hratelných postav na hráče. Tato média jsou následně analyzována pro pochopení jejich správného využití a kombinování. Nabyté informace jsou aplikovány v praktické části. Ta je navržena záměrně tak, aby využila kombinace médií k oživení herních charakterů, přičemž každý vyžaduje jiný přístup pro maximalizování jejich potenciálu.

První kapitola této diplomové práce zkoumá možnosti prezentace herních postav v různých hrách a herních žánrech. Další kapitola se zaměřuje na konkrétní média. Ilustrace, zvuk, text a animace. Zde jsou zkoumány způsoby jejich využití a vzájemného kombinování. Poslední kapitola je věnována procesu tvorby praktické části a aplikaci informací z předchozích kapitol na vytvořené charaktery.

Výsledkem práce je zjištění, že obecně nejlepším prostředím pro zužitkování mnoha způsobů storytellingu herních postav jsou MOBA hry a online střílečky. Oba tyto žánry sdílí prvky opakovatelnosti v omezených prostorech, online formu hraní a potenciál pro využití velkého množství postav. Různorodost těchto postav následně umožňuje kombinaci několika médií, jejichž užití výrazně podporuje atmosféru postav a tím i atraktivitu celé hry.

Klíčová slova: design postav, prezentace charakterů, vyprávění příběhů, postavy ve hrách, herní design, ilustrace, herní atmosféra

ABSTRACT

The goal of the thesis is to study the use of various media in games for the purpose of enhancing the positive influence of playable characters on the player. These media are then analyzed for understanding of their correct use and combination. The acquired information is applied in the practical part. That is intentionally designed to use a combination of media to make a game character come alive, while each of them needs a different approach for maximizing their potential.

The first chapter of this diploma thesis studies options for the presentation of game characters in various games and game genres. Another chapter focuses on specific media. Illustration, sound, text, and animation. There are being studied ways of their use and mutual combining. The last chapter is dedicated to the process of creation of a practical part and an application of information from previous chapters on created characters.

The outcome of this thesis is the realization, that the best place in general for the utilization of many ways of storytelling of game characters are MOBA games and online shooters. Both of these genres share the elements of repeatability in limited spaces, online forms of playing, and the potential for the utilization of a large number of characters. The diversity of these characters then enables a combination of several media, whose utilization greatly supports the atmosphere of characters and therefore the attractiveness of the game itself.

Keywords: character design, character presentation, storytelling, characters in games, game design, illustration, game atmosphere

Tímto chci poděkovat panu MgA. Tomáši Duchkovi za rady a konzultace, které posunuly kvalitu mé práce a Lukáši Pátkovi za pomoc se zvukovým doprovodem.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
1 PREZENTACE HRATELNÝCH POSTAV	11
1.1 POSTAVY V HERNÍCH ŽÁNRECH.....	11
1.1.1 PLOŠINOVKY	12
1.1.2 MOBA.....	13
1.1.3 RTS	14
1.1.4 SANDBOX A SIMULÁTORY	15
1.1.5 SHOOTER	16
1.1.6 RPG.....	18
1.1.7 SPORTY	20
1.1.8 ADVENTURY	21
1.1.9 SURVIVAL A HOROR	22
1.1.10 KARETNÍ HRY.....	23
1.1.11 HRY, KTERÝMI SE LZE INSPIROVAT	24
2 MÉDIA OŽIVUJÍCÍ HRATELNÉ POSTAVY	26
2.1 VYUŽITÍ ILUSTRACÍ.....	26
2.1.1 KOMPOZICE	27
2.1.2 SVĚTLO	32
2.1.3 ČITELNÉ VÝRAZY TVÁŘE	38
2.1.4 PÓZY	39
2.1.5 SYMBOLIKA	41
2.1.6 CÍLOVÁ SKUPINA.....	41
2.2 VYUŽITÍ ZVUKU A HUDBY	42
2.2.1 POUŽITÉ NÁSTROJE	43
2.2.2 ATMOSFÉRA.....	44
2.3 VYUŽITÍ PSANÝCH INFORMACÍ	44
2.3.1 STORYTELLING	44
2.4 VYUŽITÍ ANIMACÍ.....	46
2.4.1 LIDSKÉ EMOCE	46
2.4.2 ŘEČ TĚLA	46
2.4.3 PŘEHÁNĚNÍ	47
2.4.4 VÝRAZY TVÁŘE	47
2.4.5 NAČASOVÁNÍ	47
2.4.6 PŘÍBĚH A PROSTŘEDÍ.....	48

3 ANALÝZA PRAKTICKÉ ČÁSTI.....	49
3.1 LUANI.....	50
3.2 VAJOR.....	52
3.3 COSMO	55
ZÁVĚR.....	59
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	61
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	66
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	67

ÚVOD

Ateliér herního designu se zaměřuje zejména na výuku a zdokonalování estetické stránky her, ať už je použito jakékoli médium, či jejich kombinace. Z toho důvodu je diplomová práce zaměřena na techniky užívané ve hrách ke zkvalitnění hráčova zážitku se zaměřením na výtvarnou stránku díla, místo na tu technickou.

Cílem práce je prozkoumat využitelnost různých médií ve hrách za účelem podpoření pozitivního vlivu hratelných postav na hráče. Tato média jsou následně analyzována pro pochopení jejich správného využití a kombinování. Nabyté informace jsou aplikovány v praktické části. Ta je navržena záměrně tak, aby využila kombinace médií k oživení herních charakterů, přičemž každý vyžaduje jiný přístup pro maximalizování jejich potenciálu.

Bez správného vysvětlení může být hra nehratelná, a proto bývá tato problematika pro vývojáře na prvním místě. Existuje ale mnoho dalších způsobů, jak zvýšit herní kvalitu a její následnou úspěšnost u potenciálních hráčů. Jedním z nich může být správná prezentace charakterů. Ať už jsou využity v herním prostředí UI, či mimo něj. Práce také zjišťuje, jaké kvality lze aplikovat pro maximalizování pozitivního vlivu výtvarných stránek produktu na hráče.

Storytelling či vyprávění příběhů je pojem, kterým lze obsáhnout více druhů médií, ať už jsou to například média vizuální, zvuková či psaná. Všechny totiž fungují s cílem prohloubit hráčův zájem zlepšením reálnosti a živosti postav.

Diplomová práce se skládá ze tří částí. První z nich se zaměřuje na způsoby prezentace hratelných postav v různých žánrech, jejich výhody a nevýhody. Poskytuje také pohled na způsoby prezentace postav využití v úspěšných hrách. Druhá část věnuje širší pohled na jednotlivá média, jimiž lze postavy prezentovat a poslední část popisuje aplikaci zjištěných informací na praktické části diplomové práce.

1 PREZENTACE HRATELNÝCH POSTAV

Videohry obsahují ohromné množství informací a zájmem tvůrců je, aby byl každý prvek z celku správně využitý a dostalo se mu dostatek pozornosti. Hráč nemůže být obohacen o detaily z herního světa, pokud ke zjišťování těchto informací není motivován a není k nim naveden hravou formou. Největší pozornost bývá věnována informacím, které jsou přímo potřebné pro gameplay. To je pochopitelné, protože hlavním cílem samotné hry je poskytnout takový zážitek, jaký ho designéři zamýšleli. Pokud je toto ale splněno, každá další snaha o prohloubení vztahu hráče se samotnou hrou či s jejími postavami zvyšuje pravděpodobnost, že bude uživatel spokojený a hře věnuje svůj čas. V případě her s více postavami mnohdy stačí hráči pouze dostatečný vztah s jednou z nich, aby se ke hraní opakovaně vracel. Pokud má postava specifické a odlišné schopnosti od ostatních, je několik způsobů, jak předat uživateli více informací o hře než pouze konkrétní popis schopností a provést tak nenucenou formou. Jedna schopnost může mimo svůj popis funkčnosti ve hře mít spojitost také s minulostí postavy a může se objevit v její ilustraci jako definující prvek. Herní charaktery budou působit reálněji, pokud budou mít jejich schopnosti původ a vysvětlení v jejich historii. Pokud by postava ve hře například střílela magické šípy, ale v její minulosti by byla popsána jako uživatel meče a štítu, charakter by nedával smysl. Pro hráče by tedy nepůsobil živě.

1.1 Postavy v herních žánrech

Různé hry využívají různá média a vyžadují různé nástroje pro svoji funkčnost. Už jen pouze samotné UI vyžaduje jinou grafiku podle toho, jaký je její cíl. Například v případě bojových her je vždy potřeba UI s výběrem postav. Pokud tento výběr není příliš omezený, jiný způsob, než použití okýnek s jednotlivými postavami by byl pro hráče nepraktický. Procházení možností by totiž trvalo příliš dlouho. Tato okénka mohou mít libovolný tvar, ale musejí obsahovat něco, co uživateli okamžitě napoví, jaký charakter reprezentují. Například výřez z ilustrace či screen 3D modelu. Ilustrace i 3D modely mohou být zároveň animované pro podpoření efektu a zamýšlené atmosféry z postavy, neboť statické zobrazení nedokáže vyjádřit některé věci, jež jsou z pohybu jasně zřejmé.

Z pravidla mohou 3D hry využívat jak pouze své modely, tak i 2D grafické reprezentace spolu s nimi, ale pro 2D hry se jen zřídka kdy vyplatí vytvářet 3D modely. Pokud by vznikly pouze pro účely UI, s největší pravděpodobností by neseseděly k vizuálnímu stylu hry, a ještě by byly zbytečně časově náročné.

1.1.1 Plošinovky



Obrázek 1: Shovel Knight, character selection (Miller a Ronaghan, 2019)

Tyto hry jsou také známé pod názvy skákačka či platformer. Většina z nich neposkytuje velký výběr postav. V některých je třeba charaktery využívat a kombinovat najednou a jiné poskytují pouze změnu podoby charakteru bez změny jeho schopností. Videohry, které využívají více postav a každá z nich plní svou originální roli, působí spíše jako hra za jednu postavu, které se mění schopnosti. Na tuto definici sedí například hra the Lost Vikings z roku 1992 nebo novější Trine. Rozšíření titulu Shovel Knight s názvem Treasure Trove poskytuje hráči možnost výběru z několika postav a každá z nich má své vlastní schopnosti. Hráči je umožněn výběr podle seznamu okýnek s ilustracemi jednotlivých postav.

Nejčastější využití ilustrací v UI plošinovek jsou portréty, ať už hratelných postav či NPC. Ty doplňují dialogové bubliny s textem, aby pomohly hráči lépe se orientovat která z postav mluví. Tyto portréty mohou být také užitečné pro poskytnutí detailnějšího náhledu na podobu charakterů. Zvláště v případě postav tvořených jen pár pixely.

1.1.2 MOBA



Obrázek 2: League of Legends, character selection (Dedmon, 2018)

MOBA hry mají poměrně variabilní výběr způsobů prezentace jejich hratelných postav. Multiplayer online battle aréna je jako herní žánr v posledních letech velice oblíbený. Umožňuje do hry zahrnout velké množství charakterů, které všechny vyžadují svou vlastní a rozpoznatelnou reprezentaci v UI. Není možné umístit všechny do hry zároveň, a tak je potřeba vytvořit takzvaný selection screen, který je využívám před každou hrou. Ten informuje nejen o našem výběru, ale i o výběru spoluhráčů a protivníků.

Jednou z nejúspěšnějších MOBA her je titul League of Legends, jejíž vývoj začal v roce 2006. Ta vznikla jako inspirace Warcraftem a Dotou, které se sice velice podobala, ale uspět se jí podařilo mnohem lépe. Kvůli velkému množství postav je mnohdy nutné preferovat výkon, který omezí možnosti výtvarných řešení. Proto se v tomto herním žánru nejčastěji objevují na reprezentaci volitelných postav PNG obrázky. Ať už jde o ilustrace nebo o screeny 3D modelů, vždy jsou méně náročné než načítání polygonů a textur. Scéna, na které jsou modely všech hratelných postav najednou, může fungovat například u mmorpg her, které takto prezentují pouze volitelné rasy a specializace. Těch ale není mnoho, protože variace postav dosahují až v další fázi customizací částí těla. Různé postavy může také mnohem lépe vystihovat ilustrace, obsahující scénu s tematikou charakteru než jen samotný model v idle póze.

MOBA hry jsou nejčastěji tvořeny s pohledem ze shora, ale výjimkou je například hra Smite, která využívá pohled ze třetí osoby. Volba pohledu kamery na hru může ovlivnit kompozici herního UI a tím následně možnosti využití reprezentujících ikon postav. Horní pohled poskytuje UI trochu více volnosti, protože má hráč možnost volně posunovat svou kameru dál od hratelné postavy.

Kromě selection screenu je třeba v mobách postavy reprezentovat na mnoha dalších místech. Díky tomu je možné, pro ty účely vytvořené, ilustrace opakovaně využít. List charakterů je velice cenný i mimo hru, protože hráči umožňuje jednoduše vyhledat konkrétní postavu o kterou má zájem a je rychle naveden k dalším informacím. Ať už jde o doplňující příběh nebo popis fungování schopností. Nejjednodušší způsob, jak se orientovat na minimapách je s pomocí ikoněk postav. V případě, kdy jsou herní charaktery odlišné a na každý z nich je třeba reagovat jinak, je tato možnost velice cenná. Jelikož se jedná o žánr her, které jsou online a jejich zápasy jsou nekonečně opakovatelné, je užitečná i historie odehraných her. V té se snáze orientuje, pokud je hráči rovnou prezentováno, za kterou postavu odehrál svou hru.

1.1.3 RTS



Obrázek 3: Warcraft 3 (Martindale, 2017)

Real time strategie nekladou přílišný důraz na jednotlivé postavy. Některé mohou být důležitější než jiné, ale v jeden moment hráč ovládá celé skupiny. I v selection screenu bývá volena frakce či národ a specifické postavy jsou jen její součástí. Z toho důvodu není moc míst, ve kterých jde využít assety k podpoření dojmu z charakterů. Jednou z výjimek jsou dialogová okna, do nichž lze umístit detailnější portrét. Ten jako v případě plošinovek poskytuje lepší obrázek o charakteru, který je jinak reprezentován pouze jako malý model v prostředí. Pro strategie v reálném čase je portrét o něco málo užitečnější než u skákaček. Je to z toho důvodu, že hra jinak hráči o postavách neposkytuje mnoho vizuálních informací kvůli jejich velikosti. Plošinovky nepotřebují na obrazovce obsáhnout tolik prostoru kolem jednotlivých postav. Postavy jsou přiblíženy, a tak je jejich podoba prezentována o něco lépe i bez UI.

1.1.4 Sandbox a simulátory



Obrázek 4: Minecraft (Levasseur, 2022)

Většina sandbox her a simulátorů mají společné to, že kladou malý nebo žádný důraz na příběh a posloupnost hry. Sandboxy fungují jako volné prostředí, které hráči poskytuje základ pro tvorbu vlastní zábavy. Samotný název sandbox bývá spojován s termínem „hráčova volba“ a je často užíván v technologické oblasti.

Simulátory se věnují konkrétnímu tématu, který nevyžaduje složitý příběh a celý systém staví na tom, jak atraktivně bude na hráče působit hratelná verze simulované situace. Z důvodu takto výrazné absence příběhu není důležitá ani postava, kterou si hráč zvolí. Pokud je osobnost hratelných postav takto nepřítomná, způsobů jejího rozvoje není mnoho a pro vývoj by takové pokusy byly jen málo užitečné. Zdroje investované do oživení charakterů by nenásledovaly cíl, pro který je hra tvořena. Pokud se vývojáři podobných her rozhodnou investovat do variant vizuálů, je to z důvodu monetizace například novými vizuálními skiny 3D modelů. Tyto modely nemají žádnou konkrétní spojitost s postavou (Pavlovic, 2020).

1.1.5 Shooter



Obrázek 5: Spellbreak (Adams, 2020)

Shooter je žánr, který lze definovat akčním zaměřením, střelením nepřátel a v různé míře násilným obsahem. Střelení v těchto hrách není nutně omezeno pouze na střelné zbraně. Některé hry jsou zároveň fantasy a v tom případě využívají jinou formu útoků. Tuto formu shooterů reprezentuje dobře hra Spellbreak. V ní hráč ovládá postavu se dvěma rukavicemi, které každá zastupují jeden element a jejich různé kombinace přidávají zvolené postavě na originalitě. Tento žánr bývá nadále rozdělován na first-person a third-person. I když mezi těmito podskupinami není herně velký rozdíl, každá z nich musí prezentovat hratelnou postavu ve hře trochu jiným způsobem. Prvním rozdílem jsou nároky

na rozmístění herního UI na obrazovce. Při tvorbě těchto prvků musejí vývojáři počítat s tím, jaký prostor postava zaujímá a kde by UI překrývalo akce postavy. Tím druhým je čitelnost samotné postavy (Pavlovic, 2020).

Pohled ze třetí osoby umožňuje prezentovat celé tělo, a tak je k dispozici více prostoru pro detaily. Těmi může být postava charakterizována a také odlišována od ostatních. Pokud hra využívá různé originální charaktery, jejich odlišení je ještě důležitější než v případě her dělených pouze na týmy.

Pohled z první osoby ponechává více prostoru pro dění před hráčem, ale na druhou stranu omezuje možnosti designérů na vizuální prezentaci samotné postavy. Viditelné jsou pouze ruce a předměty které drží. Z toho důvodu je třeba všechny zásadní rozlišovací prvky navrhovat právě na tato místa.

Hry mohou být velice rozmanité a stále zapadat do žánru shooterů. Některé jsou navrženy jako offline adventury se zaměřením na příběh. Ty ale neposkytují výběr postav a samotný příběh je již vázán na připraveného avatara. Jiné fungují podobně jako MOBA hry svou opakovatelností a hratelností online s ostatními. Online shootery s mnohými originálními postavami vyžadují assety pro jejich opakovatelnou prezentaci. Zde jsou opět nejlepší volbou pro rychlou rozpoznatelnost i výkon 2D vyobrazení postav. Ty mohou být opakovaně použity s různým oříznutím na selection screen, do map i v UI, které vyžaduje přehlednost postav.

1.1.6 RPG

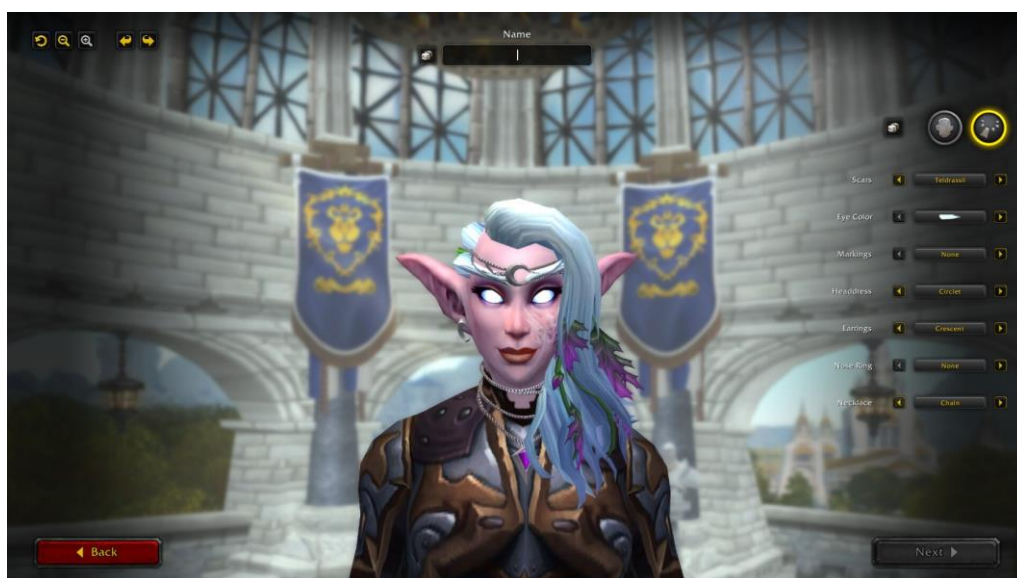


Obrázek 6: Genshin Impact, character selection (Coates, 2020)

Tyto hry jsou charakteristické svým důrazem na zvolené hratelné postavy, které jsou středobodem příběhu. Hráč tak vstupuje do situace fiktivní postavy a hra dělá vše proto, aby tento dojem podpořila. Z toho důvodu se žánr označuje zkrácenou variantou slovního spojení role-playing games neboli hry na hrdiny. Většina těchto her vyžaduje volbu postavy pouze na začátku hraní nebo poskytuje hráči možnost přizpůsobit si svou podobu kombinací předpřipravených možností. Ani jedna z těchto variant ale nemá vliv na následné fungování ve hře.

Výjimkou je pár her, které využívají více originálních postav otevřeného světa RPG. Příkladem je čínská hra z roku 2020, Genshin Impact. Pokud jsou takovéto hry online, eventuelně se musejí potýkat s problematikou, kdy spolu hraje víc hráčů se stejnou postavou. To následně kazí atmosféru a do postavy se nelze tak dobře vžít.

Offline hry fungují s omezeným počtem postav bez opětovného výběru. Z toho důvodu není ani potřeba UI zbytečně zahlcovat vizuálem reprezentujícím postavu. Hratelný charakter nepotřebuje žádnou prezentaci, protože je středem pozornosti pokaždé hned od zapnutí hry. Tyto tituly mají možnost vytvářet bonusové materiály přímo o postavě, za kterou lze hrát. Některé vznikly dokonce podle již existujících příběhů, jako například Witcher. Online varianty, které spoléhají na častou interakci hráčů, volí méně osobní prvky příběhů. Postava je často představována jako schopnější než obyčejní lidé, ale stále jen jako jedna z mnoha obyvatel vytvořeného světa. Pocitu ponoření do příběhu rozhodně nepomáhá situace, kdy je postavě poskytnut důležitý nástroj, jenž je prezentován jako jedinečný, ale následně hráč zjistí, že ho vlastní i všichni ostatní. Tento přístup začali využívat ve svých posledních verzích tvůrci hry World of Warcraft.

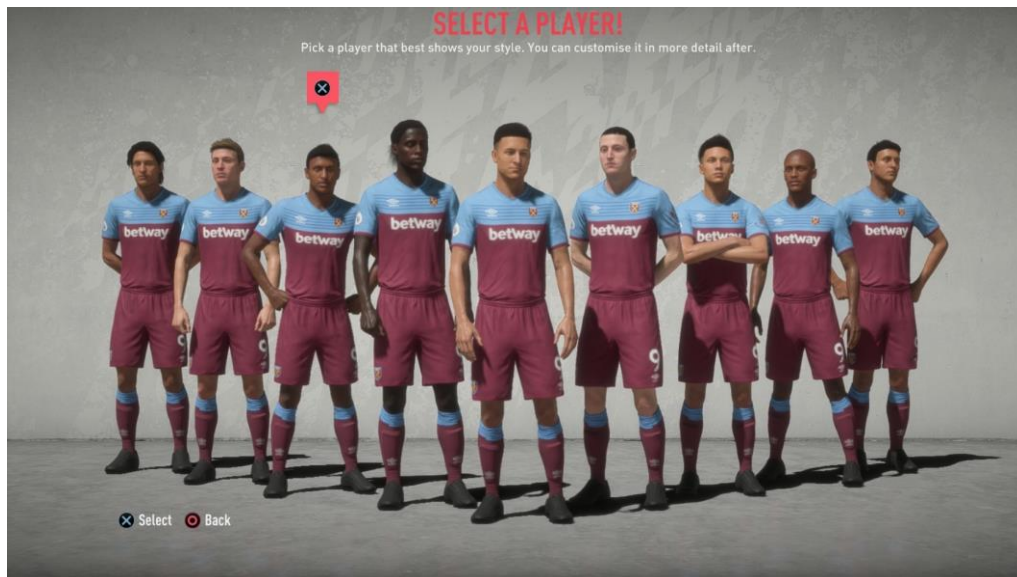


Obrázek 7: World of Warcraft, character creation (Liu, 2021)

Online hry také nemohou zahrnovat hratelné postavy do svého příběhu, protože by nikdy neuspokojily všechny hráče, a to je přesně jejich cílem. Působit na všechny hráče bez rozdílu. Proto se tyto příběhy soustředí na nehratelné postavy, které jsou pro všechny stejné. Snaha vtáhnout hráče do imaginárního světa externími materiály je z toho důvodu zaměřena na svět očima jedinců, za které nelze hrát. Tento přístup, například písemnou formou, tedy nemůže přímo prohloubit vztah hráče s hranou postavou. Na druhou stranu velikost

otevřeného světa RPG her umožňuje hráčům navštívit místa a setkat se s postavami, které jsou jim z příběhů známé.

1.1.7 Sporty



Obrázek 8: Fifa 20 (Coates, 2019)

Sportovní hry fungují často při výběru postavy jako shootery nebo MOBA hry. Mají prostor pro velké množství postav, a proto vyžadují jejich grafické znázornění, ve kterém se dobře orientuje a je využitelné na více místech v UI. Málodky je ale potřeba od sebe odlišovat konkrétní postavy například na minimapě. Sportovní hry bez spoluhráčů nevyžadují minimapu žádnou. Závodním variantám stačí pro orientaci v prostoru odlišení sebe od ostatních a týmové hry potřebují rozlišit týmy, které zastupují. Jejich rozdíly se mohou projevit pouze statistikami, které mění například rychlost fotbalistů.

Sportovní žánr sdílí mnoho svých znaků se simulátory, protože je to také z větší části imitace skutečných aktivit. Často ale těží z imitování reálných sportovců. Hráči si pak volí svého avatara pouze podle podobnosti s někým známým. Podpoření prezentace postav příběhem lze ve sportovních hrách pouze v případě, kdy nejsou vytvořeny jako reprezentace skutečných lidí. U těch je veškerá snaha zaměřena na co nejvěrnější zobrazení originálu. Jejich vizuálnímu odlišení od konkurence může ale výrazně pomoci vizuální styl, který postavy změní, ale stále zachová jejich nezaměnitelnou podobnost s předlohou.

1.1.8 Adventury



Obrázek 9: Firewatch (Coates, 2016)

Adventury jsou vždy zaměřovány hlavně na příběh, hádanky a prozkoumávání. Jejich původ je v textových hrách, které nebylo možné příliš vizuálně obohatit. V průběhu let je ale s novými technologiemi možné atmosféru adventur výrazně vizuálně podpořit (Keeley, 2021).

Tyto hry neposkytují velkou variabilitu při volbě avatara. Malý výběr na začátku znamená, že většinou není třeba vytvářet materiály jako ilustrace pro každou z postav, které by je reprezentovaly v UI. Vše je soustředěno na jednu postavu. Ovladatelnost jiných postav bývá umožněna pouze omezeně na základě příběhu a bez hráčovy možnosti volby. Díky tomu není třeba vytvářet žádné materiály jako vizuální doprovod změny.

Zakázky pro ilustrátory do takovýchto her bývají často jednorázové, protože není příliš prostoru pro jejich práci, pokud nepracují přímo na assetech do herního prostředí. Většina herního času se odehrává s jednoduchým UI a ilustrace jsou využity nejčastěji k propagaci nebo jako načítací obrazovky. Na tyto obrazovky se většinou umísťují scény s větším důrazem na prostředí než na charakter. Záběry scénérií jsou uprostřed hry užitečnější než kompozice prezentující postavu. Ta je součástí hry většinu času, a proto je snadné s ní hráče dobře seznámit pomocí jejího ovládání a interakcí. Například v adventuře Ori, jenž je zároveň i platformer, je kladen velký důraz na vizuál prostředí a s tím spojenou atmosféru. Podoba hratelné postavy je mnohem více stylizována pro

účely hrátelnosti a pohled do její osobnosti získáváme samotným hraním. Ani propagační ilustrace o postavě nevypovídají víc než obyčejný záběr ze hry.

1.1.9 Survival a horor

Jedná se o hry, které mohou být označeny oběma žánry zároveň a takové, které sedí k jednomu, ale s druhým nemají nic společného. Hry, které nutí hráče bojovat o přežití jsou už samy o sobě stresující, a proto mohou působit strašidelně i bez zaměření designérů na vyvolání tohoto pocitu. Z toho důvodu je tak snadné atmosféru podpořit a tím jednoduše hře přidat další žánr. V případě hororových her je to podobné. Pokud by se hráč ocitl v kůži vytvořené postavy bez cíle, který ho nutí něco dělat, hra by neměla smysl. Nikdy by tak hráče nedostala do situací, kvůli kterým byla navržena. Mechanika sbírání a kombinování zdrojů posunuje hru blíž k žánru survival, pokud je na ni kladen velký důraz (Pavlovic, 2020).



Obrázek 10: Dead by Daylight (Coates, 2016)

Málo kdy je v těchto žánrech hráči umožněno zvolit si z výběru originálních postav, které by se od sebe zvláště lišily a měnily tak způsob hrátelnosti. Zajímavou výjimkou je hra Dead by daylight, což je online hra s možností hraní za obyčejné lidi v týmu nebo za jedno z monster, lovcí ostatní hráče. Prostor této hry se dá považovat za arénu, protože se vše děje v uzavřeném prostoru, odkud se hráči snaží utéct. Opakovatelnost těchto situací poskytuje dobré prostředí pro více variant postav. V tomto případě postav monster, jenž mají pro

lov lidí své originální schopnosti. Je to ale stále hororová hra, a proto není tak dobré hráči představovat detailní příběh monster. Vznikl by tak větší vztah s nimi než s obyčejnými postavami, o které se má hráč bát.

1.1.10 Karetní hry



Obrázek 11: Hearthstone, in-game screen (Coates, 2014)

Karetní hry poskytují možnost lepšího vizuálního doprovodu než v případě fyzických karet, díky zakomponování VFX. Velké množství karet otevírá široké možnosti pro využití vizuálně atraktivních assetů. Každá z nich může vyprávět příběh a svou atmosféru za pomoci ilustrace. Karet je ale kvůli možnostem hry příliš mnoho, takže nejsou jejich osobní a detailní příběhy tak důležité. Hráče nebude nikdy přitahovat ke hře jediná karta, protože bude muset pracovat s větším počtem najednou. Povaha karetních her zároveň způsobuje, že nemáme jistotu, jestli si konkrétní oblíbenou kartu opravdu vytáhneme. Z toho důvodu jsou důležité vizuály karet, jejich vlastnosti, ale ne tak moc příběh jejich obsahu. Hra Hearthstone ukazuje, že lze do karetní hry zakomponovat mechaniku hraní za různé postavy. Umožňuje výběr z několika hrdinů, kteří každý poskytují trochu jiné možnosti taktizování. Tato hra má výhodu díky své návaznosti na hry od studia Blizzard a tak jsou její hrdinové již známí z dalších her. Z toho důvodu nebylo třeba postavy nijak zvlášť popisovat v této hře, ale funguje to jako dobrý příklad toho, že by to bylo možné.

Online forma hraní umožňuje přístup k více oponentům a snazší distribuci samotné hry než v případě fyzických karet. Některé z těchto her vznikly jako digitální rozšíření již známých karetních her. Jednou z nich je Magic: The Gathering. Zde je možné dokonce fyzické zakoupené karty nahrát do digitální verze hry a využít i online (Johansson, 2009).

1.1.11 Hry, kterými se lze inspirovat

Nejlépe se kvalitní techniky využívání herních prvků hledají v již úspěšných hrách s podobnými žánry a podobným cílem. Každá hra i žánr jsou ale odlišné, a proto mohou působit jako dobrý příklad pro některé části a špatný pro jiné. Z toho důvodu je část práce věnována zhodnocení několika her, které využívají ilustrace ve svém UI nebo jen kvalitně a živě prezentují své charaktery.

League of Legends

Tato MOBA hra od Riot games obsahuje velké množství postav, ve kterých je třeba se orientovat. Každá z nich může být pro některého z hráčů ta nejdůležitější. League of Legends obsahuje psané příběhy o každé ze svých vydaných postav a organizované informace o oblastech, kontinentech a vesmírech hry. Tyto informace nejsou pro hru zásadní, ale pomáhají hráčům nahlédnout hloub do vymyšleného světa. Úspěšnost hře umožnila i tvorbu



Obrázek 12: Arcane seriál (Walser, 2021)

finančně náročných projektů jako jsou minihry s rozšířenými informacemi o historii postav, animovaný seriál, knihy a komiksy. League of legends také obsahuje velkou knihovnu ilustrací k prezentaci postav. Tyto ilustrace jsou také

animovány pro příležitosti vydání charakterů, což v kombinaci s hudbou pomáhá jejich propagaci.

Overwatch

Overwatch je online střílečkou. Své charaktery prezentuje pomocí screenů 3D modelů, ať už jsou využity jako pozadí k textu nebo pouze jako portréty při výběru z postav. Textový doprovod o historii postav je poměrně stručný. Zvýrazněn bývá v animovaném videu. To je v podobě paralax 2D obrázků, doplněný zvukovými efekty a hlasem postavy, která svůj příběh vypráví. Overwatch také vydal o svých postavách krátké komiksy a psané texty, které vypráví o společných příbězích různých postav.

Warcraft

Hra Warcraft původně vyprávěla příběhy postav přímo hraním jako RTS, ale s postupnými úspěchy vytvořeného světa začaly vznikat i knihy. Tyto knihy zvyšují zájem o celou hru i o hratelné postavy, které jsou následně v MMORPG variantě World of Warcraft pouze NPC. Stále ale prohlubují zájem o herní svět a tím i o samotné hraní. Ve většině případů se jedná o detailní pohled na důležité události, vyprávěné z pohledu známých postav.

Hearthstone

Knihy Warcraft mají stejný efekt i na tuto hru, neboť jsou zde jejich protagonisty jako hratelné postavy. Společnost Blizzard se tak ujistí, že hráč, který už přišel do styku s knihami či s některou z her bude s dalšími hrami začínat už se známým dojmem a konkrétnější představou o tom co ho může čekat.

Apex Legends

Apex Legends neprezentuje příliš první akt hratelné postavy neboli její minulost. Poskytuje ale zajímavý náhled na situaci, při které se nová postava připojila k těm stávajícím. Tento náhled je zprostředkován skrz animované video, vydané jako trailer na novou postavu. Nevypoví to příliš o motivech charakterů, ale představí to jejich charakter. Zároveň je tak vysvětlen důvod, proč přibyla další postava.

2 MÉDIA OŽIVUJÍCÍ HRATELNÉ POSTAVY

2.1 Využití ilustrací

Existuje mnoho různých technik, jenž je možné využít při tvorbě vizuálního díla, reprezentujícího herní charakter. Někdy stačí jediný pohled na vyobrazení osoby a člověk se dozví víc než ze sáhodlouhého popisu. Proto ani způsob efektivního zachycení postav nelze vždy dostatečně vysvětlit bez vizuálního příkladu. „Obrazy jsou jako zkratky do mozku: jsme vizuální tvorové a jsme naprogramováni tak, abychom reagovali více na vizuál než na slova“ (Walter a Gioglio, 2014, s. 16). Příklad si můžeme vzít z každodenní komunikace, jejichž 93 % je nonverbálních. Nonverbální komunikace samozřejmě neobsahuje pouze zrakové vjemy, ale lidský mozek zvládá zpracovávat vizuální informace 60 000krát rychleji než text (Walter a Gioglio, 2014).

Hry jsou produkt, a proto je důležité se i na ně koukat takovým způsobem, abychom vytvořili něco úspěšného. Emoce pomáhají propagovat. Pokud pohled na ilustraci v člověku vyvolá pocity a začne se díky tomu cítit jinak, vznikne vztah nejen ke konkrétnímu dílu, ale i k postavě, kterou představuje a následně ke hře, jejíž je součástí. S tímto způsobem myšlení zaměřeným na business se často setkáváme u značek a symbolů produktů, ale i v tomto případě může smysl pro detail pomoci. Člověk, který si vytvoří pozitivní vztah k jedné konkrétní postavě, tráví čas zjišťováním si informací o ní a hraje za ni, sice může ignorovat všechny ostatní charaktery, ale nakonec je to pořád hráč. Stále je uživatelem konkrétní hry (Walter a Gioglio, 2014).

V herním průmyslu je kladen mnohem větší důraz při studování a popisování, jak správně vysvětlit herní mechaniky skrz tutoriály a zdaleka ne dost pozornosti mají prvky, jež jsou přehlédnutelné a nepotřebné k samotnému hraní. Některé z nich mohou ale přitahovat k hraní mnohem víc.

Do tvorby ilustrace se vrháme až ve chvíli, kdy máme z čeho vycházet. Jako výchozí stupeň se hojně používá takzvaný mood board. Jde o soubor mnohdy náhodných a nesouvisejících obrázků, které každý zachycuje nějakou část celku, jehož chceme eventuelně dosáhnout. (Jůn, © 2022).

Dobré vodítko pro to jak ilustraci tvořit je nejprve si odpovědět na otázku, kde bude nejvíce používána. U her, ve kterých je využívána hodně je odpovědí



Obrázek 13: Overwatch galerie hrdinů (Roberts, 2016)

hlavně UI. Jakou pózu nebo jaké osvětlení použijeme nebude příliš ovlivněno požadavky UI. Naopak v případě kompozice to má velký vliv a například absence hlavy otočené směrem k nám dělá ilustraci ve většině případů nepoužitelnou. Hlava nebo tvář je využívána nejčastěji a pokud je někde potřeba jen výřez z celé kompozice, je pravidlem, že se jedná o tvář. Ta skrývá univerzálně nejvíce rozpoznávacích prvků, a proto můžeme její výřez vidět při výběru z postav i jako doprovodný prvek k dialogovým bublinám. Každá z hratelných postav má svůj nejspecifičtější prvek na jiném místě. Pokud by se využíval výřez tohoto prvku, UI by bylo méně organizované a srozumitelné než v případě, kdy každou postavu reprezentuje její tvář.

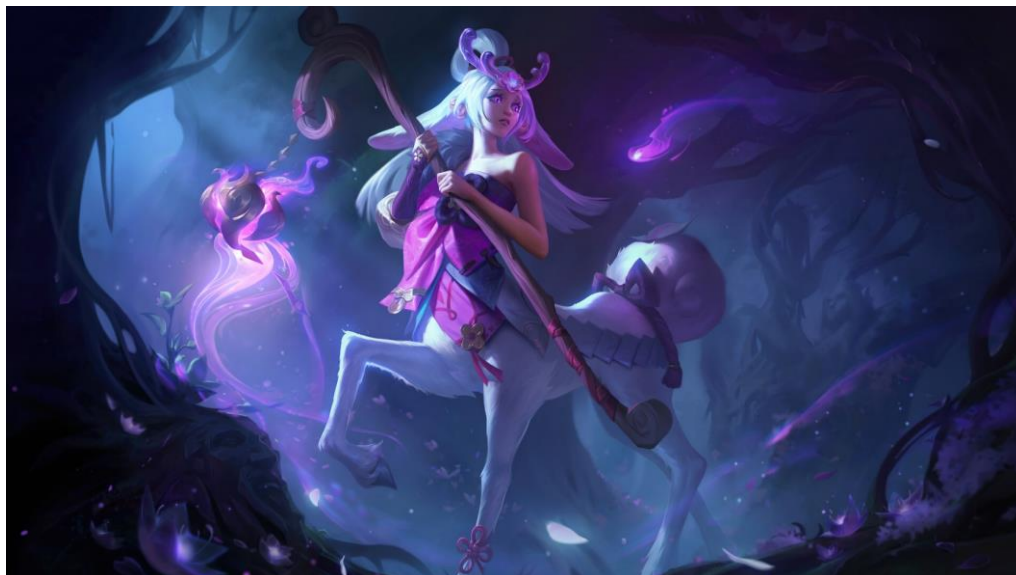
2.1.1 Kompozice

První věc, jenž ze skicy dělá ilustraci je rámeček. V digitálním prostředí her není třeba rámovat ničím konkrétním. Stačí formát a definované okraje plátna. Mnohdy je ale třeba počítat s větším množstvím formátů kvůli využití v UI pro různé účely nebo kvůli různým formátům obrazovek uživatelů. Proto jsou často ilustrace s širším využitím navrhovány tak, aby obsahovaly hlavní informace v menším prostoru a absence zbytku plátna nenarušovala celkový dojem (Bouleau a Villon, 2017).

Výběr správných kompozic pro účely prezentace herních charakterů může být usnadněna několika pravidly. Již byla zmíněna důležitost tváře či hlavy. Z této informace se dá odvodit, že není dobré umisťovat do kompozice charakter příliš malý. Tvář by neměla dostatečné rozlišení, pokud by na ni bylo přiblíženo nebo by musela být celá ilustrace příliš detailní s vysokým rozlišením. To by bylo zbytečně časově náročné a pro digitální prostředí neoptimalizované. Tělo může být otočeno od kamery, ale pouze v případě, kdy je stále vidět dostatek tváře. Mnohdy se kvůli důležitosti a velikosti hlavy z formátu vynechávají některé nepodstatné části těla. Jde buď o celou postavu, konec formátu u kolen, konec u pasu nebo v oblasti hrudníku. Příliš velké přiblížení na tvář může mít ale také negativní efekt, protože nezbyvá dostatek volného a méně důležitého prostoru, jenž by mohl být pro účely UI odříznut.

V některých případech může mít umístění centrálního bodu díla v kompozici velký vliv na atmosféru, jež bude vyzařovat. Hodně volného prostoru kolem hlavního prvku napomáhá například pocitu otevřenosti, volnosti či štěstí. Naopak pokud zabírá hlavní prvek většinu formátu, často to má za následek pocit stísněnosti, nepohodlí nebo strachu. Kombinací ostatních technik lze tento dojem změnit jako v případě pocitu útulna. Nebyla by to ale bezpečná varianta, neboť bychom se pohybovali příliš blízko scénáři, ve kterém bychom svou volbou diváka navedli na jinou atmosféru, než bylo v plánu. Oříznutím některých částí těla lze zvýšit napětí, a i když to nejlépe platí v případě oříznutí tváře, pro účely herní ilustrace by to nebyl dobrý nápad. (DuFault, 2003)

Pokud je postava umístěna na straně formátu, měla by se dívat směrem k prázdnějšímu prostoru. Tímto způsobem bude ilustrace působit vyváženě i s původním formátem. Toto umístění může často také pomáhat vyprávění příběhu, který se v díle skrývá.



Obrázek 14: Spirit Blossom Lillia (Wong, 2021)

Na ukázce je vidět postava, jenž je umístěna k levému okraji ke světlu, ale se strachem se dívá směrem do tmy a neznáma na pravou stranu. Kontext takovéto kompozice se dá následně změnit například umístěním textu do pravé strany ilustrace, čímž získává v UI další využití (Kovalcik, 2019).

Ponechání prázdného pozadí by bylo ale pouze plýtvání potenciálem. Je to prostor, jenž i když nekontrastní, poskytuje mnoho možností pro obohacení celku různými detaily. Tyto detaily nejsou potřebné, ale mohou pomoci při zdůraznění či vysvětlení atmosféry hlavní části díla. Divák mnohem snáz pochopí strach vyjadřovaný postavou, pokud je mu poskytnut náhled na zdroj strachu. Druhý důvod je ten, že tato část ilustrace může obsahovat geometrické prvky, které nenápadně navádějí divákův pohled na správné místo nebo ho svádějí od opuštění formátu.



Obrázek 15: Coven Zyra (Oyhen, 2020)

Společnosti je většinou poskytnuto pár rychlých příkladů, sdělujících základní myšlenku kompozice, protože nikdy není pouze jedna správná možnost. V této fázi se nepoužívají barvy ze dvou důvodů. Zpomalilo by to tvorbu bez větších výhod a pokud je černobílá varianta funkční, bude následně fungovat i ta barevná.

Perspektiva

Druhů perspektivy je několik. Ty nejznámější jsou zachycovány geometrií, jiné barvou či velikostí. V případě bodových perspektiv je důležité především umístění horizontu a kde jsou ve vztahu k němu umístěny prvky v kompozici. Stejná scéna s identickým obsahem může vyvolávat různou atmosféru, pokud je zachycena z jiného úhlu pohledu. Záběr ze shora může postavu prezentovat jako malou či slabou, a tudíž méně nebezpečnou. V tom případě je horizont umístěn nad postavou klidně i mimo záběr. Na druhou stranu záběry ze zdola vyvolávají dojem moci či velikosti. Tehdy je horizont nízko pod hlavním bodem kompozice. Někdy lze podobným způsobem prezentovat důležitost postav bez toho, aby byly výškově nad horizontem kamery, pokud jsou v porovnání s ostatními objekty či postavami ve vyšší úrovni kompozice. Náklon či deformace horizontu jsou dalšími z možností, kterými lze podpořit dynamiku (Aldredge, 2022).

Velice užitečnou perspektivou je atmosférická perspektiva. Ta rozlišuje prostor změnou barevnosti blízkých objektů oproti těm vzdáleným. Čím je prvek v kompozici dál od kamery, tím větší množství atmosféry je mezi nimi. Velká vrstva se následně viditelně projevuje a zahaluje barevnost objektu. Objekt se slévá s pozadím více než bližší prvky a snižuje se tak jeho kontrast barev i světlých ploch a ploch stínu. Atmosférická perspektiva je také mnohem více ohebná oproti bodovým perspektivám. Lze ji výtvarně přehnat v místech, kde by v realitě nebyla tak výrazná mnohdy bez toho, aby působila špatně. Tím lze nenápadně dosáhnout kontrastu v místech, kde by to jiné techniky neumožnily.

Hloubka ostrosti

Zde se jedná o napodobování funkčnosti reálných fotoaparátů a kamer. Podoba snímků z těchto zařízení je pro člověka známá, a tudíž ilustrace se stejným efektem působí přirozeně. Jde o nastavení ostrosti díla nebo jeho částí pro dosažení pocitu hloubky. Různá ostrost například vrstvy popředí a pozadí prostor odděluje a pomáhá oku lépe určit jaké prvky jsou blíž a jaké dál. Je tak zvyšován kontrast. Důležitá místa si uchovávají jemné detaily a ta ostatní je úmyslně postrádají. Čím více vrstev je použito, tím čitelnější a trojrozměrnější se prostor stává. Cílu lze dosáhnout ještě lépe, pokud jsou součástí ilustrace objekty, jejichž části se vyskytují ve více vrstvách ostrosti. Například v případě postav může být torzo a hlava zaostřené a vzdálené i přiblížené končetiny naopak rozmazané. Výraznější a rychlejší přechod mezi úrovněmi ostrosti je preferován u dynamických kompozic často v kombinaci se zkracováním. Je tak imitována rychlost pohybu (Peterson, 2016).



Obrázek 16: Kled splash art (Siswanto, 2020)

3D efekt ale není jediná výhoda užití hloubky ostrosti. Volba zaostřené vzdálenosti pomáhá navést pozorovatele pozornost na místo, které tvůrce považuje za důležité. Rozmazané části nepůsobí tak důležitě, protože jdou hůř rozeznat jejich detaily nebo jsou skoro nečitelné. Občas se může stát, že je tato technika špatně zkombinovaná s ostatními prvky a následné pozorování působí nepříjemně. Může se tak stát v případě, kdy zaostření navádí oko na jiné místo než například barevnost či tvary. V takové situaci má člověk tendenci hledat obsah díla v rozmazaných místech. Bez technologických způsobů rozostřování lze této iluze v malbě dosáhnout absencí detailů na nedůležitých místech. Oko jednoduše nepotřebuje informace, na které se nesoustředí.

2.1.2 Světlo

Světlo poskytuje dílu nové dimenze a způsoby vyprávění, kterých obyčejná kresba není schopná. Světlo podporuje formu, mění důležitost a podporuje kontrast ve formátu. Umístění osvětlených a neosvětlených oblastí může dokonce v některých případech zjednodušit práci bez toho, aby došlo ke ztrátě kvality, jelikož nejvíce detailů obsahují přechody mezi světlem a stínem. Tato místa přitahují nejvíce pozornosti a zbytek prostoru se zdá být hotový. Je to z toho důvodu, že lidské oko dokáže v reálu rozeznat nejvíce detailů právě v oblasti přechodů a kontrastů.

Teplota

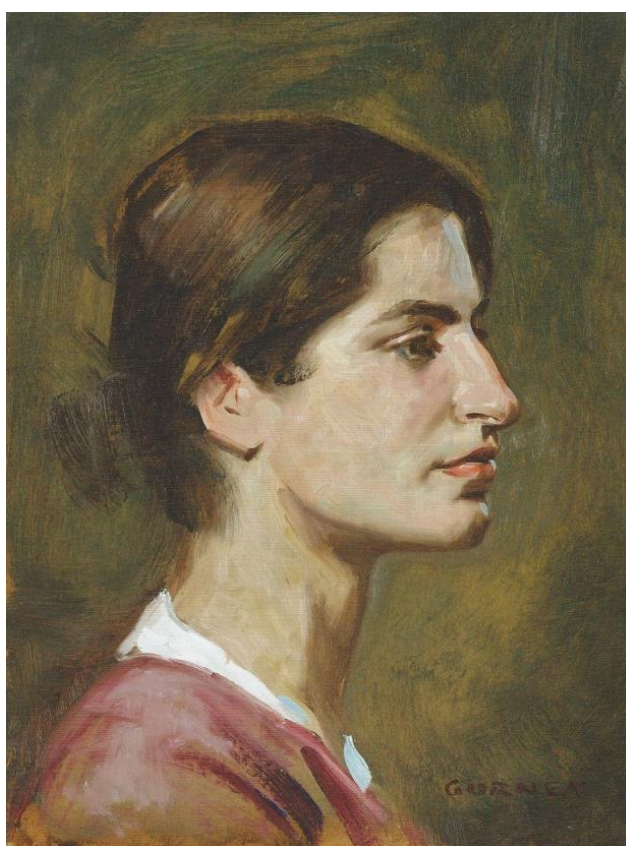


Obrázek 17: Barevný kruh (Medved', 2022)

„Myšlenka teplých a studených barev je celá jen v naší mysli, ale teplota barev je i tak pro diváka reálná“ (Gurney, 2010, s. 112). Barvy znázorňujeme pro lepší popis na kole. Není přesně stanovené, a ne všichni se shodnou kde přesně je na kole hranice mezi teplými a studenými barvami. Přibližným středem teplých barev je oranžová a těch studených modrá. Kompozice se volbou barev nezmění, ale pocity z díla mohou výrazně ovlivnit. Studené barvy mimo jiné vyvolávají pocity zimy, ledu nebo klidu. Ty teplé připomínají oheň, teplo a život. Těchto pocitů se často využívá v kombinaci s kontrastem. Rudý bod je pro oko mnohem výraznější, pokud je obklopen chladným modrým prostředím, než jestliže je kolem něj západ slunce nebo žlutá poušť. Volbou těchto kontrastů můžeme podpořit tvarovou kompozici, která byla předtím definována. Jediný prvek může být dostatečný pro sdělení plánované emoce. Černobílé dílo bez odstínů šedé dokáže předat zprávu, ale při vývoji her je třeba myslet na to, že záleží na efektivitě. Lidí, kteří se s vyobrazením postavy setkají bude mnoho a kombinací více technik se zvýší šance na vyvolání potřebných emocí u co největšího počtu hráčů (Gurney, 2010).

Typy osvětlení

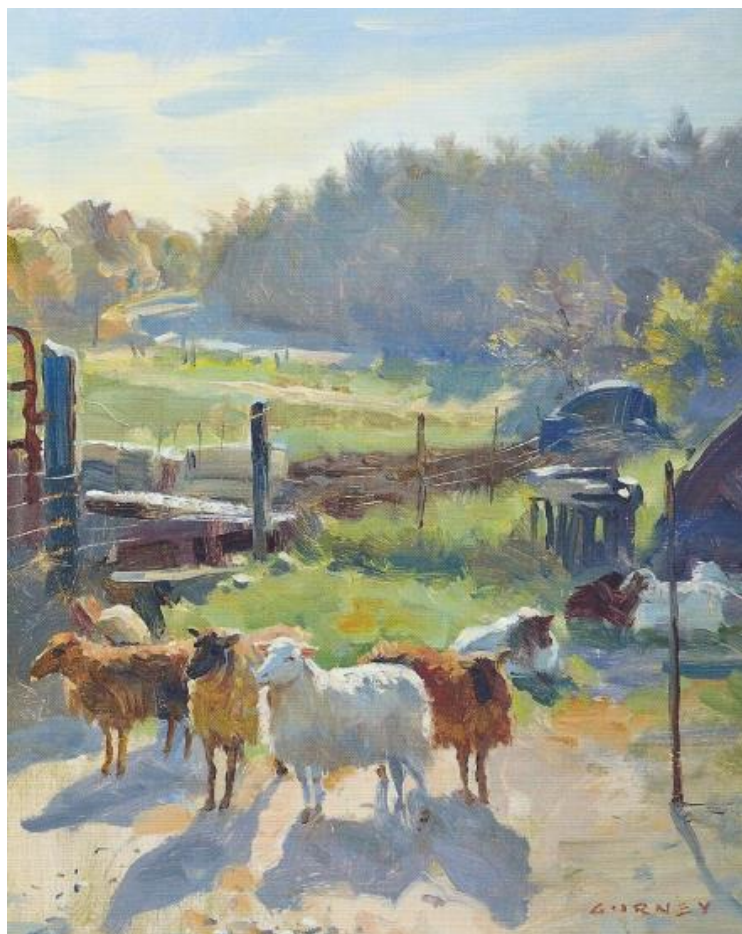
Každá z možností má své výhody i nevýhody v určitých případech. Nejčastějšími z nich jsou osvětlení tříčtvrteční, čelní, protisvětlo, okrajové osvětlení, zespodu, bodové a odražené světlo. Tříčtvrteční osvětlení bývá umělci velmi oblíbené z toho důvodu, že vytváří velké stíny a pomáhá tak modelovat trojrozměrnou podobu zobrazovaného objektu. Při jeho použití vzniká stín z nosu a na vzdálenější straně tváře a dohromady zanechávají prostor pouze pro trojúhelník světla na tváři, který je typický pro tříčtvrteční osvětlení (Gurney, 2010).



Obrázek 18: Twenty-minute profile (Gurney, 2010)

Pravým opakem je čelní osvětlení. To nezanechává z pohledu diváka příliš prostoru pro stíny, a tudíž se může výsledek zdát mnohem méně trojrozměrný a plochý. Je to dobré osvětlení v případě, že chceme zachytit vzor tak, aby byl čitelný nebo pokud nechceme, aby byl výsledek příliš dramatický. „Je to jeden z mála případů, kdy vznikají obrysové linie v reálném světě“ (Gurney, 2010, s. 58). Vznikají pomocí stínů, které získávají na intenzitě až na okrajích formy, která je z většiny z našeho pohledu osvětlená (Gurney, 2010).

Protisvětlo vzniká, pokud je zdroj světla umístěn čelem k divákovi za objekt. Tím vzniká velký kontrast. Osvětlené pozadí ubírá výraznosti objektu, který se jeví tmavý a nejpřitažlivější částí objektu se stane jeho silueta. Tento přístup se využívá zejména v případech, kdy je třeba objekt zobrazit, ale neodhalit ho. Je tak zachována jakási tajemnost. Kromě tajemnosti toto osvětlení podporuje i dramatičnost konkrétně statických kompozic, kde má člověk moment zapřemýšlet, co se v siluetě skrývá. (Gurney, 2010).



Obrázek 19: Shearing day (Gurney, 2010)

Okrajové osvětlení je známé především pod názvem rim light. Vzniká odražením světla, které má svůj zdroj za objektem, na plochách otočených přibližně bokem ke kameře. Objevuje se tak linie dělící objekt od pozadí. Avšak není to vždy pouze linie, protože se tloušťka světla mění podle otočení formy, od které se k nám odráží. Pro podpoření tohoto efektu je dobré zvolit tmavší pozadí, aby světlo lépe vyniklo. Pokud by rim osvětlení příliš splývalo s pozadím, mohlo by to narušit zamýšlenou siluetu objektu. Jeho účelem je doplnění dramatičnosti, protože podobný efekt může vzniknout pouze

ze silného zdroje světla. Přírozeným zdrojem bývá sluneční světlo při východu či západu, což dokáže podpořit pocit klidu a míru, který ale postupně odchází, a tak působí víc živě. V moderním či sci-fi prostředí se často využívají umělá světla různých barev, jež jsou naopak chladná, strojová a stále stejná (Gurney, 2010).

Pokud je objekt osvětlen zespodu, obvykle to přitahuje pozornost už jen svou nezvyklostí. Při sledování lidských postav nemá člověk ve zvyku vnímat známé tváře s tímto světlem. Nejčastěji jsou osvětleny seshora od slunce či z lustrů a tato varianta vypadá jako úplně jiný člověk. Není také mnoho přírodních zdrojů, které by vytvářely toto osvětlení. Nejčastějším příkladem jsou plameny z ohniště. V ostatních případech se jedná o nepřirozená umělá světla. Spodní osvětlení si můžeme také spojit s výraznými divadelními spodními světlometry. Pokaždé tato varianta vyvolává dramatický efekt. Někdy dokonce až magický či strašidelný. Světelné zdroje mohou být využity ke spodnímu osvětlení části objektu v nočním či temném prostředí a podpořit tak jeho velikost. Zvlášť pokud intenzita světla rychle opadá a zbytek objektu se ztrácí v šeru (Gurney, 2010).

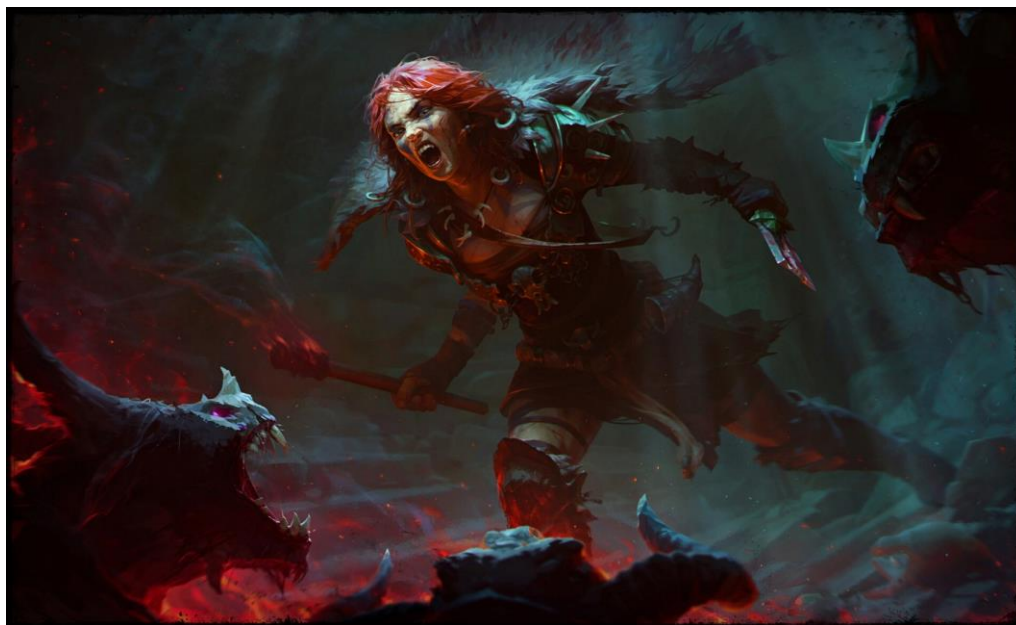
Bodová světla jsou využívána pro usměrnění pozornosti. Tím že jsou tak užitečná při nasměrování zraku diváka, bývá velká část prostoru, který světlo obklopuje, naopak tmavá, s minimálním množstvím ostatních typů světla. Efekt kontrastu je tak co nejvýraznější. Proto lze bodové osvětlení vidět nejčastěji na nočních scénách nebo ve stínech uliček. Vzniká prostoupením paprsků menším prostorem na místech, kde se světlo nemůže příliš rozptýlit, a tak jsou jeho okraje ostré. Při zobrazování lidských postav může být toto osvětlení využito jako trik pro zakomponování efektu s názvem subsurface scattering. Je to jev prosvícení barev skrz povrchovou tkáň právě v těchto místech ostrých přechodů mezi světlem a stínem (Gurney, 2010).



Obrázek 20: Millbrook library (Gurney, 2010)

„Každý objekt ve scéně, na který dopadá silné světlo se sám stává zdrojem světla,“ (Gurney, 2010, s. 66) buď tím odhaluje detaily které by zůstaly skryté ve stínu nebo jen obohacuje dílo a podporuje pocit trojrozměrnosti objektů, na které se světlo odráží. Přelévání světla z jednoho objektu na ten sousední může zajistit věrohodnost, realističnost a objekty budou působit jako kdyby opravdu existovaly ve stejném prostoru. Odražené světlo není tak silné jako to přímé, a tak je viditelné nejčastěji v oblastech stínu. Také s přibývajícím vzdáleností rychle ztrácí na intenzitě. Modrá barva ale i tak ovlivňuje plochu obarvenou žlutými paprsky slunce. Jen to není dostatečně viditelné. Plochy bez přímého světla, které jsou otočeny směrem nahoru jsou většinou modré a ty otočené rovně či dolů přijímají teplejší světlo ze svého okolí. Šťastným a živým scénám pomáhá hodně výrazné odražené světlo slunce a prosvětlené viditelně modré stíny. Ponuré a dramatické scény jsou naopak podpořeny buď pouze nepatrným odraženým světlem nebo nepřirozenými světly (Gurney, 2010).

2.1.3 Čitelné výrazy tváře



Obrázek 21: Barbarian (Leskinen, 2020)

Pokud ilustrace obsahuje lidskou tvář nebo ji nějaký prvek připomíná a není skrytý v místě stínu a malého kontrastu, obličej bude vždy hlavním středobodem díla, na který se budou pozorovatelé dívat. Z toho důvodu je tato oblast reprezentativní, vyžaduje nejvíce detailů a první dojem o kvalitě se bude tvořit nejčastěji právě tam. Lidé jsou zvyklí sledovat a rozeznávat lidské tváře, a proto je vyžadována práce se světlem, pokud je třeba tvář v ilustraci použít, ale nedovolit jí stát se středem pozornosti. Proto je obecně lepší řešení tuto vlastnost využít a tvorbě obličeje věnovat zvýšenou pozornost. Lidé také neustále neverbálně komunikují, díky čemu jsou automaticky vytrénovaní v rozkódování různých výrazů a jejich významu. Výraz postavy v díle může pomoci divákovi naladit se na správnou atmosféru kompozice podle toho, jak na ni reaguje tvář malovaného charakteru (Orr, 2014).

2.1.4 Pózy



Obrázek 22: Brave Phoenix Xayah (Wong, 2021)

Jaké má postava držení těla může vypovídat mnoho o její povaze i náladě. Při tvorbě ilustrace, jenž má postavu prezentovat má ilustrátor možnost zvolit jednu pózu, která vystihuje požadovanou atmosféru. Obyčejné a běžné pózy jsou lidem známé, a proto působí povědomě a příjemně či obyčejně. Pózy zachycené uprostřed pohybu komunikují dynamičnost a ty nepřirozené až možností těla nebezpečné mohou v člověku vyvolávat strach a působit dramaticky. Změnou zvolené perspektivy a úhlu pohledu lze zamýšlený efekt pózy podpořit nebo narušit.

Pózy mohou být i různě čitelné. V případě snahy o zlepšení čitelnosti je třeba vnímat i siluetu, kterou zvolený postoj vytváří. Každá další vteřina, kterou je divák nucen strávit hledáním obsahu v díle, kazí plánovaný dojem.

Foreshortening



Obrázek 23: Gladiátor (Medved', 2018)

Foreshortening, neboli zkracování, je způsob zobrazení trojrozměrných objektů v perspektivě. Tento jev vzniká optickou iluzí v perspektivě. Vzdálenější objekty se jeví menší, a naopak bližší objekty se opticky zvětšují. Využitím foreshorteningu lze v díle simulovat hloubku. Je doporučováno, zvláště při užívání foreshorteningu, dbát na umístění kreslicí plochy devadesát stupňů vzhledem k očím. Také zakreslování tvarů na příliš velkém formátu může ovlivňovat naše vnímání celku. Když si nedáme pozor na tyto skutečnosti, zvýší se pravděpodobnost deformace. Snaha o kompenzaci deformace nás může následně nutit k přehánění proporcí, čímž opět znehodnotíme dílo a chyba se stane pro diváka ještě více zřejmá (SolarSKI, 2012).

I když je foreshortening pomůcka pro zobrazení 3D prostoru, je třeba pečlivě volit její intenzitu. Výrazné zkracování skvěle doplňuje dynamické kompozice, ale u některých póz zakomponováním foreshorteningu vzniká příliš překrývajících se částí. Například v případě zachycování postav je to vítané jen do momentu, kdy nám skrytí částí těla v perspektivě za ty bližší začne narušovat čitelnost siluety. Tělo může být zachyceno naprosto správně, ale bez správné siluety bude postrádat důležité informace, které by jinak jednoduše předalo. Podoba různých částí těla v extrémním foreshorteningu má také lidem méně známý tvar. (Bouleau a Villon, 2017).

2.1.5 Symbolika

Pokud jedna věc reprezentuje něco jiného, dá se říct, že to symbolizuje. Není nutné symbolizovat pouze věci. Může jít i o emoce či vlastnosti. Barvy mají svou symboliku, která se může měnit v různých kulturách, ale i podle různého kontextu. Díky tomu je zřejmé, že není význam symbolů univerzální. Je to zvyk předávaný předky. Symbolické mohou být také například druhy květin, zvířat, konkrétní tvary nebo i nerosty. Černá kočka v jedné kultuře symbolizuje smůlu a v jiné štěstí.

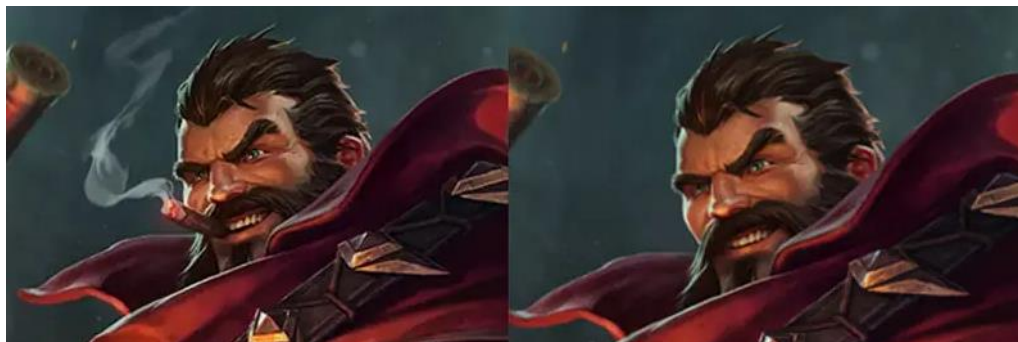
Tyto prvky mohou být využity v kompozici k podpoření atmosféry. Halloweenská dýně a havran, umístění v pozadí, reprezentují tajemno, strach a smrt. Tímto způsobem může být do kompozice přidáno nespočet příběhů, které si může každý vyložit trochu jinak. Na někoho zapůsobí více než na jiné, ale obecně by měly být zvoleny takové symboly, které nemají příliš rozdílné významy v různých kulturách. Alespoň pokud je záměr dílo v těchto kulturách prezentovat.

Barvy reprezentují mnoho významů a emocí. Proto může být užitečné znát symboliku barev pro jednotlivé situace, které chceme zachytit. Malba pralesní flóry bude působit příjemně s převládající zelenou a zářivými červenými květy. Kontext se ale rychle změní, pokud malíř domaluje na zelené listy červené šmouhy. Od toho momentu bude dílo působit tajemně. Bude vyzařovat neklid a strach, protože si tuto červenou člověk spojí s krví a smrtí (Mehrafrooz, 2020).

2.1.6 Cílová skupina

Hlavní a velmi známé dělení je dle věku uživatelů. Hry se zaměřením na mladší uživatele se většinou přiklánějí k větší stylizaci a sytější barevnosti. Napodobují tak vizuální podobu hraček či pohádek, na které jsou děti zvyklé. Videohry dokonce obsahují doporučený minimální věk, který má pomáhat rodičům při volbě her pro své děti. Zvolený styl podle cílového věku musí následně napodobit i ilustrátor, aby jeho dílo zapadalo do kontextu hry. Zaměstnanec společnosti Riot, Andrew Silver s přezdívkou RiotSilver se nechal slyšet, že prvky jako jsou tabákové výrobky či alkohol ve hrách můžou v některých státech způsobit zvýšení minimálního věku pro hru. Pokud je hra cílena například pro teenagery jako je tomu u jejich hry League of Legends a některý

stát by tuto hru označil omezením 18+, zamýšlená věková skupina by se ke hře vůbec nedostala. Z toho důvodu byl například v této hře z ilustrace postavy jménem Graves odstraněn jeho doutník.



Obrázek 24 Graves (Chan, 2014)

Věk ale není jediná věc, která jako cílová skupina ilustrace ovlivňuje. Dalším omezením mohou být také konkrétní státy se svými různorodými kulturami, do kterých jsou hry distribuovány. Preference států nemusí ovlivnit podobu hry pro všechny ostatní, ale některá studia vytváří hned několik verzí těch samých ilustrací se změnami, které mají podpořit přijetí produktu a zamezení urážky některých kultur. Nejvíce podobných případů se dá najít v distribuci pro Čínu. Jedná se například o záměny znázornění krve na jiné barvy než červenou či důkladnější zahalování těl postav (Marušić, 2023).

2.2 Využití zvuku a hudby

Hudba je velice užitečný nástroj pro zlepšení storytellingu a navedení hráče ke hře a jejím charakterům. Může pomoci organizaci velkého množství postav, pokud je pro každou z nich navržena dostatečně rozdílně. Charakter se snáze vryje do paměti, pokud jeho osobnost prezentujeme více smysly. Takzvaná znělka charakteru vytváří emoční spojení s charaktery, pro které je tvořena (Sweet, 2015).

Videohry mají obvykle jen omezené množství prostoru pro případný zvukový doprovod charakteristický pro jednotlivé hratelné postavy, neboť mnohem většími prioritami jsou zvuky herních mechanik nebo znělky specifické pro konkrétní oblasti či NPC. Proto se zvuk a hudba se zaměřením na charaktery dostává do popředí pouze v případech, kdy není hráč ještě přímo ve hře. Takové situace mohou vznikat při výběru z postav nebo při procházení seznamu

charakterů a studování doplňujících informací které o nich hra poskytuje. Je tedy možné předpokládat, že v situaci, kdy bude zvukový doprovod použit, bude fungovat jako doplnění k UI oknům a zvukům tlačítek, které by měly být znatelně výraznější. Jestli bude doprovod obsahovat více hudby nebo spíš ambientních zvuků bude záležet na konkrétním typu postavy. Některé bývají lépe charakterizované zvuky z jejich okolí, ve kterém podle příběhu přebývají a některé by bez hudby nebyly dostatečně reprezentovány. Je ale také možné využít kombinaci obojího, pouze s výraznějším zastoupením jednoho či druhého.

Většinou bývá produkce zvuku řešena až ke konci projektu, což může být promarněnou šancí. Pokud je na zvukovém doprovodu pracováno dostatečně s rezervou, může fungovat jako součást moodboardu pro ilustrátory a grafiky. Těm audio doprovod pomáhá navázat na správnou atmosféru a předávaný pocit z díla je poté lépe koordinovaný při kombinaci několika médií najednou (Rogers, 2010).

V případě hudby a zvuků jako podpoření prezentace postav nelze využít mnoho informací ze zdrojů o hrách. Ty jsou z většiny zaměřeny na správné využití audio doprovodu pro nelineární média. Prezentace postav ale není vázána na gameplay, takže se blíží spíše lineárním médiím jako jsou filmy. Také nemusí na nic jiného navazovat. Jediným jejím omezením je opakovatelnost, neboť funguje v prostoru, který může být zobrazený po neomezenou dobu.

Užitečná je i synchronizace s animací. Zvláště v momentech, kdy zvuk reprezentuje část kompozice, která je vidět. Některé prvky nemusejí být samostatně dostatečně čitelné, ale jejich kombinace divákovi prozradí mnohem víc. Přesné načasování je v těchto momentech zásadní (Rogers, 2010).

2.2.1 Použité nástroje

Stejně jako mohou symboly vyvolávat něco známého, mohou zvuky konkrétních nástrojů vytvářet různou atmosféru. Tento pocit je ovlivněn například podobností s některým zvířetem či hloubkou vydávaných zvuků. Obecně jsou reálné nástroje většinou příjemné, zatímco ty elektronické se dají považovat za chladné a melancholické. Napomáhá tomu lidský faktor, který dělá zvuky neelektronických nástrojů méně dokonalé a přesné. Zvuk piana je spojován

se spokojeností a romantikou. Také je ale velice variabilní. Hudebník má velkou kontrolu nad délkou not, což není možné například u bubnů. Strunné nástroje jsou využívány pro své výrazné a řezavé zvuky, které působí melancholicky. Varhany jsou známým doplňkem kostelů, díky čemuž jsou využívány v rozlehlých prostorech s dobrou akustikou. Jejich dobře rozléhající se zvuk potom vyvolává pocit moci nebo vzteku (Kaplan, 2016).

2.2.2 Atmosféra

Hudba může mít mnoho různých využití. V každém případě potřebuje komunikovat trochu jinak. Nezahrnout do zvukové stopy, prezentující hratelnou postavu, zvuky z jejího okolí by byla promarněná příležitost. Písně do filmů nebo puštěná z rádií něco takového nepotřebují. Svou atmosféru získávají hudebními nástroji nebo zpěvem. Hráč ale potřebuje náповědu, kde se nachází. Jednu emoci může vyvolat samotná hudba a trochu jinou hudba, která jde slyšet v momentě, kdy už jsme v myšlenkách ve správném prostředí.

V případě zvuku a emocí platí opět přístup „méně je více,“ neboť silnější emoce vytváří silnější vzpomínky a vztah. Emoce podporují paměť. Z toho důvodu si většina lidí mnohem snáz zapamatuje text písně, která na ně zapůsobila. „Poslouchání hudby zvyšuje proudění krve do částí mozku, které generují a kontrolují emoce“ (Fink, 2023).

2.3 Využití psaných informací

Toto je jeden ze způsobů oživení postav v mysli hráče, ke kterému se uživatel nedostane pasivně pouze samotným hraním hry. Proto je třeba využití ostatních materiálů pro vytvoření zájmu k přečtení bonusových materiálů, které následně opět zkvalitní hráčův zážitek s konkrétními charaktery. Psaný příběh je materiál, který v mnoha hrách nemá prioritu, ale pokud je vytvořen a správně využit, může napomoci zvýšit zájem o opakované hraní a návrat k postavě. Tím pádem i k samotné hře. Hry nikdy nemají přebytek prvků, které přitahují hráče k hraní.

2.3.1 Storytelling

„If gameplay is the meat of the game, then story should be the salt: just enough will add flavor but too much can ruin everything and kill you“ (Rogers, 2010, s. 41). Příběhy nemusejí být složité. Pouze zábavné a uspokojujivé. Důležité

je tvořit svět, ve kterém by chtěl hráč hrát. Pokud se to podaří, znovu se ke hraní vrátí. Ve hrách je největší důraz scénáristů kladen na druhý akt. Ten motivuje pohyb hry kupředu ke třetímu aktu, který je vyvrcholením. Často je tak ale upozaděována důležitost prvního aktu. Ten je shrnut cutscénou nebo herním manuálem. To je chyba, protože první akt je právě to místo, kde si hráč najde vztah s postavou. Všechno, co se potom postavě stane, působí na hráče intenzivněji (Rogers, 2010).

Uvěřitelnost

Cílem je diváka přesvědčit, že je lež, kterou sleduje, pravdivá. Přimět hráče věřit, i když třeba jen na chvíli, je složité. Seběmenší chyba může tuto víru narušit. Z toho důvodu je důležitá konzistentnost. Příběh nemusí být stále stejný a ve všech momentech absolutně předvídatelný. Činy postav se ale musejí shodovat s jejich přesvědčením. Čím lépe charakter známe, tím lépe dokážeme předvídat jeho reakce. Dokážeme pak také snadno zaznamenat čin, který k postavě nesedí. Hrdina, v tomto případě hratelná postava, je charakter, jenž nemůže chybět v žádném příběhu. Tento hrdina musí růst a měnit se v očích diváka. Z toho důvodu příběh postavy začíná v jejím nekompletním a neuspokojivém stádiu (Skolnick, 2014).

Motivace

Spisovatelé si musejí odpovídat na otázku, proč by měl obsah jejich příběhu hráče zajímat. Jejich prací je přijít na odpověď a ukázat ji hráčům. Hrdina je očima, kterými vidíme svět a příběh. Pokud spisovatel uspěje, divákům bude záležet na hrdinovi a tomu bude záležet na dění v příběhu. Díky tomu bude na příběhu záležet i divákům (Skolnick, 2014).

Existují tři typy hráčů. Ti, které příběh baví, ale stačí jim jen to, na co při hraní narazí, ti, kteří se snaží dostat do hloubky a ke každému detailu a třetí, kteří se o příběh vůbec nezajímají. Pro uspokojení hráčů, hledajících do hloubky, je nejlepší poskytnout detaily, ale ujistit se, že tyto detaily nebudou zavazet hlavnímu příběhu. Postavy mají různé motivace, které pohánějí jejich činy. Pokud akce postavy nesedí s její motivací, rozhodnutí nepůsobí reálně

a věrohodně. Postava může mít dokonce více motivací najednou a ty si mohou navzájem rozporovat a vytvářet zajímavý konflikt (Rogers, 2010).

Atmosféra

„Jestli tomu neuvěří, nemůže to cítit“ (Skolnick, 2014, s. 96) Herní příběhy mohou vyvolat stejně silné emoce jako ty z knih nebo filmů (Kramarzewski, 2018). Atmosféra je využití nástrojů jako vnitřní myšlenky, okolní objekty nebo situace k vytvoření zážitků, emocí a nálady čtenáři. Pokud je jazyk využit správně, dokáže předat mnohem víc důležitých informací než vizuální média, protože může předávat myšlenky, slova i vjemy. Literatura, jako médium pro vyprávění, potřebuje vyvolávat ve čtenářích emoce, protože ty je nejlépe vtáhnou do děje a zanechají silné vzpomínky (McCarthy, 2022).

2.4 Využití animací

Jednotlivé fáze animací mohou být instantní, ale také mohou fungovat jako fáze, ve kterých postava reaguje jinak. Její chování je touto fází ovlivněno. Animace není jen pohyb objektů z jednoho místa na druhé. Je to nástroj, který promlouvá k divákům. Může být podpořen například zvukem a stejně tak může být podporou on, pokud statická média ke komunikaci nestačí (Hiquet, 2008).

2.4.1 Lidské emoce

Život je plný emocí. Většinu z nich lze rozpoznat v postoji, pohybech i nenápadných změnách ve tváři. Předávání emocí skrz animace může být složité. Animátor musí těmto emocím rozumět dokonce i lépe než herci, pokud chce podat nejlepší výkon. Mnoho z pohybů těla se v reálu prostě stane. Hlavní pózy jsou doplněny detaily, které děláme automaticky. Animátor ale vytváří všechny tyto části sám, a tak musí chápat co se s tělem děje (Hiquet, 2008).

2.4.2 Řeč těla

Neverbální komunikace obsahuje všechny možnosti, které tělo může předat vizuálně. Jsou to pózy, výrazy tváře, gesta rukou nebo naučené vzorce chování. „Řeč těla je první řečí, kterou se jako děti naučíme“ (Hiquet, 2008, s. 13). Náladu svých rodičů dokážeme odhadnout i bez toho, abychom rozuměli slovům. S věkem se tato schopnost zdokonaluje, jak ji trénujeme na všemožných

každodenních situacích. Když se lidé setkají poprvé, jejich řeč těla jim o sobě navzájem vypoví mnohem víc než jejich verbální komunikace. Animátoři potřebují pochopit řeč těla co nejlépe, protože jen tak dobře, jak rozumí této komunikaci oni, ji dokážou využít jejich animované postavy. Plynulé a realistické pohyby mohou vyvolávat známý a příjemný pocit. Ty trhané a nereálné naopak evokují neznámo nebo strach (Hiquet, 2008).

2.4.3 Přehánění

Jednou z technik, které mají, na rozdíl od herců, animátoři k dispozici, je přehánění animací. V tomto případě vyobrazený pohyb nefunguje realisticky, ale vzniká tak větší pravděpodobnost, že si ho divák všimne a zamýšlená emoce je mu tak předána. V reálném světě bývá mnoho emocí přehlédnuto. Zodpovědností animátora je zajistit, aby se k divákovi dostalo co největší množství informací a práce na animacích měla smysl. Přehnaná animace je využívána hlavně v situacích, kdy to není příliš očividné. Musí mít svůj význam, aby byla užitečná. Mozek získá více záběrů pohybu, aby pochopil, co se děje. Člověk si ale ani nemusí všimnout, že je v animaci něco nezvyklého navíc. Přehnaný mohou být například pohyby, proporce objektů či částí těla. Ty mohou být deformovány do nereálných tvarů, které následují směr pohybu (Hiquet, 2008).

2.4.4 Výrazy tváře

Lidská tvář je nejvíce expresivní částí těla. Proto je důležité věnovat jejím detailům zvýšenou pozornost, aby diváka nenavedly k jinému pocitu, než který se animace snaží předat. Zvláště díky tomu, že musí animace zvládat nejen jeden záběr tváře, ale i přechody mezi vícero. Čitelnost tváře může být dokonce i definujícím znakem konkrétní postavy. Z toho důvodu se dá odhadnout, že nezáleží jen na správném výrazu, ale i jeho použití pro různé charaktery (Hiquet, 2008).

2.4.5 Načasování

Načasování je něco, co může celou animaci dovést k dokonalosti, nebo ji celou zničit. Každá emoce či situace vyžaduje trochu jiné načasování a stejně tak je tomu u různých fází pohybu. Švihnutí baseballovou pálkou vytváří jiné

emoce, pokud míček proletí tři vteřiny po promáchnutí, než pokud je zasažen a odražen pryč. Načasování kontroluje dění v prostoru a pomáhá jednotlivým prvkům vyprávět ten správný příběh. Načasování lze rozdělit na tři druhy. Interní načasování se stará o správné rozfázování jednotlivých animací pomocí změny v rozmístění obrázků. Pokud jsou umístěny blízko u sebe, pohyb se zdá být pomalý. Pokud se objekt ukáže pouze na pár záběrech v rychlém sledu, oko ho zaznamená jako něco, co proletělo rychle kolem. Externí načasování se stará o to, aby jednotlivé objekty byly ve správný čas na správném místě a příběhové načasování se stará o celkovou posloupnost příběhu (Hiquet, 2008).

2.4.6 Příběh a prostředí

Chování postavy v animaci je jen jedním dílkem skládačky. Je mnoho faktorů, které doplňují celý příběh animace. Svůj vliv mohou mít prvky v pozadí, objekty, se kterými charakter interaguje, osvětlení, zvuky nebo pohyby kamery. Stejně jako v případě ilustrací, pokud charakter nesedí do prostředí, ve kterém je zobrazován, celkový efekt může být narušen. Perspektiva, barevnost a osvětlení jsou jedny z elementů, které mohou mít na tento efekt vliv (Hiquet, 2008).

3 ANALÝZA PRAKTICKÉ ČÁSTI

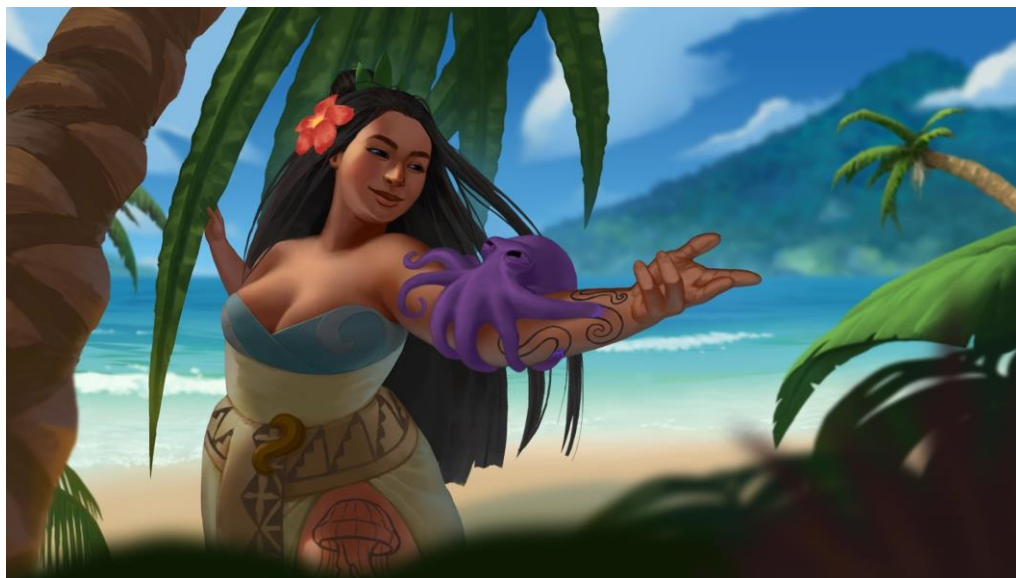
V praktické části byla věnována pozornost primárně tvorbě reprezentativních ilustrací tří charakterů s využitím pro herní UI. Ty byly následně doplněny animacemi a mírným zvukovým doprovodem za účelem zintenzivnění efektu na diváka. Mimo jiné byly tvořeny s myšlenkou zaujmout hráče a motivovat ho k prohlubování si znalostí o konkrétních postavách. V kombinaci s textovým doprovodem, popisujícím historii postavy, měly vytvořené materiály podpořit živost a detailnost postav, prohloubit uživatelův vztah k nim a napomocť mu ke správnému výběru.

Pro zasazení postav nebyla použita již existující hra či postavy. Byl zvolen žánr hry, ujasněny některé její vlastnosti, které by měly vliv na design postav a na jejich prezentování, a byl vytvořen concept art charakterů společně s návrhem jejich schopností, aby mohl následný design ilustrací a příběhu působit co nejkvalitněji. Pozornost nebyla věnována všem detailům, které by byly v případě vytváření celé hry potřebné a byly by obsaženy v Game design dokumentu, ale pouze těm informacím, které mohly být užitečné pro funkčnost hlavních materiálů.

Zvolen byl žánr taktické střílečky z pohledu první osoby s výraznou fantasy tematikou. Fantasy bylo použito místo klasické sci-fi či válečné tematiky z důvodu možnosti využití bohatých magických efektů místo navrhování sci-fi designu jako je třeba design střelných zbraní či jiné moderní technologie.

Záměrem bylo také vyzkoušení si práce na charakterech, které mají vyvolávat výrazně odlišnou atmosféru a zároveň být tvořeny stejným výtvarným stylem s cílem uplatnění ve stejné hře. Proto byla věnována největší pozornost prvkům a technikám, které tyto odlišné atmosféry podporovaly, jako jsou například typy osvětlení, výrazy tváří či množství dynamiky v kompozicích.

3.1 Luani



Obrázek 25: Luani (Medved', 2023)

Tato postava byla tvořena tak, aby reprezentovala blízkou, příjemnou a pozitivní atmosféru. S touto myšlenkou byl navrhován koncept, ilustrace, animace, příběh i zvuk. Luani je inspirována kulturou Polynésie, její ornamentikou a prostředím. Záměrem bylo vytvořit postavu s blízkým vztahem k přírodě, životu a zvykům jejího lidu. Exotické ostrovy se hodily jako základ, protože jsou spojovány s kmeny původních obyvatel, se spoustou flóry a teplého, prosluněného podnebí. Tématika blízká moři napomáhala nejen ke tvorbě příběhu a vizuálního designu, ale také vysvětlovala spojitost Luani s jejími schopnostmi.

Hlavním záměrem příběhu bylo představení motivace, kterou postava svou minulostí získala. V tomto případě se dívka stala nositelem všech čtyř zvířat, která si volila osoby z jejich lidu po generace. Získala tak schopnosti, které z ní dělaly nejlepší kandidátku na jejich reprezentaci. I původ moci byl navrhován tak, aby byl u každé z postav jiný. Luanina moc jí byla propůjčena mořem díky její povaze a osobnosti. Byla jí darována. Neukradla ji ani jí nebyla vnucena.



Obrázek 26: Luani, koncept (Medved', 2023)

Vizuální koncept postavy byl navrhován tak, aby seděl do exotického prostředí a vystihoval kulturu kmenů. Její dlouhé tmavé vlasy jsou v reálném světě typické pro obyvatele těchto oblastí. Její šaty a ozdoby mají připomínat úbor, který je tradičně využíván u příležitosti oslav. Design Luaniných rukou byl důležitý kvůli pohledu z první osoby, který byl pro hru vybrán. Její odstín kůže, plnější tvary a tetování jsou dostatečně jedinečné, aby byla snadno odlišitelná od ostatních postav.

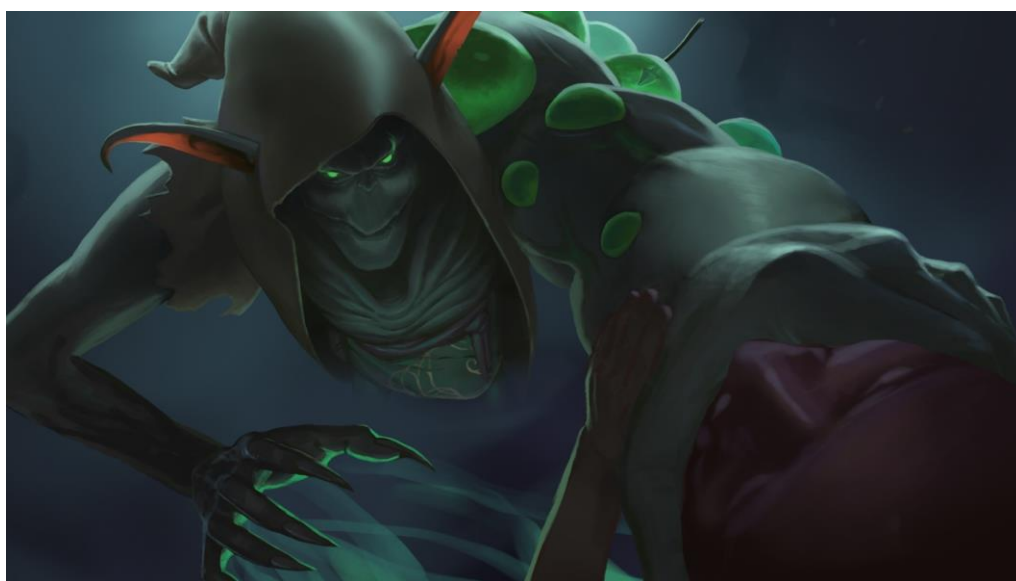


Obrázek 27: Luani, kompozice (Medved', 2023)

Ilustrace potřebovaly podpořit známý a příjemný pocit. Proto byla zvolena perspektiva s horizontem přibližně ve výšce očí, což je člověku známý pohled. Zvoleno bylo přirozené světlo slunce, které evokuje teplo a nasměrováno bylo na postavu z boku. To je pro člověka také známé osvětlení a tento úhel zároveň pomáhá definovat formu 3D objektu. Barevnost byla vybrána tak, aby byla v harmonii s modrým nebem, zelení a čistým mořem. Zároveň jde primárně o barvy, které se v přírodě vyskytují běžně. Jedinou výjimkou byla fialová barva chobotnice. Tato barva je vzácnější, ale díky tomu podpořila odlišení chobotnice od zbytku kompozice. Napovídá, že není úplně přirozená, ale chobotnice umí měnit svou barvu, takže to není příliš vzdálené realitě. Dívčina póza je uvolněná, plynulá, realistická a nevyžaduje žádné atletické schopnosti. Výraz tváře poskytuje hráči náhled postavy na její okolí. Uvolněný úsměv napovídá, že chobotnice na její paži není nepřítel a že se cítí příjemně ve známém prostředí.

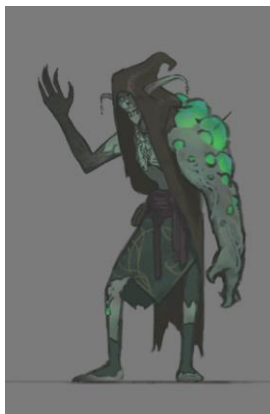
Animace byla zaměřena na pomalé, klidné pohyby jak těla, tak okolí. Pro oživení prostředí byl nejdůležitější pohyb vln a listů ve větru. Brief ke tvorbě doplňujícího zvuku obsahoval popis postavy, co ji definuje, celková tematika, nápady na hudební nástroje, popis kýžené atmosféry a příklady ambientů. Navrhovány byly například ukulele jako nástroj, ambience moře, vln, ptáků a šum listů. Popis atmosféry obsahoval slova: příjemná, pozitivní.

3.2 Vajor



Obrázek 28: Vajor (Medved', 2023)

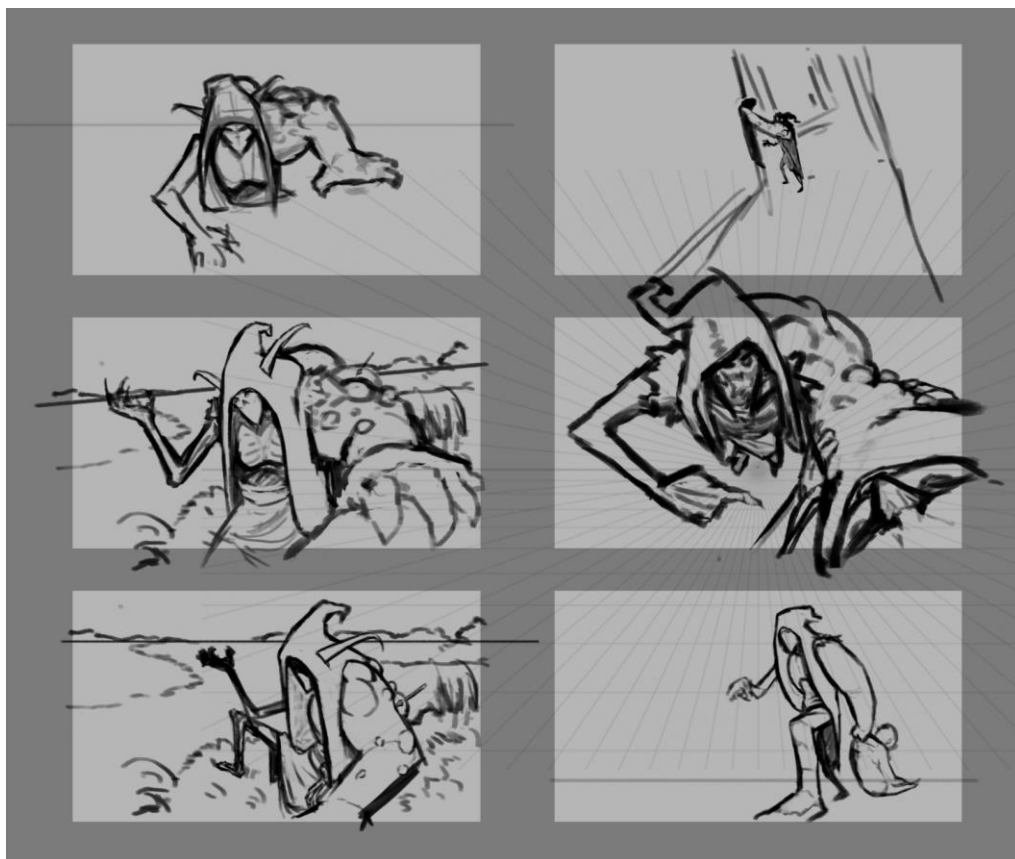
Vajor je při porovnávání s Luani velice kontrastní. Reprezentuje strach, nepřírozený pocit, samotu a neznámo. Tato postava je jakousi deformací svého původního já, na které je poskytnut náhled v příběhu postavy. Vajor byl původně elfem v prosperující komunitě. Nabytá moc od ježibaby ale podpořila jeho zlou povahu a deformovala jeho vzhled. Až zabil všechny svůj lid, zůstal v oblasti bažin sám a stal se mýtem vyprávěným u táboráku. Temnými lesy a močály by se toulal nadále, kdyby se mu nenaskytla příležitost ukojit svou touhu



Obrázek 29: Vajor, koncept (Medved', 2023)

pozabíjení. Jelikož byl jediným obyvatelům své země, zůstal jediným, kdo měl právo ji ve hře reprezentovat. Prostředí močálů plných mlhy evokuje pocit neznáma. A co je neznámé, to vyvolává větší strach. V tomto případě minimální množství detailů z prostředí pomáhalo pocitu neznáma a nevědomosti.

Design postavy byl tvořen se záměrem výrazně prezentovat jeho deformaci, ale zároveň hráčům zanechat detaily, které měly spojitost s jeho elfskou minulostí. Jedním z těchto detailů je například zlatý motiv na látce, která Vajorovi visí u pasu. Asymetrie byla také důležitým prvkem. Podporuje to zprávu, že Vajorova moc zanechala velké škody na jeho těle. Není pouze deformovaný. Každá část jeho těla je deformovaná trochu jinak. Velká nafouklá ruka se zelenými boulemi a hubená zčernalá ruka s ostrými nehty také dobře odlišují postavu z hráčova pohledu první osoby.



Obrázek 30: Vajor, kompozice (Medved', 2023)

Perspektiva pro tuto postavu je velice nezvyklá. Není to pohled, se kterým by se člověk každodenně setkával. Záběr shora by normálně znamenal, že se divák kouká na postavu s nadhledem a má větší moc než ona. V tomto případě je to ale narušeno dvěma věcmi. Vajorova hlava je umístěna na horní polovině kompozice, takže je hieraticky stále nad divákem. Vajor také drží svou velkou paží za krk jeho kořist. Tato postava jev pozici bezmoci a zároveň zaujímá jen temný roh kompozice, takže je Vajorovi podřízená. Volba pohledu má umístit diváka do stejné pozice se škrcenou postavou. Do nezvyklé pozice, ale pozice bezmoci a podřízenosti. Zároveň se ale nejedná přímo o pohled očima chycené postavy. Scéna je vidět trochu z vyššího místa, což zanechává nenápadný pocit, že jsme stále diváci. To je částečně spojeno s příběhem, který je v případě Vajora vyprávěn z pohledu vypravěče, který cestuje krajem a vypráví o starých mýtech. Divák je jeho posluchačem. Osvětlení je z části přirozené a z části nepřirozené. Světlo měsíce zezadu je sice přirozené, ale měsíc bývá spojován se záhadami, noční svět je více zastřený a mlha bílé světlo ještě více rozptyluje. Druhé světlo pochází z jeho magie. Má nepřirozenou barvu zelené, která bývá spojována s jedy a shoduje se s barvou jeho boulí. Magie

je záměrně umístěna pod postavu, protože tak poskytuje osvětlení zespodu. To je obecně velice nepřirozené hlavně pokud je tak osvětlena tvář. Postoj Vajora je nepřirozeně shrbený a velká ruka, držící druhou postavu ve vzduchu, napovídá o jeho síle. Škleb tváře v kombinaci s náklonem hlavy vůči kameře dopředu působí nepříjemně. Je to klasický výraz spojovaný se strašidelnými figurami.

Důležitým cílem animace bylo ukázat nepřirozeně trhaný pohyb Vajora a směr magie. Na statické malbě není čitelné, že magie proudí od druhé postavy směrem k Vajorovi, který ji tímto vysává. Toto tmavé prostředí zanechávalo hromadu volnosti při tvorbě zvuku. Ten může totiž vytvořit mnoho dalších otázek o tom, co se v mlze skrývá. Pomáhají tomu například hlasy žab, čeření vodní hladiny nebo vrzání stromů. Brief k této postavě obsahoval nástroje podporující strašidelnou atmosféru, ambient čeření vody a žab a myšlenka možného využití elfské hudby jako základ pro melodii.

3.3 Cosmo



Obrázek 31: Cosmo (Medved', 2023)

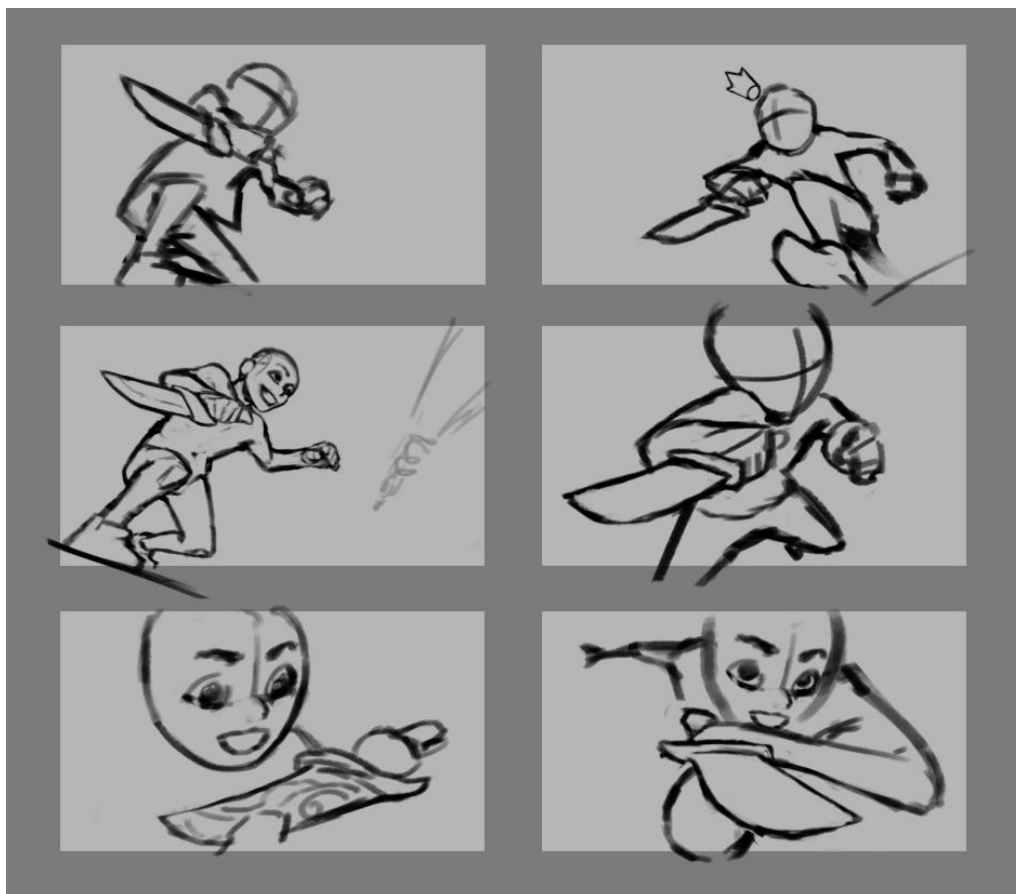
Třetí postava potřebovala reprezentovat obratnost, božskou sílu a potřebu získávat poklady. Dítě bylo zvoleno kvůli kontrastní siluete těla oproti ostatním a kvůli vlivu, který má toto rozhodnutí na příběh. Tématicky byl inspirován Egyptskou a Indickou kulturou, což mělo vliv hlavně na prostředí a vizuální design postavy. Cosmo je synem hledačů pokladů, který nalezne ve staré hrobce

zaprášenu obřadní dýku. Tato dýka byla předávána v dobách vlády starých panovníků a jejím účelem bylo umožnit bohu noční oblohy Cosmonovi ovládnout tělo majitele dýky. Po mnoha staletích tak byl bůh opět volný a jeho



Obrázek 32: Cosmo, koncept (Medved', 2023)

cílem bylo získat všechny jeho ukradené či zapomenuté poklady. Několik z těchto pokladů bylo nabízeno jako cena za výhru ve hře. Proto se rozhodl zúčastnit a Cosmovi rodiče mezitím bezúspěšně pátrají po způsobu, jak získat svého syna zpátky.



Obrázek 33: Cosmo, kompozice (Medved', 2023)

Oblečení postavy mělo působit jednoduše, obyčejně a tak, aby sedělo do prostředí pouště. Zároveň je to část, která ukazuje život chlapce. Na druhou stranu osobnost boha Cosmona je reprezentována magickou dýkou, hvězdami v očích a zlatým náramkem. Dýka a náramek jsou prvky, které postavu odlišují z herního pohledu.

Na kompozici ilustrace byla nejdůležitější dynamika. Nahnutý horizont, póza v pohybu a výrazné zkracování mělo podpořit dojem, že je postava rychlá a obratná. Prostředí zapomenutého chrámu či hrobky evokuje neznámo, ale ne strach. Spíš zapomenuté, čekající na odhalení. Kužel slunečního světla ze stropního otvoru, dopadající na záda postavy, poskytuje velký kontrast a odděluje siluetu od okolí. Jemné světlo z krystalu poskytuje osvětlení z přední strany postavy, ale není tak výrazné, aby bralo příliš pozornosti Cosmovi, který je hlavním bodem kompozice. Krystal představuje bohatství, za kterým se bůh honí a jeho chtíč ukazuje poněkud šílený výraz v chlapcově tváři a hvězdy v očích, které září stejným světlem jako dýka. Do barevné palety byla zvolena

žlutá jako reprezentace písečného prostředí a oproti ní kontrastní fialová a modrá. Ty představují galaxie a vzácnost.

Animace podporuje pocit krátkého zastavení času, díky kterému může divák vidět Cosmovu rychlost. Pohyby jsou pomalé a plynulé. Prostředí je nehybné a opuštěné, což rozbíjí pohyb ozářeného prachu kolem Cosma a mírný pohyb záře z krystalu. Brief zvuku obsahoval ambient velkého prázdného prostoru, ve kterém se všechno rozléhá a temná atmosféra plná očekávání, ale ne strachu.

ZÁVĚR

Cílem práce bylo prozkoumat využitelnost různých médií ve hrách za účelem podpoření pozitivního vlivu hratelných postav na hráče. Tato média byla následně analyzována pro pochopení jejich správného využití a kombinování. Nabyté informace byly aplikovány v praktické části. Ta byla navržena záměrně tak, aby využila kombinace médií k oživení herních charakterů, přičemž každý vyžaduje jiný přístup pro maximalizování jejich potenciálu.

V první kapitole byly zhodnoceny herní žánry a jejich možnosti, které jim umožňovaly využít prezentaci herních postav ke zkvalitnění hry. Tyto možnosti byly v některých případech pro hry přímo nepraktické a pouze by plýtvaly zdroji, které by mohly být využity při vývoji jinde. Mezi žánry, jež poskytovaly nejméně prostoru pro tyto prezentace, patří například sportovní hry, simulátory a sandboxy. Jejich většinová absence velkého množství originálních postav a důraz na jiné prvky hry znamenala, že by jejich obohacování nebylo dostatečně užitečné pro herní cíl. Žánry s největším potenciálem byly MOBA a konkrétně online varianta stříleček. Tyto hry mají, díky své opakovatelnosti a možnosti využití velkého množství různých postav, prostor pro časté využití všech možných médií. Pouhá přítomnost velkého množství postav si vyžaduje některá média, jež jsou velkou výpomocí při orientaci ve hře a v jejím UI.

Z druhé kapitoly vyplývá, že největší využitelnost ze všech médií měla pro herní účely ilustrace. Zkoumána byla také tvorba zvuku, psaných příběhů a animací, které měly z většiny doplňující a obohacující efekt k ilustracím nebo mohly působit samostatně, ale s menším využitím ve hře. Zvláště psané texty měly potenciál předat hráči velké množství informací, ale díky jejich charakteru nejsou příliš kombinovatelné se hrou, a naopak od hraní odvádí. Pokud jsou ale tyto texty využity, mohou mít pozitivní vliv na vztah hráče s hratelnými postavami. Hlavním cílem druhé kapitoly bylo ale vytvořit detailní analýzu zmiňovaných médií pro účely praktické části.

V poslední kapitole byly všechny získané informace využity pro maximalizování kvality výtvarného díla. Byly vytvořeny tři postavy takovým způsobem, aby se lišily a bylo možné na ně aplikovat velké množství různých technik. Každá z postav reprezentovala jiné kvality, vyžadovala jiný přístup

a vytvářela jinou atmosféru. Z první kapitoly vyplývalo, že by byla tato práce nejlépe aplikována na MOBA hrách a online střílečkách. Z toho důvodu byl zvolen žánr online stříleček a design postav tomu byl uzpůsoben. Byla tak simulována tvorba pro skutečnou hru.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

podle použité citační normy

ADAMS, Brandon, 2020. *Spellbreak* [in-game screen]. Attack of the Fanboy - Video Game Guides, Reviews, News & More [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://attackofthefanboy.com/guides/spellbreak-combos-how-to-combine-gauntlet-attacks/>

ALDREDGE, Jourdan, © 2022. *Understanding Shot Angles and Levels*. Royalty Free Music Library - Unlimited Downloads | Soundstripe [online]. [cit. 17.03.2023]. Dostupné z: <https://www.soundstripe.com/blogs/understanding-shot-angles-and-levels>

BOULEAU, Charles a Jacques VILLON, 2017. *The painter's secret geometry a study of composition in art*. Dover Publications. ISBN 0486780406.

CHAN, Json a Mclean KENDREE, 2014. *Graves* [digitální malba]. Artstation [online]. [Cit. 17.03.2023]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/X1d4a>

COATES, Edd, 2020. *Genshin Impact, character selection* [UI design]. Game UI Database [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=470>

COATES, Edd, 2019. *Fifa 20* [UI design]. Game UI Database [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=178>

COATES, Edd, 2016. *Firewatch* [in-game screen]. Game UI Database [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=238>

COATES, Edd, 2016. *Dead by Daylight* [UI design]. Game UI Database [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=263>

COATES, Edd, 2014. *Hearthstone* [in-game screen]. Game UI Database [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=628>

DEDMON, Tanner, 2018. *League of Legends, character selection* [UI design]. ComicBook.com [online]. [Cit. 15.05.2023].

Dostupné z: <https://comicbook.com/gaming/news/league-of-legends-skin-previews-champion-select/>

DUFAULT, Kent, © 2003. *The Photographer's Secret Weapon: Creating Mood*. PictureCorrect - Photography Tips & Techniques [online]. [cit. 24.03.2023]. Dostupné z: <https://www.picturecorrect.com/the-photographers-secret-weapon-creating-mood/>

FINK, Jennifer, © 2023. *Why — and How — Music Moves Us*. Pfizer [online]. [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: https://www.pfizer.com/news/articles/why_and_how_music_moves_us

GURNEY, James, 2010. *Color and light: A guide for the realist painter*. Andrews McMeel. ISBN 0740797719.

HIQUET, Stacy, 2008. *Character Emotion in 2D and 3D Animation*. Thomson Course Technology. ISBN-13 978-1-59863-381-8.

JOHANSSON, Stefan, 2009. *What Makes Online Collectible Card Games Fun To Play*. DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. ISSN 2342-9666.

JŮN, Šimon, © 2022. *Co je to moodboard a jak ho vytvořit?*. UX & Product designer – Praha | Šimon Jůn [online]. Timber Cub s.r.o [cit. 30.01.2023]. Dostupné z: <https://www.simonjun.cz/blog/co-je-to-moodboard-a-jak-ho-vytvorit>

KAPLAN, Alon, © 2016. *The Magical Relationship Between Instruments And Animals*. Hellosimply [online]. [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.hellosimply.com/blog/piano-culture/musical-instruments-associated-motifs/>

KEELEY, Joe, © 2021. *What Are Adventure Games and How Have They Evolved*. Makeuseof [online]. [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.makeuseof.com/what-are-adventure-games/>

KOVALCIK, Vít, 2019. *Foundations of Portrait Composition Part I: Framing Your Model* | Learn Photography by Zoner Photo Studio. Learn Photography by

Zoner Photo Studio [online]. [cit. 30.01.2023]. Dostupné z: <https://learn.zoner.com/foundations-of-portrait-composition-part-i-framing-your-model/>

KRAMARZEWSKI, Adam, 2018. *Practical Game Design*. Packt Publishing. ISBN 978-1-78712-179-9.

LESKINEN, Alexandr, 2020. *Barbarian* [digitální malba]. Artstation [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/oOv4XB>

LEVASSEUR, Jean, 2022. *Minecraft* [in-game screen]. Popular Science [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.popsci.com/diy/minecraft-tips-for-parents/>

LIU, Jeff, 2021. *World of Warcraft, character creation* [UI design]. Artstation [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/3dVEWg>

MARTINDALE, Jon, 2017. *Warcraft 3* [in-game screen]. Tech News, Reviews, Deals, and How-To's [online]. [Cit. 15.05.2023].

Dostupné z: <https://www.digitaltrends.com/gaming/blizzard-warcraft-3-test-realm/>

MARUŠIĆ, Ivan, © 2023. *Will Graves Ever Get His Cigar Back?* - LeagueFeed. LeagueFeed - League of Legends News, PBE News, Patch Notes [online]. [cit. 17.03.2023]. Dostupné z: <https://leaguefeed.net/will-graves-ever-get-his-cigar-back/>

MCCARTHY, Olivia, © 2022. *Atmosphere in Literature*. Study [online]. [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://study.com/learn/lesson/atmosphere-literature-overview-examples.html>

MILLER, Zachary a Neal RONAGHAN, 2019. *Shovel Knight, character selection* [UI design]. Nintendo World Report [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <http://www.nintendoworldreport.com/review/52370/shovel-knight-showdown-switch-review>

MEDVEĎ, Petr, 2022. *Barevný kruh* [digitální malba].

MEDVEĎ, Petr, 2018. *Gladiátor* [digitální malba].

MEDVEĎ, Petr, 2023. *Luani* [digitální malba].

- MEDVEĎ, Petr, 2023. *Luani, koncept* [digitální malba].
- MEDVEĎ, Petr, 2023. *Luani, kompozice* [digitální malba].
- MEDVEĎ, Petr, 2023. *Vajor* [digitální malba].
- MEDVEĎ, Petr, 2023. *Vajor, koncept* [digitální malba].
- MEDVEĎ, Petr, 2023. *Vajor, kompozice* [digitální malba].
- MEDVEĎ, Petr, 2023. *Cosmo* [digitální malba].
- MEDVEĎ, Petr, 2023. *Cosmo, koncept* [digitální malba].
- MEDVEĎ, Petr, 2023. *Cosmo, kompozice* [digitální malba].
- MEHRAFROOZ, Behnam, © 2020. *Game Art Design: How to Make a Game Look Awesome*. Pixune [online]. [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://pixune.com/blog/principles-of-game-art-design/>
- ORR, Brian, 2014. *What Our Reactions Teach Our Children* [online]. Dr. Brian Orr Pediatrics. All Rights Reserved. [cit. 31.03.2023]. Dostupné z: <https://brianorripeds.com/what-our-reactions-teach-our-children/>
- OYHEN, Jessica, 2020. *Coven Zyra sketches* [digitální malba]. Artstation [online]. [Cit. 06.02.2023]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/0nl85>
- PAVLOVIC, Dwight, © 2020. *Video Game Genres: Everything You Need To Know | HP® Tech Takes*. 301 Moved Permanently [online]. [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres>
- PETERSON, Bryan, 2016. *Understanding exposure: how to shoot great photographs with any camera / 4th edition*. Amphoto Books. ISBN 9781607748502.
- ROBERTS, Theodore, 2016. *Hero gallery*. Overwatch Wiki [online]. [Cit. 06.02.2023]. Dostupné z: https://overwatch-archive.fandom.com/wiki/Hero_Gallery
- ROGERS, Scott, 2010. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons. ISBN 978-0-470-68867-0.

SISWANTO, Rudy, 2020. *Kled splash art* [digitální malba]. Artstation [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/A9dKJq>

SKOLNICK, Evan, 2014. *Video Game Storytelling*. Watson-Guptill publications. WatsonGuptill Publications. eISBN 978-0-38534583-5.

SOLARSKI, Chris, 2012. *Drawing basics and video game art : classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. WatsonGuptill Publications. eISBN 978-0-82309848-4.

SWEET, Michael, 2015. *Writing Interactive Music for Video Games*. Pearson Education. eISBN 978-0-321-96158-7.

WALTER, Ekaterina a Jessica GIOGLIO, 2014. *The power of visual storytelling: How to use visuals, videos, and social media to market your brand*. McGraw-Hill. ISBN 007182393X.

WALSER, Andrew, 2021. *Arcane* [poster]. Collider [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://collider.com/arcane-netflix-explained-league-of-legends/>

WONG, Clare, 2021. *Spirit Blossom Lillia* [digitální malba]. Artstation [online]. [Cit. 06.02.2023]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/ZGZwNZ>

WONG, Ina, 2021. *Brave Phoenix Xayah* [digitální malba]. Artstation [online]. [Cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/xJabrY>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

MOBA multiplayer online battle arena

NPC non-playable character

RPG role-playing game

RTS real-time strategy

UI user interface

VFX visual effects

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Shovel Knight, character selection (Miller a Ronaghan, 2019).....	12
Obrázek 2: League of Legends, character selection (Dedmon, 2018)	13
Obrázek 3: Warcraft 3 (Martindale, 2017).....	14
Obrázek 4: Minecraft (Levasseur, 2022).....	15
Obrázek 5: Spellbreak (Adams, 2020)	16
Obrázek 6: Genshin Impact, character selection (Coates, 2020)	18
Obrázek 7: World of Warcraft, character creation (Liu, 2021).....	19
Obrázek 8: Fifa 20 (Coates, 2019)	20
Obrázek 9: Firewatch (Coates, 2016).....	21
Obrázek 10: Dead by Daylight (Coates, 2016)	22
Obrázek 11: Hearthstone, in-game screen (Coates, 2014)	23
Obrázek 12: Arcane seriál (Walser, 2021)	24
Obrázek 13: Overwatch galerie hrdinů (Roberts, 2016)	27
Obrázek 14: Spirit Blossom Lillia (Wong, 2021)	29
Obrázek 15: Coven Zyra (Oyhen, 2020).....	30
Obrázek 16: Kled splash art (Siswanto, 2020).....	32
Obrázek 17: Barevný kruh (Medved', 2022)	33
Obrázek 18: Twenty-minute profile (Gurney, 2010)	34
Obrázek 19: Shearing day (Gurney, 2010).....	35
Obrázek 20: Millbrook library (Gurney, 2010).....	37
Obrázek 21: Barbarian (Leskinen, 2020)	38
Obrázek 22: Brave Phoenix Xayah (Wong, 2021).....	39
Obrázek 23: Gladiátor (Medved', 2018).....	40
Obrázek 24 Graves (Chan, 2014)	42
Obrázek 25: Luani (Medved', 2023).....	50
Obrázek 26: Luani, koncept (Medved', 2023)	51
Obrázek 27: Luani, kompozice (Medved', 2023)	51
Obrázek 28: Vajor (Medved', 2023).....	52
Obrázek 29: Vajor, koncept (Medved', 2023)	53
Obrázek 30: Vajor, kompozice (Medved', 2023)	54
Obrázek 31: Cosmo (Medved', 2023).....	55
Obrázek 32: Cosmo, koncept (Medved', 2023).....	56
Obrázek 33: Cosmo, kompozice (Medved', 2023)	57