

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY
VIETMINH

ARTBOOK

BcA. Filip Štorch

Plzeň 2018

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA DESIGNU A UMĚNÍ LADISLAVA SUTNARA**

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Diplomová práce

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY
VIETMINH**

ARTBOOK

BcA. Filip Štorch

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch - KDE
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2018

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

Plzeň, duben 2018

.....
podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	5
	1.1) Cesta k ilustraci	5
	1.2) Dosavadní dílo	6
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	7
	2.1) Vietcong	7
	2.2) Výstup	9
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	10
	3.1) Příprava	10
	3.2) Tvorba	11
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	13
	4.1) Přínos	13
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	16
	a) Knižní a periodická literatura	
	b) Internetové zdroje	
6	RESUMÉ	17
7	SEZNAM PŘÍLOH	18

MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

1.1 Cesta k ilustraci

Ilustrace je pro mne způsob přenášení informací, myšlenek a představ do zábavné a rychle pochopitelné formy. Ilustrace využívá vizuální vjemy a je proto vhodná pouze pro určitý druh komunikace. V tomto svém okruhu využití je ale velice efektivní.

Po digitálním peru sahám tehdy, když mám chuť vrátit se v myšlenkách k něčemu, co mě zaujalo. Je to pro mne jedinečný způsob, jak vyjádřit názory na to, co se mi líbí a jak vnímám estetiku. V obraze se snažím zobrazovat především to, co považuji za důležité, a jiné části naopak potlačuji. Dělá to tak ostatně každý výtvarník. Ve výtvarných dílech se zračí osobní hodnoty autorů, a proto jsou tak jedinečné.

Na scénu ilustrace přicházím z rodiny zaměřené převážně vědeckým a technickým směrem. Všichni v mém okolí ale byli vždy schopni, něco nakreslit, nebo se prostě obecně výtvarně projevit. Během ukončování základního vzdělání jsem si uvědomil, že kresba je jediná věc, ve které jsem byl zdatnější než moji vrstevníci. Moje další kroky tedy vedly tímto směrem. Po dvou neúspěšných pokusech o přijetí na Střední uměleckou školu Václava Hollara, jsem však své cíle na čas změnil. Než jsem se pustil do studia ilustrace na vysoké škole, studoval jsem na soukromé střední škole Michael grafický design a výtvarnou propagaci. Velký zlom nadešel, když jsem začal pracovat s grafickým tabletem. Technika s nekonečným množstvím praktických aplikací umožňovala i nekonečné a bezstarostné experimentování. Také jsem si uvědomil, že s technikou digitální malby jsem se již dříve setkával v oblíbených počítačových hrách. Dalo by se říci, že jsem už tehdy objevil techniku, která mi dodnes naprosto vyhovuje.

1.2 Dosavadní dílo

Kořeny mého zaměření spočívají ve spolupráci se skupinami amatérských herních vývojářů. Rád vzpomínám především na několikaletou tvorbu herní modifikace Vikingr, pro hru Mount And Blade: Warband. Zde jsem si vyzkoušel i práci na texturách. Zároveň jsem v té době pravidelně docházel své práce konzultovat do studia DRAW etc. Mentorem mi byl Vladimír Strejček.

V atelieru Ilustrace na Fakultě Designu a Umění Ladislava Sutnara jsem pod vedením Václava Šlajcha, a v kolektivu talentovaných spolužáků, dál rozvíjel své schopnosti. V rámci klauzurních a závěrečných prací jsem vytvořil dvě svázané knížky ilustrací a několik cyklů volných grafických listů

Během posledních pěti let jsem také začal pracovat na volné noze. Nejprve se jednalo o tvorbu v čistě reklamním sektoru, zprostředkovanou studiem DRAW etc. Šlo hlavně o storyboardy, layoutové ilustrace a v několika málo případech i ilustrace sloužící pro finální produkt: billboard nebo brožuru. Věnoval jsem se i vizualizacím set designu pro natáčení reklamních spotů. Kromě reklamního sektoru jsem si vyzkoušel několik ilustrací, které doprovázeli články v časopisech vydávaných společnostmi Economia a.s.

Během posledních tří let jsem se nakonec začal věnovat více práci v oblasti zábavního průmyslu. První velkou zkušeností byla zhruba měsíční spolupráce s produkční společností Stillking na Barrandově, na filmu Uderworld: Blood wars. Zde jsem jako ilustrátor pomáhal s tvorbou návrhů kostýmů. Získané kontakty a přátelství mi později přinesly další příležitostnou spolupráci. Bez pochyb zatím největší zkušeností byla ovšem soustavná čtyřměsíční práce na seriálu Carnival Row. Tentokrát jsem už zastával standartní pozici concept artist v kanceláři s hrdým nápisem art department. Skrze jiné zakázky jsem se dostal také ke zpracování knižních obálek nebo ilustrací pro hrací karty.

TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

2.1 Vietcong

Během dospívání na mě měla velký vliv jedna konkrétní hra. Jmenovala se Vietcong a pocházela z dílen českých vývojářů, Pterodon a Illusion Softworks. O jejích kvalitách se detailně zmiňuji v praktické části diplomové práce. Vietcong je střílečka z pohledu první osoby, která se zabývá válkou ve Vietnamu, z perspektivy amerických speciálních jednotek. S touto počítačovou hrou jsem spojil mnoho dětských her a plánů do budoucna. Dodnes vzpomínky na hru doprovázejí pocity nostalgie. Když jsem uvažoval nad tématem diplomové práce jako nad poslední příležitostí zuročit nějaký svůj zájem, Vietcong a vše co jsem s tou hrou měl spojené, se zdálo jako jediná smysluplná cesta. Nejsem vášnivý příznivec vojenství, a ve své výtvarné tvorbě jsem se mu věnoval jen okrajově. V tomto případě jsem se ale chtěl vrátit v myšlenkách o několik let zpět a udělat jakousi tečku za všemi těmi nedokončenými projekty. Dalo by se říct, že jsem to byl sám sobě dlužen.

Nechtěl jsem ale opakovat už značně omšelé téma Vietnamské války. Mám rád neotřelé nápady. Úspěch a kvalita hry Vietcong spočívala mimo jiné v tom, že se vývojáři rozhodli věnovat tématu, které do té doby ještě nikdo jako počítačovou hru kvalitně nezpracoval. Jediný způsob jak jít po stopách tehdejších vývojářů bylo zachovat tento přístup, a tak jsem si vybral konflikt, který předcházel americké intervenci ve Vietnamu. O dvacet let dříve totiž tuto zemi sužovala podobná válka, kterou proti vietnamcům vedla tehdejší koloniální mocnost, Francie. Tomuto konfliktu z let 1946 – 1954 se říká obvykle válka v Indočíně, nebo první Indočínská válka. Mnoho se o ně nemluví, nepíše a ve hrách má pouze okrajové zastoupení, v podobě modifikací nebo nízkorozpočtových titulů.

Je příhodné, že název původní hry, Vietcong, vzešel z masového politického hnutí v Jižním Vietnamu šedesátých let, Viet Cong, se kterým ve Vietnamu Američané vedli válku. Francouzi vedli válku se stejným nepřítelem, tehdy se ale hnutí nazývalo Viet Minh.

Dalším důvodem volby tohoto tématu byla nová zjištění, která jsem získal během práce na zmíněných filmových projektech. Zjistil jsem, že není ani tak důležité tvořit dokonalé obrázky, jako být samostatná, myslící a spolehlivá složka týmu. Válka v Indočíně není příliš dobře zdokumentována, nebo se o ní raději nemluví, jak jsem později zjistil. Pokud jsem tedy chtěl začít zpracovávat téma, o kterém jsem měl sám jen velmi obecné znalosti, musel jsem vynaložit velké úsilí při získávání nových znalostí. Abych mohl začít vybírat podstatné náměty pro zpracování, musel jsem mít co nejširší představu o Indočíně a válce kterou zde Francie vedla. Přál bych si, aby tato diplomová práce nebyla chápána jako dílo vojenského nadšence, který se drží ve své komfortní zóně, nýbrž jako dílo vzešlé ze snahy o věcnou přesnost, důslednost a historickou pravdivost.

Chtěl jsem zřejmě sám sobě trochu dokázat, že na takovém přístupu záleží, a že jsem ho schopný aplikovat, nemluvě o získání nových zkušeností při práci na komplexním projektu.

2.1 Výstup

Myšlenek k výtvarnému zpracování jsem neměl málo, ale zbývalo najít formu, kterou bych je vyjádřil. Nějaký výstup. V úplném počátku jsem si hrál s myšlenkou návrhu nějaké aktualizované verze hry Vietcong. Tento projekt ve své době zřejmě neměl takový cocnept art, jaký je při tvorbě mnoha dnešních titulů standardem. Proto měla práce působit jako exkurze do minulosti, jako redesign. Nápad jsem však brzy zavrhl, protože by nepřinesl nic nového. U myšlenky concept artu jsem ale zůstal. S volbou nového tématu jsem se rozhodl pro artbook, představující návrh na novou hru. Zároveň jsem ale chtěl, aby zůstala patrná inspirace původní hrou Vietcong. Mým cílem je ve finále připomenout její kvality a obnovit diskuzi na téma, jak to tenkrát ti pašáci zvládli udělat dobře. Chtěl jsem vyjádřit úctu k usilí, které za Vietcongem stálo, tím, že ho podrobím podrobnému teoretickému pozorování. Chtěl jsem uchopit to podstatné, co udělalo Vietcong mojí oblíbenou hrou a přetavit to do něčeho nového.

PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Příprava

První krok byl zároveň velice příjemný. Pustil jsem si hru Vietcong a celou jí prošel i s datadiskem. Tentokrát jsem ale věnoval zvýšenou pozornost tomu, jak na mě jednotlivé prvky působí. Proč se mi různé části jeví tak dobře zpracované. Vytvořil jsem si složku, do které jsem si ukládal snímky obrazovky.

Zde bych hned uvedl jedno zajímavé zjištění. Hra z roku 2003 zajisté trpí tím, že z dnešního pohledu používá pouze jednoduché modely postav s několika polygony. Nikdy jsem si ale nevšiml, že by mi to v případě Vietcongu vadilo. Postavy vojáků jsou oblečené do uniforem s kamufláží a kamufláž vlastně funguje přesně tak, jak by měla. Šálí oči a rozbíjí kontury. Výsledkem toho se většina nedokonalostí ztratí v optickém chvění barevných skvrn. Možná je to jen náhoda, ale je to grafický prvek, který skrze skromné prostředky vytváří velkolepý výsledek. Ve hře jsem narazil na nespočet podobných případů, které je však obtížnější popsat.

Další fází bylo shromažďování historických podkladů pro mnou zvolené téma. Nejprve jsem své obzory rozšiřoval pomocí internetu. Obrazové podklady jsem členil do složek s postavami, prostředím, budovami a podobně. Články zatím fungovaly spíše orientačně, abych zjistil, jakým směrem dále zaměřím svůj průzkum. Při čtení jedné internetové diskuze na téma „Podoba francouzských opevnění v Indočíně“, jsem narazil na dokonalou perlu. Oficiální dokumenty popisující francouzskou válku, přeložené do angličtiny. Původně byly tyto spisy určené pouze důstojníkům a jiným pověřeným osobám v americké armádě, během konfliktu ve Vietnamu. Dnes je lze stáhnout ve formátu PDF.

Kromě podrobného popisu strategie, logistiky a taktiky jsem narazil i na výňatky z hlášení důstojníků a všechny druhy problémů se kterými se Francouzi potýkali. Dále spisy obsahovaly i taktická schémata, schémata struktur velení a komunikace a nákresy staveb a opevnění.

Nevýhodou bylo, že tyto oficiální dokumenty byli příliš neosobní a největší masakry celé války byly popsány jako „neefektivní snaha“ nebo „neefektivní rozhodnutí“.

Náhledem do života z perspektivy řadového vojáka byla kniha Ladislava Kudrny, o Češích a Slovácích, kteří opustili svou vlast, aby bojovali v Indočíně. V průběhu čtení se mi však brzy zastesklo po výrazu „neefektivní“, protože jsem v několika případech musel knihu na čas odložit, abych se psychicky vyrovnal s právě získanými informacemi.

Bylo to v těchto momentech, kdy jsem ztrácel motivaci pokračovat v další tvorbě, a začal zastávat názor, že by válka neměla být nikdy vyobrazována atraktivním způsobem. Jak jsem si ale následně také uvědomil, hra stavějící hráče do role nadšeného násilníka a vraha bez jakýchkoliv zábrán, by byla u mladých lidí kteří nepoznali válku nejspíš ještě úspěšnější než standardní válečná propaganda, kterou známe z běžných her a filmů. A tak jsem zapochyboval i o lidstvu samotném a smyslu života.

Kromě obecného prohlubování vlastních znalostí o zvoleném tématu, jsem musel později vyhledávat i mnohem konkrétnější informace k jednotlivým obrázkům. V mnoha případech nešlo jen o to, abych měl podklady k tomu, co zrovna kreslím, ale abych znal všechny své možnosti a věděl, proč třeba nekreslím alternativu, nebo něco úplně jiného.

3.2 Tvorba

Když konečně padlo rozhodnutí přistoupit k samotné tvorbě a začít kreslit, stále jsem měl pocit, že vím o zvoleném tématu příliš málo. S časem se ale musí nakládat zodpovědně a výstupem mojí diplomové práce neměla být pouze hlava nabitá vědomostmi.

Nejdříve jsem začal tvořit postavy a věnoval jim celý semestr. Postavy jsou silně provázány s určujícími prvky veškerého dění ve hře. Točí se kolem nich například děj, který nás provede různými lokacemi. V případě vojenské hry si také s postavami určíme, jak je naše jednotka specializovaná. Od toho se pak odvíjí náplň samotných misí. Návrhy lokací, map a klíčové ilustrace jsou tímto velmi ovlivněné. Proto jsem se tvorbě prostředí věnoval až později, ve druhém semestru.

Při zkoumání profesního standardu v oblasti koncepčních ilustrací pro hry, jsem zjistil, že má práce není ve srovnání s ostatními příliš detailní. Nepřikládal jsem tomu dříve příliš velký význam, ale nastal čas se nad tím vážně zamyslet. Sám v detailech zobrazuji jen to, co je pro mne podstatné. Concept art ale není kresba, kterou člověk dělá pro sebe, nýbrž kresba, která slouží jako výtvarné vyjádření nějaké myšlenky. Ilustrace je tedy komunikačním prostředkem pro druhé. Měla by být proto dostatečně popisná. Na druhou stranu, ilustrace nemusí být nutně detailní, aby byla popisná. Snažil jsem se vystačit si jen s naznačováním, i když ne vždy zcela úspěšně. Pokud jsem nechtěl trávit další hodiny zdokonalováním výtvarné podoby postav, nakonec nezbylo než se spokojit s tím, že nevytvářím naprosto finální verze, ale pokročilejší skici.

Pokud děláme historickou hru, pracujeme často s konkrétními předměty. Máme konkrétní uniformu, konkrétní brašny nebo zbraně. I budovy, rostliny a celé krajiny mají svoji konkrétní předlohu. Tyto předlohy můžeme důkladně nafotit, nebo si takový samopal přinést přímo do studia. Jaká je tedy role concept artu v tomto případě? V případě navrhování postav je to trochu komplikovanější, protože znovu nalézáme/navrhujeme, co už existuje. Vycházel jsem z představy, že je zkrátka důležité poskládat tyto prvky dohromady způsobem, který nejlépe poslouží účelům naší hry. V základní úrovni, když se bavíme o jedné konkrétní postavě, můžeme výběrem té správné kombinace výbavy poukázat na to, jakou má voják v týmu roli, co používá často, co zase méně. Co má rád a na čem mu záleží. Je také důležité, jak je voják ustrojený a v jakém stavu je jeho oblečení a výstroj. Návrh by toto vše měl spojit dohromady a umožnit další rozvíjení myšlenek. Složitější situace nastane, když dáváme dohromady více postav, které by měly být rozpoznatelné a unikátní. Je nutností mít srovnání a postavy si vyskládat vedle sebe. Tehdy oceníme význam concept artu.

V případě herního prostředí to platí podobně, jen zde má tvůrce, troufám si říci, mnohem volnější ruku. Zde tvůrce například určuje, kam se hráč podívá, nebo jakou budou mít lokace atmosféru.

Jako své poslání, naskrz všemi výtvarnými návrhy, jsem si určil pečlivou volbu barev. Stejně jako ve hře Vietcong by i zde mělo platit, že je vše sladěné a vše působí jako jednotný celek. To není obtížné, pokud je autorem jediný člověk. Možná ani v případě Vietcongu to nebyl velký problém, protože tvůrčí týmy byly menší, než je tomu dnes. To ale neznamená, že je v takovém případě sjednocená podoba samozřejmostí.

POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS

Diplomová práce se skládá z mnoha ilustrací, které slouží jako návrh pro počítačovou hru. Tématem počítačové hry je skutečné historické období První války v Indočíně. Práce se jej snaží zobrazit uvěřitelným způsobem, s velkým důrazem na důkladně prostudované reálie. Některé ilustrace se věnují postavám, jiné celým mapám, lokacím, nebo konkrétním místům a stavbám. Obrazový materiál je doplněn doprovodným textem, který slouží jako náhled do myšlenek, které stály za vznikem návrhu. V mnoha případech jde o poznatky získané během časově náročného studia prostředí, období a konfliktu, který hra zachycuje. Jindy se jedná o popis postav nebo kampaňových misí. Součástí jsou i odkazy na kvality staré hry Vietcong.

Výsledná kniha se snaží být svým estetickým pojetím současná a vizuálně zábavná. Představuje čistý design, rozmáchlou kompozici a výrazné kontrasty v barvách a plochách. Kniha je svázána blokovou vazbou v pevných deskách.

Samotné ilustrace v knize jsou tvořeny v programu Adobe Photoshop, za použití standardní malířské techniky, nebo fotografické koláže. Během tvorby byl dále v několika případech použit 3D program Google SketchUp.

4.1 Přínos

Myslím si, že jakákoliv důkladná práce je přínosem už sama o sobě. Jsem velice kritický k moderní době, kdy se ve firmách stává z lidské tvůrčí činnosti záležitost čísel a investic. Vyžaduje se, aby se výtvarníci zaškatulovali do určitých tabulek. Požaduje se od lidí, aby byli více jako stroje, a od strojů, aby byly více jako lidé. Nečekám od zábavního průmyslu umělecká díla, ale také už ztracím trpělivost. Stále dokola se setkávám s leností a nedodělkou, které mě stále více frustrují a uráží.

Následující část je věnována mým výhradám vůči mainstreamu. Snažím se svojí výtvarnou prací bojovat proti ubíjející pokleslosti, kterou se nám

v dnešní době trh snaží nabízet. Svůj názor zakládám na mnoha zkušenostech a úvahách. Hry už hrají pouze příležitostně, ale herní scénu stále jedním okem sleduji. Hodně domněnek je také podpořených tím, jak se hry či filmy prezentují mediálně. Jednoznačně nejotřesnější zkušeností bylo nové pokračování Call of Duty s podtitulem WWII, které jsem si ze zvědavosti zkusil zahrát. Úroveň zde klesla tak hluboko, že nemá ani význam brát tento titul vážně a zahrnovat ho do této problematiky. Ale zmiňované nedostatky se týkají všech současných velkých herních projektů. Dobrým příkladem jsou tituly od firem jako je Ubisoft nebo Bioware.

Zdá se mi, jako by stará generace kamsi zmizela, a noví tvůrci se jen snažili kopírovat předešlé úspěšné projekty, aniž by pochopili, co je činilo kvalitními. Když uvažuji nad tím, proč jsou hry dělané, tak jak jsou, na mysl mi vyvstanou slova jako ignorance a naivita. Nejsou to vlastnosti samotných tvůrců. Chyba je někde na úrovni vedení firmy, marketingu, a průměrného spotřebitele. Obecně mi připadá, že nikdo nemá zájem, aby vznikaly skutečně kvalitní tituly. V důsledku se vlastně ztrácí povědomí o tom, co to kvalita je.

Když srovnám slavné hry staré generace, všechny jejich aspekty tak nějak líčují k sobě. Herní design má určitá pravidla a omezení. Grafika má určitá pravidla a omezení a další aspekty rovněž tak. Ve všem panuje určitá rovnováha a harmonie. V posledních asi deseti letech se však tato harmonie začíná neúnosně rozbíjet. Grafika jde stále dopředu. Vidíme naturalisticky ztvárněnou hru, ale veškerý dojem je rozbíjen trapně jednoduchou herní mechanikou. Hra, která se tváří jako simulace, je ve skutečnosti arkádovkou. Máme několiknásobně větší rozlišení textur, které jsou ostřejší než skutečný svět, ale oděvy se stále nechovají jako látka a gravitace je pro ně jen vzdálená neznámá. Animace jsou čím dál věrnější, ale mnohdy na sebe nepřirozeně navazují a to ani nemluví o výpočtech kolizí. Postavy se při chůzi stále podivně vznášejí nad nerovnostmi. Umělá inteligence tupě naráží do překážek. Objekty proplouvají jinými objekty. Hry se vyvíjí ve směrech, ve kterých je pokrok jednoduchý, jinde zaostávají, protože není způsob jak nedostatky překlenout. Průměrný hráč se zároveň všechny nedostatky učí přehlížet a nakonec mu připadne, že je vše tak jak má být.

Stačí se přitom ohlédnout pár let dozadu, abychom zjistili, že nově vznikající rozpory jsou zde mnohem méně nepříjemné a co víc, ty podstatné kvality, které dnešní hry vynášejí nad šedý průměr, jsou ve stejné míře přítomné i u titulů mnohem starších. A mnohdy v nich vyniknou mnohem jasněji.

Můj požadavek je jednoduchý. Přál bych si, aby měli tvůrci více času zabývat se drobnostmi. Aby tvorba nebyla řízena rukou trhu. Chci aby k sobě a k hráčům byly hry víc upřímné. Aby si tvůrce položil otázku, co hra lidem přinese, a jakým způsobem je může udělat lepšími lidmi. Co je naučí. V oblasti grafického zpracování by hra neměla být kýčem, nýbrž se snažit pěstovat citlivější estetické citění. Idea nějaké rovnováhy zpracování je jedním požadavkem. Grafika není jen o efektech. Není o tom, jak dokáže na pár sekund zvednout ze židle. Přál bych si, aby více úsilí směřovalo do snahy překonat tvůrčím způsobem nedostatky. Ne je pouze maskovat, nebo se tím ani neobtěžovat. Řetěz je jen tak silný, jak silný je jeho nejslabší článek. A to platí i v grafice a ve hrách obecně.

České hry jako Vietcong, Mafia nebo Operace Flashpoint, tohle vše zvládly. Nový Kingdom Come: Deliverance navazuje bezpochybně na tuto tradici. Je jen škoda, že bylo při vývoji, který jsem bedlivě sledoval, učiněno tolik megalomanských, ale nerozvážných rozhodnutí, které ač dobře míněné, pokazily celkový dojem.

Vytvářet kvalitu, která přežije desetiletí, není jednoduchá věc. Mnohdy se domnívám, že je to vlastně nemožné a mnou obdivované tituly jsou nakonec z velké části jen dílem šťastné shody okolností. Bez správného záměru ale není šance na úspěch.

Jaký je tedy přínos mojí práce? Mým nejhlubším přáním je přispět k tomu, aby se toto téma řešilo. Pokud se tak stane, bude to dle mého názoru přínosem pro všechny.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knížní a periodická literatura

1. CROIZAT, Victor J. (překlad). A Translation from the French: Lessons of the War in Indochina, Volume 2. Santa Monica, Calif.: Rand, 1967. 411 s. ASIN: B005RKDN6Q.
2. KUDRNA, Ladislav. Bojovali a umírali v Indočíně: první vietnamská válka a Čechoslováci v cizinecké legii. Praha: Ústav pro studium totalitních režimů, 2010. 400 s. ISBN 978-80-87211-26-7.
3. ELFORD, George Robert. Ďábelská garda. V Praze: Elka Press, 2006. Militaria (Elka Press). ISBN 80-87057-00-7.
4. VAN EYCK, Manuel F. Pěšákem ve Vietnamu. Praha: Naše vojsko, 2010. ISBN 978-80-206-1119-2.
5. WAGNER, Otto. S cizineckou legií proti Rommelovi: válečný deník českého důstojníka cizinecké legie. Praha: X-Egem, 1995. Duel (X-Egem). ISBN 80-85395-96-7.

b) Internetové zdroje

Ecpad. Agence d'images de la défense. 2018 [online]. [Cit. 26.4.2018].
Dostupné z WWW: <http://archives.ecpad.fr/>

RESUMÉ

Vietminh is a book of concept art for a would-be game, inspired by old Czech first-person shooter - Vietcong. This game was very well made for several reasons. One of those reasons is the strong sense of consistency throughout the content. Another important aspect is Vietcong's faithful portrayal of US Vietnam War. In order to touch a little less exhausted topic, Vietminh tells a story of the preceding conflict, the Indochina War. There is very little known of the French war in Indochina, and one of the project's biggest ambitions was the research on the given topic. Majority of the reference material was gathered from the internet, mostly black and white photos. Other kinds of resources were movies or documentative literature.

Art in the book touches several areas of game designing. Each environment has its map overview, with places of interest. Main Characters have their unique personalities and roles. Other concepts depict buildings, civilians, vehicles or weapons. Throughout the book, we can read the research notes and additional information. The text also contains descriptions of game characters or campaign missions. Book aims to intertwine everything together so it can give a complete idea of the final Game.

Art in the book is made digitally, with use of standard software, mainly Adobe Photoshop. The situation sometimes required 3D mockups. These were made with Google SketchUp. Photos were also used during the process.

The artbook by its nature aims to be a visually attractive object. In this sense, book obtained a bold, modern look of high contrast and dynamic composition.

The final goal is not to have Vietminh made, but to remind people of the timeless quality we can still find in old games. Some of these values should be given more attention in the future projects. May this book serve as a statement of that.

SEZNAM PŘÍLOH**Příloha 1**

Snímky ze hry Vietcong

Příloha 2

Zpracování obálky po vzoru původní hry

Příloha 3

3D model, ruiny

Příloha 4

3D model, obranný post

Příloha 5

3D model, budovy a vesnice

Příloha 6

Skici, potok, horská lokace

Příloha 7

Skici, obranný post

Příloha 8

Skica, obrana bunkru

Příloha 9

Další různé skici

Příloha 10

Příklad reference pro uniformu – French lizard camo

Příloha 11

Hải Vân Pass

Příloha 12

Válečná fotografie

Příloha 13

Nákresy bunkrů 1

Příloha 14

Nákresy bunkrů 2

Příloha 15

Studie krajiny

Příloha 1

Snímky ze hry Vietcong ¹



¹ Vietcong, 2003 (počítačová hra), Česko, Pterodon a Illusion Softworks

Příloha 2

Zpracování obálky po vzoru původní hry ²



² návrh vlastní

Příloha 3

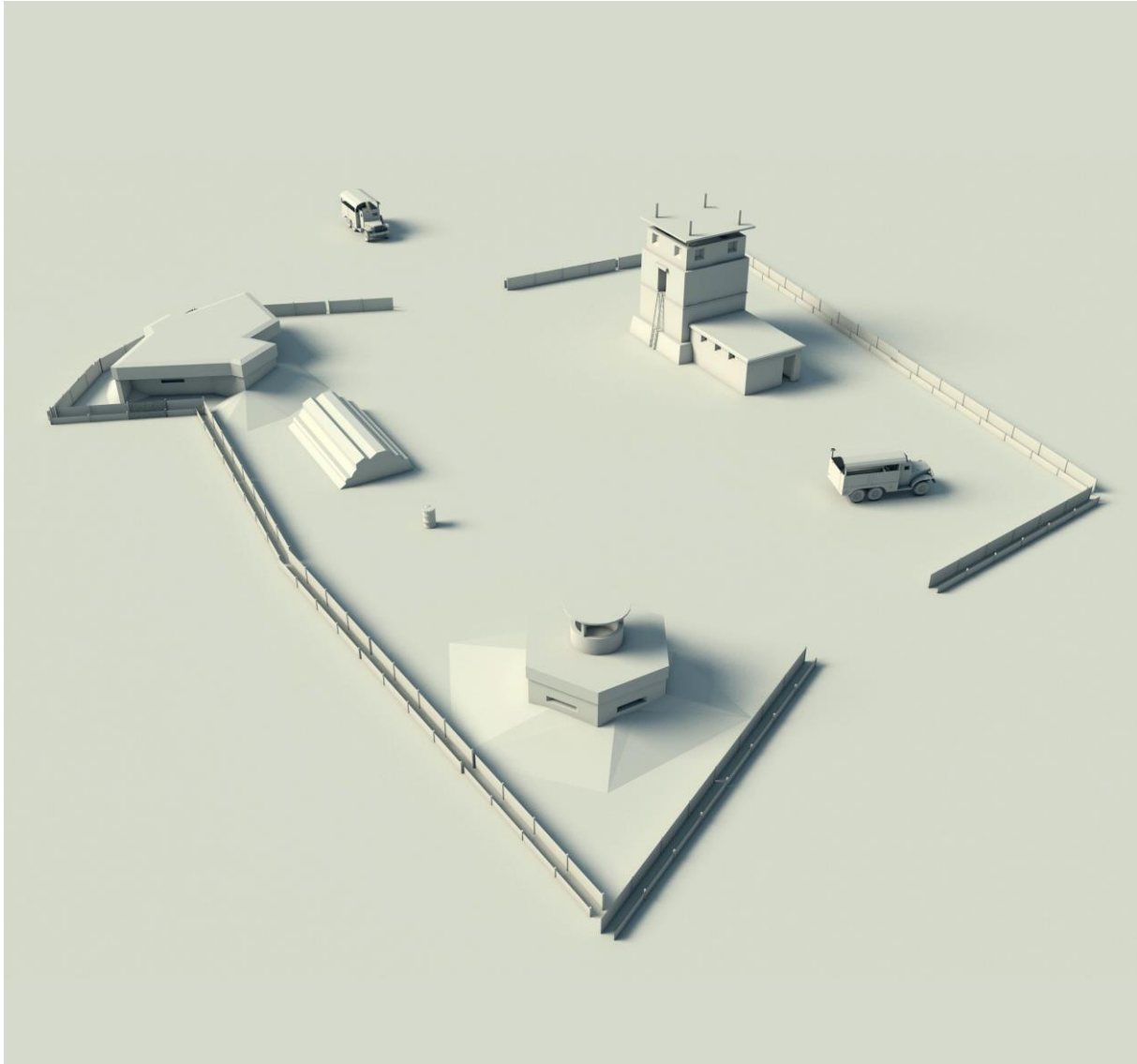
3D model, ruiny³



³ návrh vlastní

Příloha 4

3D model, obranný post⁴



⁴ návrh vlastní

Příloha 5

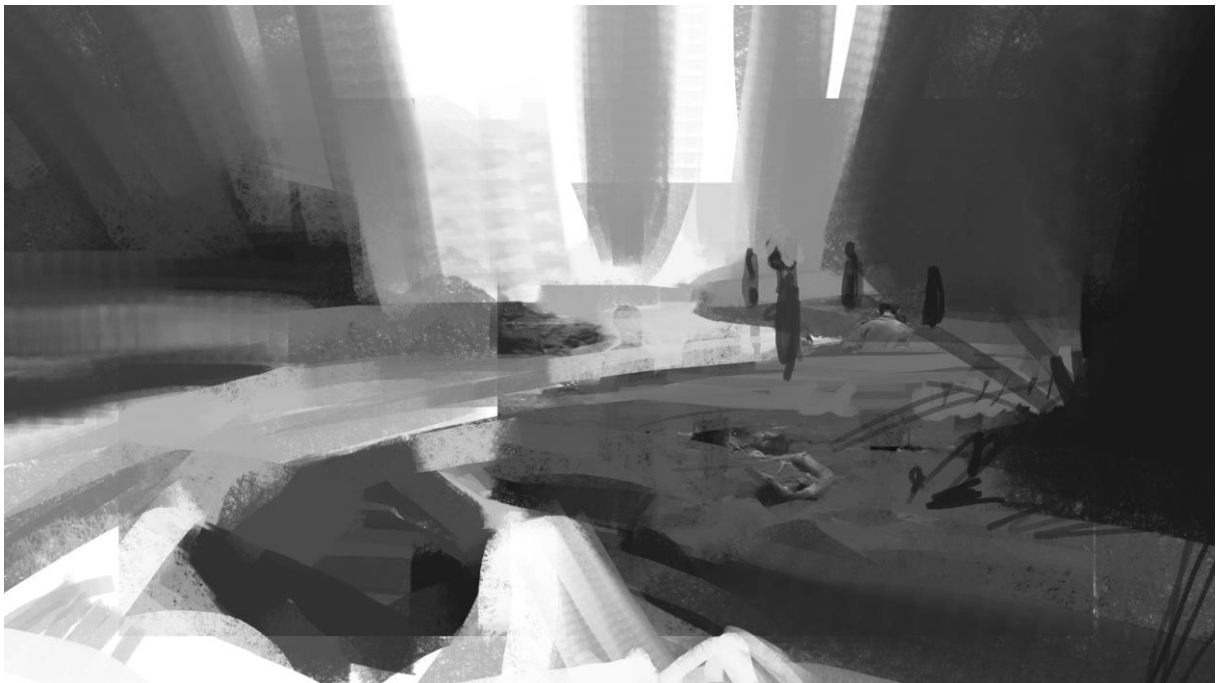
3D model, budovy a vesnice ⁵



⁵ návrh vlastní

Příloha 6

Skici, horská lokace ⁶



⁶ ilustrace vlastní

Příloha 7

Skici, obranný post ⁷



⁷ ilustrace vlastní

Příloha 8

Skica, obrana bunkru⁸



⁸ ilustrace vlastní

Příloha 9

Další skici⁹



⁹ ilustrace vlastní

Příloha 10

Příklad reference pro uniformu - French lizard camo ¹⁰



¹⁰ Legion etrangere camo uniform. In: D & C Military Collectibles [online]. [Cit. 26.4.2018]. Dostupné z WWW: d-c-militaria.be/pages/France/foto's/uniform/Legion%20etrangere%20camo%20uniform%20AAAAA.JPG

Příloha 11

Válečná fotografie ¹¹



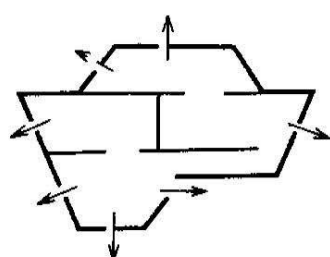
¹¹ OPÉRATIONS DANS LES GIONGS, AVEC LE 22E BTA (22E BATAILLON DE TIRAILLEURS ALGÉRIENS). In: Ecpad archives [online]. [Cit. 26.4.2018]. Dostupné z WWW: <http://archives.ecpad.fr/operations-dans-les-gions-avec-le-22e-bta-22e-bataillon-de-tirailleurs-algeriens/>

Příloha 12

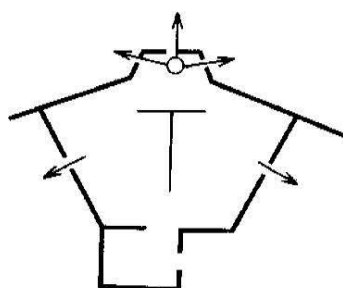
Hải Vân Pass ¹²



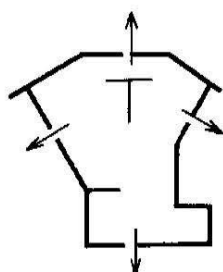
¹² Hai Van Gate In: Buffalotrip [online]. [Cit. 26.4.2018]. Dostupné z WWW: <http://buffalotrip.com/hai-van-pass-tunnel/sights/hai-van-gate.html>



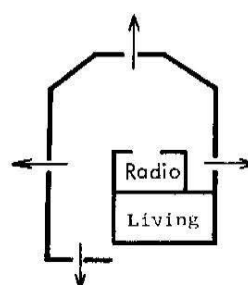
First half 1951
150m³ pillbox



Second half 1951
135m³ pillbox



1952-1953
110m³ light pillbox



Beginning of 1954
130m³ pillbox

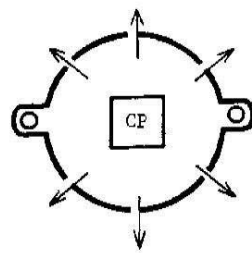
Fig. 12—Types of pillboxes

¹³ A Translation from the French: Lessons of the War in Indochina, Volume 2, s. 128

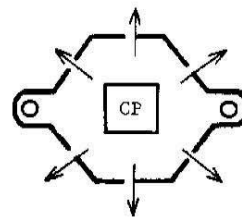
Příloha 14

Nákresy bunkrů 2¹⁴

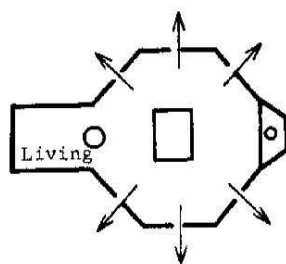
129



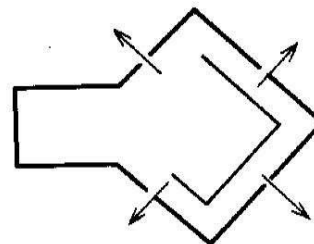
End of 1951
200/240m³ pillbox



1952
225m³ pillbox



1953
225m³ pillbox



End of 1953-1954
130m³ pillbox

Fig.13—Evolution of the pillbox

¹³ A Translation from the French: Lessons of the War in Indochina, Volume 2, s. 129

Příloha 15

Studie krajiny ¹⁵



¹⁵ ilustrace vlastní