

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

PUNX

LIDOVÁ FILOSOFIE V PODÁNÍ MOBILNÍ HRY

Natálie Vopařilová

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Multimédia

Bakalářská práce

PUNX

LIDOVÁ FILOSOFIE V PODÁNÍ MOBILNÍ HRY

Natálie Vopařilová

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2021

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2021

.....
podpis autora

Poděkování patří vedoucímu bakalářské práce MgA. Janu Morávkovi a jeho asistentovi MgA. Lukáši Kellnerovi za konzultace mé práce a celkový dohled na její průběh. Dále bych ráda poděkovala Petru Freiovi za technickou spolupráci na projektu.

OBSAH

1. Úvod do tématu práce	6
2. Průběh a forma zpracování	6
3. Popis výsledného díla	8
3.1 Cíl práce	8
4. Seznam použitých zdrojů	9
5. Resumé	10
6. Seznam příloh	11

1. Úvod do tématu práce

Téma své bakalářské práce jsem označila termínem lidová filosofie. Jedná se o, na první pohled absurdní, úvahy, které ovšem po zamyšlení se, dávají daleko hlubší smysl, než by se mohlo původně zdát. Jde o úvahy, které vyvstaly v minulosti v konverzacích s mými přáteli, často v podnapilém stavu. Pak také o úvahy, které jsem spatřila napsané po zdech a dveřích v hospodách a barech, ale také na školních lavicích a v ulicích.

Tématu dal vzniknout můj osobní zájem o filosofii a psychologii v kombinaci s mým zdánlivě neseriózním přístupem ve zpracování vlastních uměleckých děl. Koncept jsem vytvořila při procházení osobních poznámek a fotografií z časů před pandemií. To bylo možné diskutovat a polemizovat, ať už to bylo v hospodě, baru, popisovat školní lavice během vysokoškolských přednášek vlastními úvahami a pokreslovat plakáty na probíhající koncerty.

Téma jsem se rozhodla zpracovat formou videohry. To proto, že bych se po dokončení studia ráda věnovala tvorbě her.

2. Průběh a forma zpracování

Pokud mluvím o hře Punx, mluvím o týmovém projektu. Po zkušenosti s programováním a sound designem vlastní hry Strawberry Hell, prezentované jako mé klauzurní práce ve čtvrtém semestru, jsem usoudila, že mé znalosti a dovednosti nestačí na to, abych hru sestavila sama.

Mou prací bylo zpracování konceptu a vizuálu hry, level design a organizace týmu. Hru pak bude programovat můj kamarád Petr Frei. Hra bude vytvořena v enginu Unity 2D.

Vzhledem k charakteru stěžejní myšlenky projektu, jsem se rozhodla vytvořit hru pouze z vlastních autentických fotografií, poznámek a kreseb jakousi formou koláže. Přirozeně jsem se proto rozhodla podobným způsobem vystavět i samotný gameplay hry. Hra je proto postavená na minihrách, které má hráč úspěšně dokončit, aby získal odměnu. Tou může být úkolový předmět pro splnění jiné minihry, indicie, nebo úvahu, hlášku. Cílem hry je zaplnit deník všemi úvahami, za což, kromě toho, že tak hráč získá seznam témat na přemýšlení pro bdělé noci, mu hra vygeneruje unikátní hlášku.

Původně se mělo jednat o počítačovou hru, avšak po dokončení konceptu hry jsem vzhledem k jeho povaze usoudila, že vhodnější bude vytvořit ji pro mobilní zařízení. Jedná se totiž o hru, kterou si hráč nejpravděpodobněji zahraje na zastávce, když čeká na autobus, na toaletě, nebo ve škole pod lavicí.

Nashromáždila jsem tedy relevantní obsah a začala s rešerší mobilních i počítačových her. Inspirovala jsem se různými herními mechanikami a na základě sesbíraného obsahu jsem začala tvořit jednotlivé minihry.

Obvykle jsem postupovala tak, že jsem si ze svých poznámek nejprve vybrala úvahu, u které jsem vyhodnotila, že může mít myšlenkový přesah. Poté jsem zapřemýšlela, jakým relevantním způsobem, v jaké relevantní situaci, by mohl hráč danou úvahu získat. Následně jsem prošla sesbíraný obsah, vlastní fotografie, videa a kresby a vybrala jakýkoliv, se kterým se mi asociovala zvolená úvaha a ve kterém jsem viděla potenciál k sestrojení příhodné herní mechaniky. Vytvořila jsem pak hrubý návrh levelu a začala ho tvořit. Vzájemně jsem přizpůsobovala obsah mechanice a obráceně. Když jsem dokončila přípravu assetů a scény, poslala jsem je programátorovi.

Po vzniku tří miniher mi začala ve hře chybět souvislost, něco, co by drželo všechny minihry pohromadě a dávalo hře strukturu. Původně jsem věřila, že se mi podaří zvolit úvahy, které na sebe budou nepřímo navazovat a vytvořit z nich skrytý příběh. Rozmanitost úvah a vizuálního obsahu ale toto neumožňovala.

Na několik týdnů jsem proto dosavadní práci odložila a rozhodla jsem se vizuál, bez ohledu na jeho logickou původní souvislost s konceptem, celý předělat. Nadále jsem se držela stěžejní myšlenky projektu i zvoleného gameplaye hry. Podstata hry tak zůstala nezměněna - potencionální hráč má najít a posbírat všechny úvahy tak, aby na konci hry získal svou unikátní. Hru jsem se rozhodla spojit časem, místem a jednotným grafickým stylem. Nově se hra odehrává ve večerních hodinách v hospodě na česko-polské hranici. Čas i prostředí hospody odpovídá tomu, kdy a kde jsem tyto úvahy reálně získala i já sama. Přišlo mi příhodné do hry promítnout český původ oněch úvah. Má návštěva Polska minulého léta mi poskytla také množství zajímavých úvah i vizuálního obsahu a začala mě bavit jistá kontroverze, která v souvislosti právě s Polskem, jeho kulturou a politikou, začala vznikat. Mluvím například o tématech týkajících se náboženství, sexuality a dalších.

Na těchto základech jsem tedy začala kreslit. Zvolila jsem styl, který mi přišel vizuálně atraktivní pro hráče mobilních her.

Po vytvoření několika scén, jsem svou novou práci konzultovala se svým vedoucím práce a dospěla jsem k následujícím závěrům.

Původní materiál bylo jistě třeba sjednotit, avšak zvolená grafická úprava, přestože byla odpovídající hře vytvářené pro mobilní zařízení, nebyla dobrou volbou pro hru takového charakteru. Rozbíljala její náhodnost, pestrost, nedokázala docílit požadované atmosféry.

Shodli jsme se tedy, že čas a prostředí je dostatečné k ucelení jednotlivých miniher do kompletní hry, avšak původní grafické zpracování skvěle podporuje

její charakter. Předělala jsem tedy nově nakreslené scény do původního kolážového stylu a docílila tím požadovaného výsledku.

3. Popis výsledného díla

Jako svou bakalářskou práci odevzdávám pouze vizuální prezentaci hry. Bohužel, ačkoliv bylo v původním plánu prezentovat kompletní hru, dostupnou ke stažení, nepodařilo se tohoto výsledku dosáhnout. Upřednostnila jsem investici času do dotažení celkového konceptu a vizuálu hry. Nezbylo proto tolik času dodat data programátorovi včas a vzhledem k tomu, že jde o jeho dobrovolný volnočasový projekt a je zatížen vlastními povinnostmi, nestihl hru zkompletovat do odevzdání mé bakalářské práce. Rovněž jsem se potýkala s problémy ohledně sound designu, který mi původně měl vytvářet jiný můj kamarád, ovšem selhal mu počítač a s ohledem na současnou komplikovanou situaci trhu s počítačovými komponenty ho nedokázal opravit tak, aby na svém úkolu mohl plnohodnotně pracovat. Jiný kamarád, který měl zastoupit, se bohužel potýkal se závažnými problémy ve svém osobním životě a jeho psychický stav mu rovněž nedovolil práci dokončit.

Na kompletaci hry ale nadále pracujeme a doufáme, že bude brzy k dispozici na mobilní zařízení s nejnovějšími verzemi operačních systémů Android a iOS. Věříme, že do budoucna budeme schopni hru také rozšířit o další bonusový obsah.

3.1 Cíl práce

Vzhledem k tomu, že je předpokládaným výstupem mé bakalářské práce videohra, ráda bych potencionální hráče v první řadě pobavila. V řadě druhé je snad motivovala k pozastavení se nad zdánlivě banálními úvahami, ať už svými nebo cizími, k přemýšlení nad věcmi i z jiné perspektivy. Slova mají váhu a za každou až hloupou myšlenkou mohou stát i desítky probděných nocí a věřím, že právě proto může být zajímavé, věnovat jim pozornost.

4. Seznam použitých zdrojů

Knižní literatura

1. MACHONIN, Pavel. *Česká společnost a sociologické poznání: (problémy společenské transformace a modernizace od poloviny šedesátých let 20. století do současnosti)*. Praha: ISV, 2005. Sociologie (ISV). ISBN 80-86642-39-9.
2. SZCZYGIEŁ, Mariusz. *Udělej si ráj*. Praha: Dokořán, 2011. ISBN 978-80-7363-343-1.

5. Resumé

Mobilní hra Punx je založená na náhodných úvahách sesbíraných mezi řečí, které, jakkoliv se mohou jevit hloupě, v sobě skrývají hlubší sociální otázku. Důraz byl kladen na autentičnost zážitku ze hry, její vizuál je proto složen z osobních fotografií a kreseb.

Mobile game Punx is based on random thoughts gathered while informal conversations, which, however stupid they might seem, they also hold deeper social issues. An important aspect of the game is authenticity, which was achieved by using personal photos and doodles.

6. Seznam příloh

Příloha 1

vytváření konceptu

Příloha 2

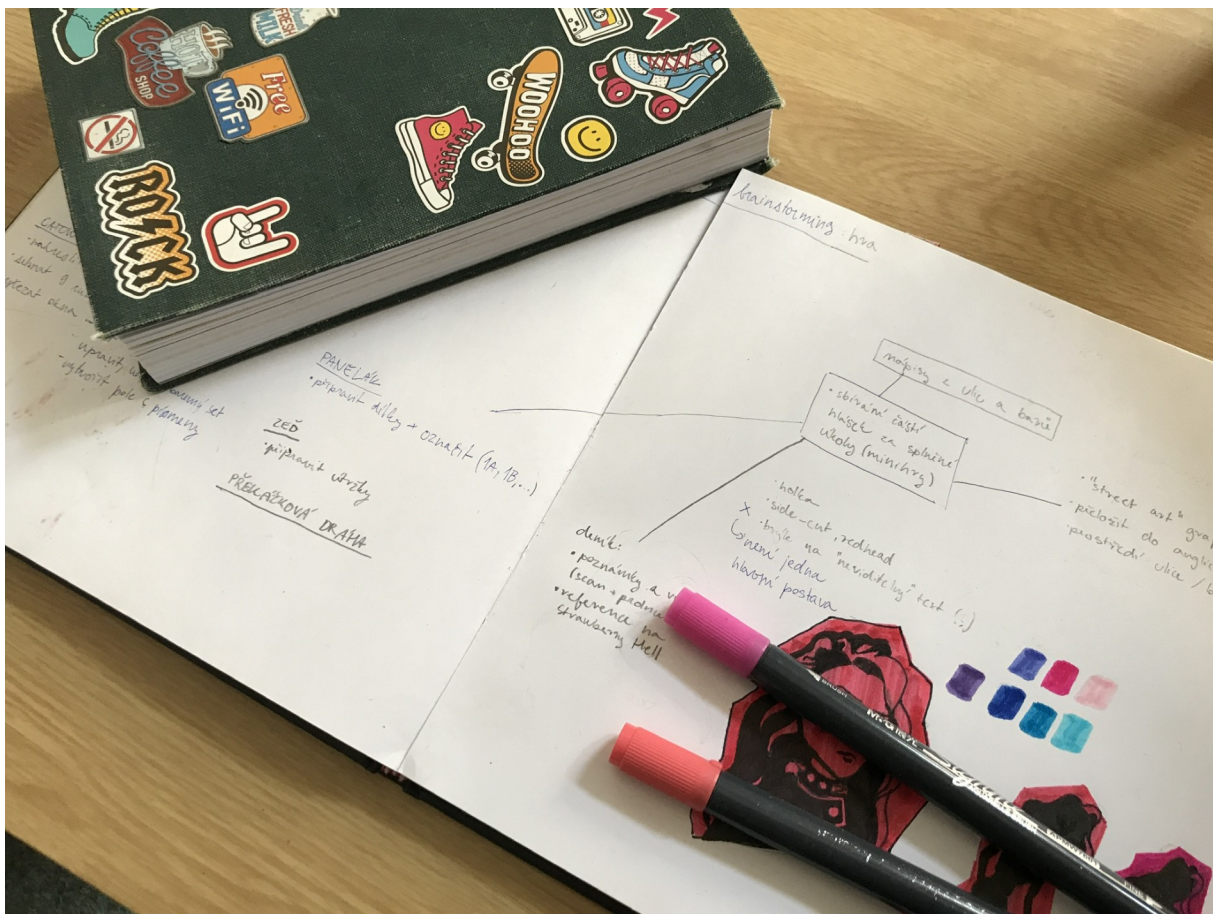
nepoužité varianty

Příloha 3

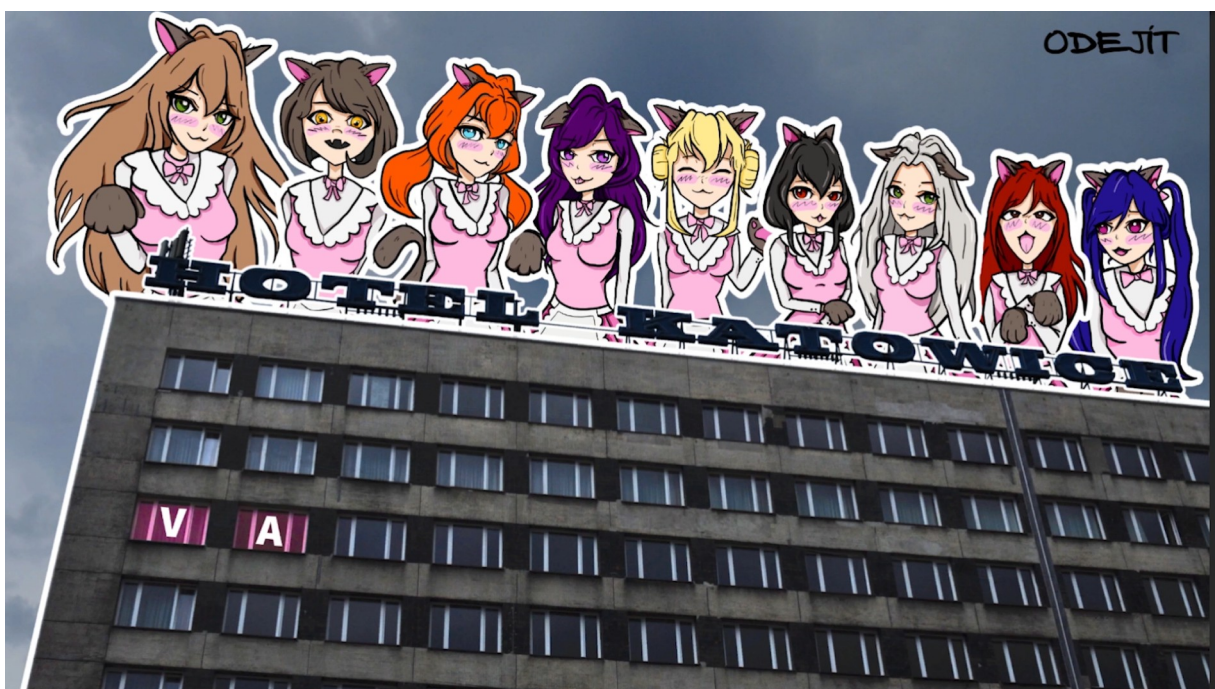
náhled výsledku

Příloha 1

vytváření konceptu



Příloha 2
nepoužité varianty



Příloha 3
náhled výsledku

