

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA

MARIBOR

**OBLIKOVANJE DIGITALNEGA LIKA IN
ILUSTRIRANEGA OKOLJA ZA VIDEO IGRO**

Kandidatka: Tina Horvat

Vrsta študija: študentka izrednega študija

Študijski program: Medijska produkcija

Mentor predavatelj: mag. Stevan Čukalac, prof. lik. ped.

Mentor v podjetju: Dejan Šmid, univ. dipl. med. kom.

Lektorica: Alja Bajc Kosi, prof. slov. jez. s knj.

Maribor, 2023

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisana Tina Horvat sem avtorica diplomskega dela z naslovom Oblikovanje digitalnega lika in ilustriranega okolja za video igro, ki sem ga napisala pod mentorstvom mag. Stevana Čukalca.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbela, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia Maribor,
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli kot moje lastne kaznivo po Zakonu o avtorski in sorodnih pravicah (Uradni list RS, št. 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/13, 56/15 in 63/16 – ZKUASP); prekršek pa podleže tudi ukrepom Višje strokovne šole Academia Maribor skladno z njenimi pravili,
- skladno z 32.a členom ZASP dovoljujem Višji strokovni šoli Academia Maribor objavo diplomskega dela na spletnem portalu šole.

Maribor, september 2023

Podpis študentke:

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorju v podjetju gospodu Dejanu Šmidu za njegovo hitro odzivnost in strokovno pomoč skozi celotno diplomsko nalogo.

POVZETEK

V diplomskem delu obravnavam nekatere vizualne elemente, ki so pomembni v produkciji videoiger. Podrobneje se posvetim izdelavi glavnega lika, konceptu ozadij, animaciji teka in skoka ter ilustrirani naslovnici za videoigro.

V prvem poglavju se osredotočam na zgodovino videoiger, in sicer njihov razvoj od preprostih črno-belih kvadratov in črt na ekranu do današnjih grafičnih mojstrov, ki imajo prostrane svetove, polne zanimivih dogodkov in zgodb. Na kratko predstavim vrste dvodimenzionalnih iger, ki jih danes poznamo, in na kakšen način so narejene.

V drugem poglavju se lotim raziskave vpliva barv in oblik na počutje ljudi. Tukaj se navezujem na krovno temo Umetnost, oblikovanje in dobro počutje. Skozi raziskavo želim dokazati, ali lahko barve in oblike resnično vplivajo na počutje ljudi. Na koncu poglavja izpeljem raziskavo, v kateri sprašujem sodelujoče ob vizualnih izsekih iz iger in povzamem njihove odgovore.

V tretjem poglavju se lotim izdelave lika za videoigro, kjer ob doslednem sledenju teoriji o oblikovanju lika poskušam priti do končne rešitve. Navedem teoretične vidike, kateri elementi pripomorejo k dobro oblikovanemu dizajnu lika in sveta. Opišem pomembnost namizne raziskave kot pomoč za oblikovanje celotne videoigre in kakšno vlogo igrata osebnost in karakter lika za njegov dizajn. Lik oblikujem tako, da ima na ljudi enkrat pozitiven, drugič negativen vpliv. Na kratko dodam pomembnost rekvizitov za igro.

V četrtem poglavju raziščem, kaj je konceptualni osnutek in njegov pomen pri izdelavi videoiger, kakšno vlogo igra in zakaj je nujen element produkcije. Tukaj oblikujem ozadja za stopnje v igri, ki se nanašajo na krovno temo in vpliva barv na človeško počutje.

V petem poglavju izdelam animacijo in navedem teoretične vidike animacije. Opišem njeno vlogo pri ustvarjanju iger in kako se imenujejo animirani liki za videoigre.

V šestem, zadnjem poglavju se lotim raziskave, kako lahko ilustracija vizualno preda idejo o vsebini igre. Teorijo nato praktično uporabim pri risanju ilustracije za naslovnico na škatli od videoigre.

Ključne besede: videoigra, ilustracija, oblikovanje lika, konceptualni osnutek, vpliv barve.

ABSTRACT

In my thesis I discuss some of the visual elements that are important in video game production. I look in detail at the creation of the main character, the concept of backgrounds, the animation of running and jumping and the illustrated cover for the video game.

In the first chapter I focus on the history of video games. How they have evolved over the years from simple black and white squares and lines on a screen to today's graphical masterpieces with vast worlds full of interesting events and stories. I briefly introduce the types of two-dimensional games that we know today and how they are made.

In the second chapter I study the impact of colours and shapes on people's wellbeing. Here I draw on the overarching theme of art, design and wellbeing. Through my research, I aim to prove whether colours and shapes can really affect people's wellbeing. At the end of the chapter, I carry out a survey in which I ask people questions along with visual clips from the games and then summarise the answers they give.

In the third chapter I start to design a character for a video game, trying to come up with a final solution while consistently following the theory of how to design a character. I present the theoretical aspects of what elements contribute to a well-designed character and world. I describe the importance of a desktop research as an aid to the overall design of a video game, and the role that character's personality and character play in their design. I design the character in such a way that it has a positive influence on people at one time, and a negative one at other times. I briefly add the importance of props for the game.

In the fourth chapter I explore what concept art is and its importance in video game production. What role it plays and why it is a necessary element of production. Here I design the backgrounds for the stages of the game in relation to the overarching theme and the impact of colour on human well-being.

In the fifth chapter I create an animation and give the theoretical aspects of animation. I describe its role in game design and what animated video game characters are called.

In the sixth and final chapter, I explore how an illustration can visually convey the idea of the game's content. I then put the theory into practice by drawing an illustration for the cover of a video game box.

Keywords: Video game, illustration, character design, concept art, influence of colour.

KAZALO VSEBINE

1	UVOD	6
1.1	OPIS PODROČJA IN OPREDELITEV PROBLEMA	6
1.2	NAMEN, CILJI IN OSNOVNE TRDITVE	6
1.3	PREDPOSTAVKE IN OMEJITVE	7
1.4	UPORABLJENE RAZISKOVALNE METODE	7
2	VIDEO IGRE	8
2.1	ZGODOVINSKI RAZVOJ GRAFIK V VIDEOIGRAH	8
2.2	VRSTE IN STILI 2D IGER	12
3	VPLIV BARV IN OBLIK NA POČUTJE LJUDI	16
3.1	VPLIV BARVE NA ČLOVEŠKA BITJA	16
3.2	VPLIV OBLIK	18
3.3	RAZISKAVA VPLIVA BARV IN OBLIK NA POČUTJE	22
4	OBLIKOVANJE LIKA ZA VIDEOIGRO	40
4.1	ISKANJE IDEJE	40
4.2	OSEBNOST LIKA IN RAZISKAVA	40
4.3	OBLIKOVANJE LIKA	43
4.4	BARVA	46
4.5	RAZČLENITEV KONSTRUKCIJE MODELA	47
4.6	OBLIKOVANJE REKVIZITOV	48
5	OBLIKOVANJE OKOLJA ZA VIDEOIGRO	50
5.1	KONCEPTUALNI OSNUTEK	50
5.2	OBLIKOVANJE KONCEPTA OZADJA	50
6	ANIMACIJA LIKA ZA IGRO	54
6.1	ANIMACIJA ZA VIDEOIGRO	54
7	OBLIKOVANJE ILUSTRIRANE NASLOVNICE	56
7.1	ILUSTRACIJA KOT PRIPOMOČEK ZA POSREDOVANJE ZGODBE	56
7.2	OBLIKOVANJE ILUSTRACIJE ZA OVITEK	56
8	SKLEP	58
9	VIRI, LITERATURA	60
10	PRILOGE	64

KAZALO SLIK

SLIKA 1: PONG	8
SLIKA 2 PAC-MAN	9
SLIKA 3: PRINCE OF PERSIA.....	10
SLIKA 4: DOOM	11
SLIKA 5: RED DEAD REDEMPTION 2.....	12
SLIKA 6: UNDERTALE.....	13
SLIKA 7: ODDWORLD: ABE’S EXODDUS.....	13
SLIKA 8: DON'T STARVE.....	14
SLIKA 9: LIMBO.....	14
SLIKA 10: HOLLOW KNIGHT	15
SLIKA 11: GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE	15
SLIKA 12: TOPLE IN HLADNE BARVE V BARVNEM KROGU.....	16
SLIKA 13: SIMULTANI KONTRAST.....	18
SLIKA 14: PRIMER LIKA MARIO Z IZHODIŠČEM IZ KROGA.....	19
SLIKA 15: PRIMER LIKA CARL FREDRICKSEN Z IZHODIŠČEM KVADRATA	19
SLIKA 16: PRIMER SAMOZAVESTNEGA ZLOBNEŽ BOWSERJA POLNEGA OSTRIH, ŠPIČASTIH ELEMENTOV	20
SLIKA 17: ZAČETNA STOPNJA V IGRI NEW SUPER MARIO BROS U DELUXE	21
SLIKA 18: ZADNJA STOPNJA V IGRI NEW SUPER MARIO BROS U DELUXE.....	22
SLIKA 19: VIDEOIGRA BLASPHEMOUS.....	23
SLIKA 20: IGRA BLASPHEMOUS Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLADUJOČIH BARV.....	24
SLIKA 21: VIDEOIGRA CULT OF THE LAMB	24
SLIKA 22: IGRA CULT OF THE LAMB Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLADUJOČIH BARV	25
SLIKA 23: VIDEOIGRA HOLLOW KNIGHT	26
SLIKA 24: IGRA HOLLOW KNIGHT Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLADUJOČIH BARV	27
SLIKA 25: VIDEOIGRA INMOST	27
SLIKA 26: IGRA INMOST Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLADUJOČIH BARV	28
SLIKA 27: VIDEOIGRA LITTLE NIGHTMARES 2	29
SLIKA 28: IGRA LITTLE NIGHTMARES 2 Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLADUJOČIH BARV	30
SLIKA 29: VIDEOIGRA SPIRITFARER	30
SLIKA 30: IGRA SPIRITFARER Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLADUJOČIH BARV	31
SLIKA 31: VIDEOIGRA THE LAST CAMPFIRE	32
SLIKA 32: IGRA THE LAST CAMPFIRE Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLADUJOČIH BARV	33
SLIKA 33: VIDEOIGRA HOA.....	33
SLIKA 34: IGRA HOA Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLADUJOČIH BARV	34

SLIKA 35: VIDEOIGRA ORI AND THE WILL OF THE WISPS	35
SLIKA 36: IGRA ORI AND THE WILL OF THE WISPS Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLAJUJOČIH BARV	36
SLIKA 37: VIDEOIGRA NINE SOLS	37
SLIKA 38: IGRA NINE SOLS Z ADOBOVIM FILTROM ZA DOLOČANJE PREVLAJUJOČIH BARV	38
SLIKA 39: PRVA NEUSPELA RAZLIČICA LIKA	41
SLIKA 40: NAMIZNA RAZISKAVA KOT MOODBOARD.....	43
SLIKA 41: SKICE GLAVNEGA LIKA SESTAVLJENE IZ OBLIK	44
SLIKA 42: SKICE, IZ KATERIH SEM IZPELJALA KONČNO PODOBO IN OBLIKE, IZ KATERIH SEM IZHAJALA	45
SLIKA 43: PREOBRAZBA LIKA IZ PRIJAZNEGA V POŠASTNEGA	47
SLIKA 44: PREOBRAT	48
SLIKA 45: PRIMER OROŽIJ V IGRI IN NA LIKU	49
SLIKA 46: IZ SKICE V OBROBLJEN KONCEPT OZADJA	51
SLIKA 47: LEVO PRIMER OZADJA, KI VZBUJA PRIJETNA OBČUTJA, IN DESNO OZADJE, KI DELUJE NAJBOLJ GROZLJIVO	52
SLIKA 48: POSAMEZNE SLIČICE TEKA, KJER SE LIK DVIGUJE IN SPUŠČA.....	55
SLIKA 49: ILUSTRACIJA ZA OVITEK ZA VIDEOIGRO	57

1 UVOD

1.1 *Opis področja in opredelitev problema*

Diplomsko delo in praktični izdelek sta del procesa izdelave videoigre. V svojem projektu se bom bolj podrobno osredotočila na izdelavo glavnega lika za igro, njegovo zgodbo in izgled. Nadalje se bom lotila risanja konceptnih osnutkov ozadij različnih stopenj v igri in kako le-ta vplivajo na naše počutje. Predstavila bom postopek animacije in njeno vključenost v procesu izdelave iger. Diplomsko delo bom zaključila z naslovno platnico na embalaži za igro.

Večji del diplomskega dela in izdelek se navezujeta na krovno temo dobrega počutja, saj želim raziskati različne vidike in elemente, ki vplivajo na počutje igralcev v igri. Ukvarjala se bom z vidiki vpliva barve in oblik na počutje ljudi. Ukvarjala se bom z naslednjimi vprašanji: ali so ti elementi resnično pomembni in lahko imajo na naše počutje pozitiven ali negativen učinek, kako in na kakšen način različni odtenki barv vplivajo na občutja ljudi in kako se lahko le-ti uporabijo pri zasnovi ozadij stopenj v igri, kako je z vplivom oblik na naše počutje, ali se ob ostrih robovih resnično odzovemo drugače kakor ob zaobljenih krivuljah in ali imajo te oblike v igrah resnično tako veliko moč na igralce.

Vse ugotovitve učinka barve in oblik na počutje ljudi bom nato uporabila v praktičnem delu diplomskega dela in s svojim končnim izdelkom poskušala v ljudeh vzbuditi različna občutja, ki se gibljejo od prijetnih do strašljivih.

1.2 *Namen, cilji in osnovne trditve*

Izdelava videoiger me je zmeraj zanimala in pritegnila, saj vsebuje različne panoge in naloge, ki me zanimajo. Želim raziskati vpliv barv in oblik na ljudi ter kako se lahko te smiselno vključi v igro, da v igralcih skozi stopnje vzbuja napetost in zanimanje za zgodbo.

Skozi diplomsko želim pridobiti znanja iz procesa izdelave videoiger in kakšno vlogo imajo konceptualni osnutki v igričarski produkciji. Svoj končni izdelek bom poskušala oblikovati tako, da bo na gledalce vplival pozitivno in vzbujal prijetna občutja, mir in srečo. Po drugi strani pa želim raziskati elemente, ki v ljudeh vzbujajo tesnobo, strah in nelagodje.

Hipoteze sem določila iz svojih želja in zanimanj za proces videoiger. Hipoteze so:

H1: Dodelana osebnost in zgodba pomagata k dobremu dizajnu lika.

H2: Z ilustrirano naslovnico lahko predstavimo idejo o igri.

H3: Konceptualni osnutek ima pomembno vlogo v procesu izdelave video iger.

H4: Barvna paleta atmosfere in oblika lika v video igri vplivata na psihično počutje ljudi.

1.3 Predpostavke in omejitve

Predpostavljam, da bo končan izdelek ustrezal mojim željam in bo iz ljudi uspel izvleči različna občutja. Tako lik kot koncepti ozadij bodo strmeli h končni želji, da v igralcih ob pravem času vzbudijo prava občutja. Za razliko od nevarnejših končnih stopenj igre morajo začetne stopnje delovati prijetno in varno.

Omejitve skozi pisanje diplomskega dela se bodo lahko pojavljale v pomanjkanju knjižne literature in spletnih člankov na določene tematike. Največje pomanjkanje bo zagotovo v slovenski literaturi, zato bo potrebna raziskava večjega števila tujih virov in člankov. Raziskava, ki bo potekala v živo, bo posledično izpeljana z manjšim številom ljudi, kar bo morda pripeljalo do nenatančnih in nereprezentativnih podatkov, saj ne bodo zajemali množičnih odgovorov in bodo zgolj povzetek komentarjev izbranih posameznikov.

1.4 Uporabljene raziskovalne metode

Uporabila bom različne raziskovalne metode. Večina jih bo izvirala iz preučevanja in analiziranja različnih vrst literature iz izbranega področja. Izvedla bom anketiranje s čim večjim številom prostovoljcev, s pomočjo vizualnih podob pa poskušala pridobiti čim bolj natančne odgovore. Raziskava se bo navezovala na občutja vprašanih ob pogledu na različne izseke iz iger.

2 VIDEO IGRE

2.1 Zgodovinski razvoj grafik v videoigrah

Prva igra Tennis For Two je izšla leta 1958, sestavljena pa je bila iz zgolj par belih črt in kvadratkov na črnem ozadju. Zaradi razvoja tehnologije in računalnikov je v letu 1962 izšla igra Spacewar. Od igralcev je zahtevala, da sestrelijo nasprotnikovo ladjo in se pri tem izogibajo gravitaciji zvezde, ki bi pomenila konec igre (Kovač, 2016). Igra je vsebovala preproste belo obrobljene vesoljske ladje na črnem ozadju.

Leta 1975 je bila izdana igra Pong. Zaradi omejitve grafik je bila igra sestavljena iz zgolj nekaj črt in kvadratov in črno-bele barve (Taha, 2023).



Slika 1: Pong

Vir: (<https://www.monitor.si/clanek/ilustrirana-zgodovina-video-iger/173882/>)

»Leta 1978 je Midway izdal igro Space Invaders, ki je imela poleg igralnosti *postreli vse* še posebno novost – izpis najboljšega rezultata. Prav ta sposobnost je bila dve leti pozneje usodna za Jeffreyja Daileyja, saj je kot prvi umrl med igranjem računalniške igre – ko je v igri Berzerk dosegel 16.600 točk, se je zaradi srčne kapi zgrudil. Čeprav so bile grafike še zmeraj izjemno preproste, je zraven že prisotne bele in črne uporabila zeleno barvo.« (Kovač, 2016)

Za računalnike so se pričele pojavljati prve pustolovske igre, kjer je igralcu bil podan opis okolja, v katerem se nahaja, sam pa je moral vpisovati ukaze, da je lahko v igri napredoval ali izgubil. Tako imenovane tekstovne pustolovščine so postale zelo priljubljene. Prva večja tekstovna pustolovščina se je imenovala Collossal Cave Adventure in jo je leta 1973 zapisal

ljubiteljski jamar in oboževalec družabne igre Dungeons&Dragons Will Crowther. Cilj igre je bil najti zaklad v blodnjaku jam in se pri tem izogibati nevarnostim. Tekstovnih pustolovščin so kasneje naredili še več in kaj kmalu je besedilo dopolnjevala še fotografija (Pečenko, 2005).

Leta 1980 je najprej na Japonskem ter pozneje širom po svetu uzrla luč dneva igra Pac-man. S preprostimi navodili in igranjem je v enem letu prodala preko 100.000 izvodov ter preplavila svet različno močnimi liki in kasneje različnimi vrstami iger, ki so spremljale iste junake (Pac-Man, b.d). V primerjavi s prejšnjimi igrami je razviden napredek, saj ima različne barve in bolj dodelano grafiko.



Slika 2 Pac-Man

Vir: (<https://www.monitor.si/clanek/ilustrirana-zgodovina-video-iger/173882/>)

Z vzhoda so se v osemdesetih letih širile igre za konzole podjetja Nintendo in Sega. Še danes zelo popularni igričarski junaki so se pričeli pojavljati na različnih trgih po svetu. Do danes poznani igri, seveda z novimi različicami, sta Super Mario Bros, The Legend of Zelda, in Dragon Quest. Z vzhoda je prišla med drugim tudi do današnjih časov zelo priljubljena igra Tetris. Ni zahtevala pretirano dobrih računalnikov, zato je hitro pridobila širok nabor igralcev, še najbolj pa tiste, ki so delo v službi zamenjali za zlaganje različnih likov v vrsto (Kovač, 2016).

»Avtor Jordan Mechner si je pomagal s posnetki svojega brata in na njihovi podlagi narisal na stotine sličic, te pa potem preli v gladko animacijo. Vse skupaj je trajalo kar štiri leta in leta 1989 je bil Prince of Persia končno nared. [...] Prince of Persia je zaradi svoje priljubljenosti

povzročil nastanek novega igralnega žanra – akcijskih pustolovščin, v katerih glavni lik teka po takem ali drugačnem blodnjaku prostorov, rešuje uganke, ki mu omogočijo prehod v nove prostore, mimogrede pa se še spopada s številnimi sovragi.« (Pečenko, 2005)



Slika 3: Prince of Persia

Vir: (<https://www.monitor.si/clanek/kratka-zgodovina-racunalniskih-iger/122009/?xURL=301>)

V naslednjih letih so igre napredovale tako v vsebini kot tudi v vedno bolj dodelani grafiki. Vzporedno se je razvijal zvok, ki je iz piskanja prešel v normalne melodije. Dokaz za napredek v razvoju je bila igra The Secret of Monkey Island leta 1990, ki je v naslednjih letih (do 2009) dobila več nadaljevanj in nato leta 2022 nadaljevanje z naslovom Return to Monkey Island. Zadnja različica se drži stila in načina igranja svojih predhodnikov.

»Doom, izdan leta 1993, je bila revolucionarna igra, ki je spremenila grafiko prvoosebni strelcev. Predstavil je 3D grafiko in igralcem omogočil krmarjenje po 3D okolju v realnem času. Doom je vseboval tudi realistične svetlobne učinke in teksture, ki so igri dodale globino in kompleksnost. Uspeh igre Doom je pripeljal do ustvarjanja številnih drugih prvoosebni strelskih iger, ki so sledile njegovemu zgledu.« (Mischel, 2023)



Slika 4: Doom

Vir: (https://store.steampowered.com/app/2280/DOOM_1993/)

Svet videoiger sta spremenili še dve tehnologiji, ki sta še vse do danes zelo priljubljeni. Splet je omogočil lažje in učinkovitejše igranje iger z večjim številom igralcev hkrati, razvoj mobilnih telefonov pa je razširil trg za igre. Leta 1997 je na Nokio prišla prva igra za telefone, imenovana Snake. Pomembna prelomnica za igre na telefonih je bil prihod Androida in njegovega nabora aplikacij ter razvoj pametnih telefonov. Današnji nabor mobilnih iger je izjemno širok in nudi vrsto različnih žanrov in načinov zabave (Kovač, 2016).

Videoigre so v naslednjih dvajsetih letih močno napredovale. Razvoj iger je doživel z razvojem tehnologije velik dosežek v zadnjih nekaj letih. To dokazujejo tudi naslednje igre: Super Mario Odyssey za igralno konzolo Nintendo Switch je kljub svojim tehničnim omejitvam s stilom dosegel čudovit izgled različnih pokrajin svetov; The Last of Us 2 ima močno realističen izgled in močno izstopa s svojimi grafikami; Horizon Forbidden West iz leta 2022 je igralcem predstavil velik in zapolnjen svet z mehanskimi sovražniki; The Witcher 3: Wild Hunt velja za eno najboljših iger, s svojim dodelanim vizualnim izgledom z vsako nadgradnjo zmeraj znova navdušuje igralce; Red Dead Redemption 2 skupaj z očarljivim svetom, dodelanimi liki, njihovo zgodbo in dodelano umetno inteligenco deluje nepojmljivo realistično; Ori And The Will Of The Wisps s svojo ganljivo zgodbo in prečudovitim umetniškim stilom z usklajenimi barvami izpade naravnost fantastično (Carr, 2024).



Slika 5: Red Dead Redemption 2

Vir: (https://store.steampowered.com/app/1174180/Red_Dead_Redemption_2/)

Lahko bi še naštevali, kajti iger, ki izstopajo s svojim izgledom, prihaja iz leta v leto več. Razvoj je izjemno hiter in napredek se v igrah močno odraža, in sicer vse od računalniških iger do konzol ter seveda navidezne resničnosti s pomočjo VR očal. Vizualni napredek in zmožnost, do kod lahko igre sežejo, postaja zmeraj bolj širok. S pričakovanjem lahko čakamo, kaj bodo prinesla prihodnja leta.

2.2 Vrste in stili 2D iger

Stili so pomembni, saj nas vizualni izgled v igri zmeraj privlači. 2D stili za igre imajo zgolj dve dimenziji, kar pomeni, da je lik omejen zgolj na premikanje po širini ekrana in njeni višini. Spodaj bomo našteali nekaj pogostih stilov za dvodimenzionalne videoigre:

- **Piksel:** Za vse elemente v igri se uporabljajo kvadratici, ki skupaj sestavijo celoto. Še danes zelo priljubljen stil za videoigre, najverjetneje zaradi nostalgичne vrednosti in spomina na stare čase iger.



Slika 6: Undertale

Vir: (<https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/>)

- 3D modeli v 2D okolju: Pri tem stilu ustvarjalci igre uporabijo tridimenzionalni model lika v igri z dvema dimenzijama.



Slika 7: Oddworld: Abe's Exoddus

Vir: (https://store.steampowered.com/app/15710/Oddworld_Abes_Exoddus/)

- Kolaž: Zelo zanimiv stil, ki v igri spominja na izrezke iz papirja.



Slika 8: Don't Starve

Vir: (https://store.steampowered.com/app/219740/Dont_Starve/)

- Monokromatski stil: Uporablja v večini različne odtenke ene barve, večinoma sivo in črno. Večina iger v tem stilu ima temna, velikokrat tudi srhljivo zgodbo in skrivnosten pridih.



Slika 9: Limbo

Vir: (<https://store.steampowered.com/app/48000/LIMBO/>)

- Risano: Uporablja se digitalno ali ročno narisane elemente. Za izdelavo takšne igre je običajno potrebno veliko več časa, vendar je kljub temu zelo priljubljena izbira.



Slika 10: Hollow Knight

Vir: (https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/)

- Vektor: Je zelo uporaben, saj porabi manj prostora kot kateri drug stil, hkrati pa ohranja odlično kakovost resolucije. Videz iger deluje čisto in jasno.



Slika 11: Ghost Trick: Phantom Detective

Vir: (https://store.steampowered.com/app/1967430/Ghost_Trick_Phantom_Detective/)

(Bramble, 2023)

3 VPLIV BARV IN OBLIK NA POČUTJE LJUDI

3.1 Vpliv barve na človeška bitja

Barve vplivajo na naše počutje in dejanja, če se tega zavedamo ali ne. Soba, pobarvana svetlo rumeno, deluje živahno in veselo v nasprotju s sobo, pobarvano v temno modre odtenke. Oblikovalci uspešno uporabljajo psihologijo barv pri oglaševanju znamk in izdelavi logotipa, saj ljudje ocenijo produkt že po izgledu, zato mora prava barva v nas vzbuditi prava čustva (Olesen, Color Psychology: How Colors Affect Emotions and Behaviors, 2013).

Barve vplivajo na nas, tudi kadar jih med seboj združimo v skupino toplih (rdeča, rumena in oranžna) ali hladnih (modra, zelena in vijolična). Tople barve tako v nas vzbujajo občutek topline in strasti. Z nasičenimi pigmenti lahko dvignemo energijo in ustvarimo občutek sreče in optimizma. Čeravno rdeča barva sodi med prijetne tople barve, jo lahko v nekaterih primerih asociiramo z jezo in nevarnostjo. Hladne barve nas najpogosteje pomirjajo, nam dajejo občutek varnosti in v veliko primerih v nas vzbudijo žalost. Hladne barve, kot je recimo modra, veliko znamk uporablja, da poudari varnost in zdravje njihovih produktov (Stanton, 2023).



Slika 12: Tople in hladne barve v barvnem krogu

Vir: (<https://www.pinterest.com/pin/681169512408113833/>)

Dojemanje barv je lahko subjektivno, se spremeni s starostjo in je velikokrat kulturno pogojeno. Ugotovili so celo, da lahko barve pospešijo prebavo, povzročajo anksioznost ali celo dvignejo pritisk. Medtem ko ni veliko raziskav ali dokazov, ali barvna terapija resnično

deluje, je ta zelo priljubljena v alternativni medicini (Cherry, *Color Psychology: Does It Affect How You Feel? How Colors Impact Moods, Feelings, and Behaviors*, 2022).

Avtorica Patti Bellantoni v knjigi *If It's Purple, Someone's Gonna Die* (2005) povzame preizkus, ki ga je naredila s svojimi učenci na šoli vizualne umetnosti (School of Visual Arts) v New Yorku. Učenci so morali v razred prinesiti stvari, ki po njihovem mnenju predstavljajo besedo rdeča. S seboj so na njeno presenečenje prinesli tudi nekaj nepričakovanih stvari, kot na primer feferone, igračo gasilskega avtomobila, rok glasbo in rdeče luči, da bi sobo v celoti opremili rdeče. S pomočjo preizkusa je ugotovila, da so učenci v rdeče opremljeni učilnici pričeli govoriti vse glasneje, glasbi poviševati volumen in se celo sprli s prijatelji. Po dvajsetih minutah si je vsak od njih prostor želel zapustiti. Poskus so ponovili čez en teden, vendar z modro barvo. S seboj so v učilnico prinesli velike modre blazine, mentolove bonbone in novodobno glasbo. Učenci, ki so bili v rdeči sobi glasni in nemirni, so bili sedaj tihi in sproščeni. V učilnici je tokrat vladala umirjenost in učenci je niso želeli zapustiti.

Vsako leto so za barvni dan izbrali vijolično. Čeprav jo zaradi njene neobičajne barve, ki jo v naravi najdemo redko, povezujemo z razkošnim kraljevskim življenjem, so učenci s seboj prinesli nekaj povsem drugega. Predmeti so bili mistične narave, povezane z rituali, paranormalnimi dogodki, z magijo in pogrebi. Vsakokrat so postavili še oltar. Prinesli so sivko in čokolado, ki jo presenetljivo po vonju in okusu povezujejo z vijolično barvo. Ugotovili so, da filmi velikokrat napovejo smrt lika, četudi ne fizične, preko vijolične barve, in sicer z oblačili, ki jih nosi lik, ali s samo barvo scene in predmetov (Bellantoni, 2005).

Naše dojemanje barv je odvisno od kombinacije z drugimi barvami in medsebojnega primerjanja. Dober primer lahko najdemo v našem dojemanju toplih in hladnih barv, kjer nam manj živahna rdeča deluje hladneje v primerjavi z njeno bolj nasičeno različico. Prav tako nam bo enak odtenek sive deloval hladneje, če bo ležal na modrem ozadju, v primerjavi z njegovim toplejšim izgledom na oranžni podlagi (Pickard, Knopf, Guweiz, & Fowkes, 2023).



Slika 13: Simultani kontrast

Vir: (Lasten vir)

Iz zgoraj napisanega lahko povzamemo, da je dojemanje določene barve lahko subjektivno pogojeno, vendar v veliki večini določena barva v ljudeh vzbudi enake občutke in lahko močno vpliva na naše počutje. Avtorica Patti Bellantoni je v raziskavi z učenci dokazala, da ima lahko barva močan vpliv na naše počutje, in sicer ali pozitiven ali negativen.

Prav tako je od odtenka iste barve odvisno, ali jo bomo uvrstili med tople ali hladne. Slednje lahko igra pomembno vlogo pri oblikovanju okolja za igro, kajti na toplem ozadju nam bodo določene ne tako tople barve kljub temu delovale toplo.

3.2 *Vpliv oblik*

Oblike, kot so krog, kvadrat in trikotnik, v ljudeh vzbujajo različna občutja, zato je pomembno, iz katere oblike izhaja naš lik. Celotne osebnosti lika ne moremo zgraditi zgolj na oblikah, vendar jih lahko uporabimo kot odskočno desko za naš dizajn, saj vplivajo na gledalčevo dojemanje. Človeškim bitjem so bližje okrogle in ukrivljene oblike, medtem ko ostre in trikotne v naših možganih vzbudijo občutek strahu. Ravno to je razlog, da veliko zlobnežev v risankah izhaja iz trikotne oblike. Te različne oblike pa lahko med seboj tudi združujemo, s čimer dosežemo raznoliko osebnost, vendar je dobro obdržati prevladujočo obliko (Bishop, Boo, Cruz, & Gadea, 2020).

Vsaka od spodaj naštetih treh oblik v nas vzbudi drugačno čustvo:

- krog predstavlja konstantno premikanje, življenje, energijo in stik z drugimi. Lahko ustvari občutek nedolžnosti in ranljivosti, po drugi strani pa ga lahko naredi prijaznega in zaupanja vrednega;



Slika 14: Primer lika Mario z izhodiščem iz kroga

Vir: (<https://mario.nintendo.com/characters/>)

- kvadrat je čvrsta oblika, ki deluje težko. Lik naredi močan, trmast ali samozavesten, zanesljiv in prizemljen;



Slika 15: Primer lika Carl Fredricksen z izhodiščem kvadrata

Vir: (<https://vocal.media/geeks/pixar-theory-is-carl-fredricksen-crazy>)

- trikotnik predstavlja energijo, navdušenje in gibanje. Po drugi strani vzbuja v nas občutek nevarnosti, jeze in tesnobe. Simbolizira tudi moč in samozavest (Bishop, Boo, Cruz, & Gadea, 2020).



Slika 16: Primer samozavestnega zlobnež Bowserja polnega ostrih, špičastih elementov

Vir: (<https://play.nintendo.com/themes/friends/bowser/>)

Tako kot oblike v nas vzbujajo različna občutja, vplivajo tudi linije. Horizontalne delujejo umirjeno, prizemljeno, stabilno in pomirjajoče, vertikalne linije delujejo aktivno, močno in rastoče, medtem ko diagonalne linije učinkujejo dinamično, nemirno in ustvarjajo turbulenco (Shahbazi, 2022).

Skozi umetnostno zgodovino so se določile karakteristike za posamezno obliko in linijo. Umetniki še danes uporabljajo osnovne oblike za stilizacijo realnosti. Kvadrat, trikotnik in krog povezujemo z določenimi lastnostmi najverjetneje zaradi naših izkušenj iz resničnega življenja. Kot otroci smo preko dotika spoznavali lastnosti predmetov in pomislimo, kako z lahkoto v roke ujamemo okroglo žogico, medtem ko bomo pri trikotni zvezdi veliko bolj previdni. Zavedamo se, da nas lahko ostri predmeti hitreje poškodujejo (Solarski, 2013).

Tako kot na gledalca vpliva oblika lika, tako tudi lik vpliva na obliko in linije v ozadju, pokrajini. Ozadje in lik sta med seboj v odnosu, ki je lahko harmoničen ali pa ne. Če izberemo lik s krožno obliko in ga postavimo v ozadje s prav tako krožnimi elementi, bosta delovala harmonično, lik bo spadal v ozadje, vzbuja občutek domačnosti. Če sta lik in okolje med seboj nasprotna, bo prišlo do disharmonije. Okrogel lik v ozadju z ostrimi trikotnimi oblikami se bo počutil ogroženega, medtem ko trikoten lik v ozadju s krožnimi oblikami predstavlja nevarnost svetu (Solarski, 2013).

Avtor Chris Solarski (2013) je za članek *The Aesthetics of Game Art and Game Design* naredil poskus, v katerem je svojo igro Morf ponudi zainteresiranim, nato pa je spremljal njihove odzive. Igro je sestavil tako, da je v začetno stopnjo postavil okrogle oblike, ki se v naslednji stopnji spremenijo v ostre trikotne forme. Spoznal je, da so ljudje, ki ne igrajo iger, na poskus reagirali drugače kakor redni igralci. Neigralci so bili veliko bolj dovzetni na oblike iz ozadja. Stopnjo z okroglimi oblikami so rešili brez problema, medtem ko so pri stopnji z ostrimi oblikami bili zelo previdni in jo reševali zelo počasi. Ob dotiku ostrih špic so se celo odzvali z besedami, ki izražajo bolečino.

Na kakšen način lahko uporabimo oblike za like in ozadja v videoigrah, je razvidno iz priljubljene igre Mario podjetja Nintendo. Glavni lik Mario sestavljajo krožne oblike in ukrivljene linije, ki poudarjajo njegov živahen optimističen karakter ter njegovo nenehno premikanje naprej, da bi rešil princeso. Njegov brat Luigi izhaja iz kvadrata, kar nakazuje na njegovo podporo mlajšemu bratu. Slednje je razvidno iz videoigre, kjer Luigi pomaga igralcu, ki igra lik Mario, rešiti stopnjo, če je sam po več poskusih ne zmore. Skoraj vsak zlobnež in nasprotnik v igri izhaja iz trikotnika ali pa je ta del njegovega dizajna. Vendar ti liki niso vezani zgolj na eno obliko, ampak so seštevki različnih. V igri je tudi zelo dobro predstavljeno stopnjevanje ozadja skozi barve in oblike proti koncu igre. V začetku prijeten svetel svet zamenja temačen, z lavo prekrit grad glavnega zlobneža Bowserja.



Slika 17: Začetna stopnja v igri New Super Mario Bros U Deluxe

Vir: (<https://www.gamesradar.com/new-super-mario-bros-u-deluxe-review/>)



Slika 18: Zadnja stopnja v igri New Super Mario Bros U Deluxe

Vir: (https://www.mariowiki.com/The_Final_Battle_%28New_Super_Mario_Bros._U%29)

3.3 Raziskava vpliva barv in oblik na počutje

V prejšnjem poglavju smo ugotovili, da barve in oblike resnično vplivajo na počutje ljudi in iz nas celo izvabijo različne reakcije. Sama sem želela potrditi to ugotovitev z raziskavo. Zanimalo me je, ali bom s prikazom različnih izsekov iz iger dobila enak rezultat, kot ga zasledimo v teoriji, ali pa se bo morda zgodilo kaj popolnoma nepričakovanega.

Videoigre vplivajo na počutje igralca in njegovo vpetost v igranje z različnimi elementi. Glasba, oblikovanje stopenj, zgodba in umetniški slog so zgolj nekateri od mnogih elementov, ki igro povežejo v celoto. Sama se bom osredotočila zgolj na vizualni dejavnik, na katerem sloni diplomsko delo.

Za poskus sem poiskala deset različnih iger in iz vsake vzela štiri odseke iz različnih stopenj igranja. Izdelala sem tabelo, v katero sem zapisala nekaj tipičnih občutij, in jo izročila sodelujočim v raziskavi. Pokazala sem jim vsak prizor iz desetih iger in jih vprašala, kako se počutijo ob pogledu nanje ter kakšna čustva jim vzbujajo. Prosila sem jih, da še sami zapišejo nekaj dodatnih čustev, ki niso navedeni v tabeli. Zanimalo me je tudi, zakaj menijo, da jim prizori vzbujajo takšna občutja, ali jim kateri od štirih izsekov izstopa in zakaj.

Prvi štirje prizori so bili vzeti iz igre Blasphemous. Besede, s katerimi so opisali svoja občutja, so bile zelo usklajene. Uporabili so izraze, kot so strah, tesnoba, žalost, groza, gnus, neprijetnost, sprevrženost in strahospoštovanje. Ko sem jih povprašala, zakaj se jim zdi, da

jim prizori vzbujajo te občutke, so se enotno strinjali, da so razlog sprevrženi prizori, nasilje in prikaz trpljenja. Razpadle stavbe in majhnost igralca proti velikemu svetu sta k tem občutjem še dodatno pripomogla. Prizor desno zgoraj je nekaterim delovala prijetneje.



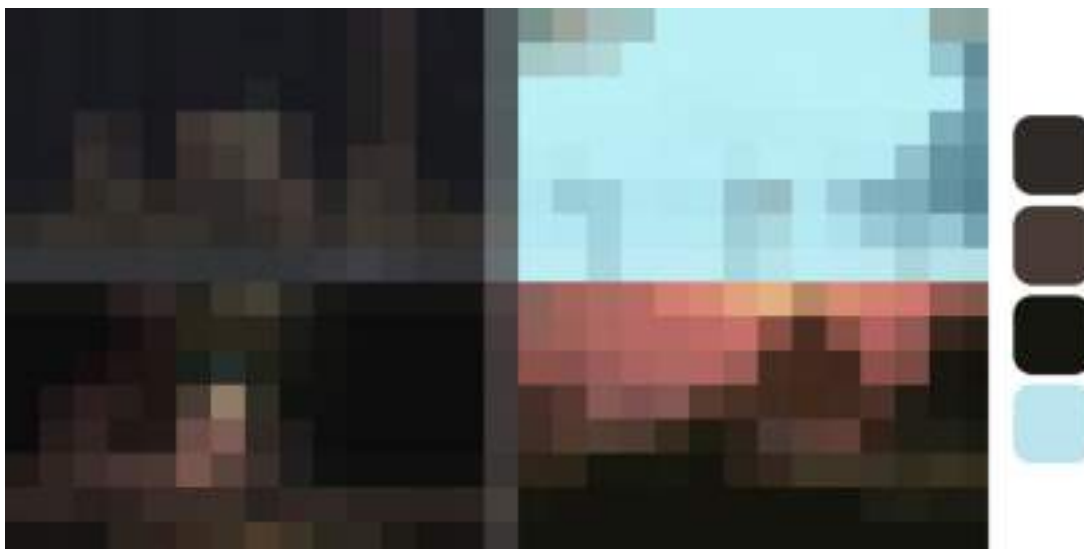
Slika 19: Videoigra Blasphemous

Vir: (<https://store.steampowered.com/app/774361/Blasphemous/>)

Da bi lahko določila, katere barve prevladujejo na posameznem prizoru, sem slike vstavila v Adobov program Photoshop in jih s pomočjo filtra (pixelate Mosaic) spremenila v velike kvadrate. S tem so izstopile prevladujoče barve, ki sem jih nato s pipalko pregledovala. Barve v igri Blasphemous so zelo temne, hladne in nenasičene (približujejo se sivinam). Prevladujejo črni in temno rjavi odtenki.

Črna barva je že vse od zgodovine naprej povezana s smrtjo, zlomom in vzbuja močne občutke žalosti ter strahu (Cherry, The Color Psychology of Black, 2022). Zgornji desni prizor, ki je ljudem deloval prijetneje, vsebuje svetle modre odtenke. »Ta hladna barva je pogosto povezana z duhovnostjo in lahko povzroči, da se človek počuti umirjenega in prizemljenega.« (Olesen, Color Psychology: How Colors Affect Emotions and Behaviors, 2013)

Igra je polna ostrih vrhov in prelomljenih linij, ki jih vidimo v čeladi glavnega lika, vejah dreves, podrlih zgradbah in ostalih detajlih v okolju. Glavni lik izvira iz trikotnika. Kot smo že omenili v teoriji, lahko trikotniki med drugim izražajo gibanje, tesnobo, nevarnost in moč.



Slika 20: Igra Blasphemous z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir: (<https://store.steampowered.com/app/774361/Blasphemous/>)

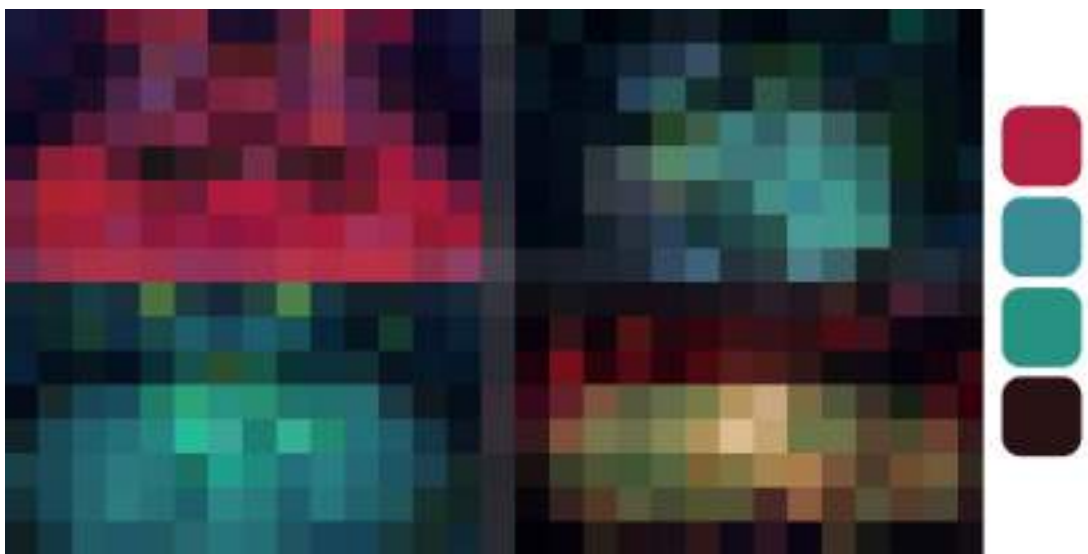
Drugi štirje prizori so iz igre Cult of the Lamb. Reakcija ljudi je bila pozitivnejša kot pri prvi. Podobe so jim delovale prijetno, vzbujale so veselje, energijo, vznemirjenost in zanimanje. Velikokrat so poudarili, da jim je stil likov in okolja zelo privlačen. Manjše število vprašanih je dejalo, da jim prizori vzbujajo tesnobo in jim delujejo srhljivo zaradi teme na robovih in asociacij s kultom. Slednje je zelo relevantno, saj je igralec postavljen v vlogo ovce, ki pridobiva privrženca za svoj kult in se bojuje proti demonom.



Slika 21: Videoigra Cult of the Lamb

Vir: (https://store.steampowered.com/app/1313140/Cult_of_the_Lamb/)

Velika večina barv v igri je precej nasičena in močna. »Močne, svetle, visoko pigmentirane in neonske barve imajo lahko energičen učinek na naša čustva.« (Stanton, 2023) Slednje je najverjetneje razlog za občutke energije in vznemirjenja pri vprašanih. Barve se nagibajo od hladnih modro-zelenih tonov do tople rdeče in hladne črnine na robovih. Občutki, kot so tesnoba in strah, najverjetneje izvirajo zaradi tranzicije v črno, za katero smo že omenili, da vzbuja neprijetne občutke. Na določenih prizorih lahko najdemo odtenke rdeče, ki nam lahko asociira nevarnosti. Oblike nekaterih sovražnikov in okolja izhajajo iz trikotnikov, ki so prav tako lahko razlog za tesnobo.



Slika 22: Igra Cult of the Lamb z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir: (https://store.steampowered.com/app/1313140/Cult_of_the_Lamb/)

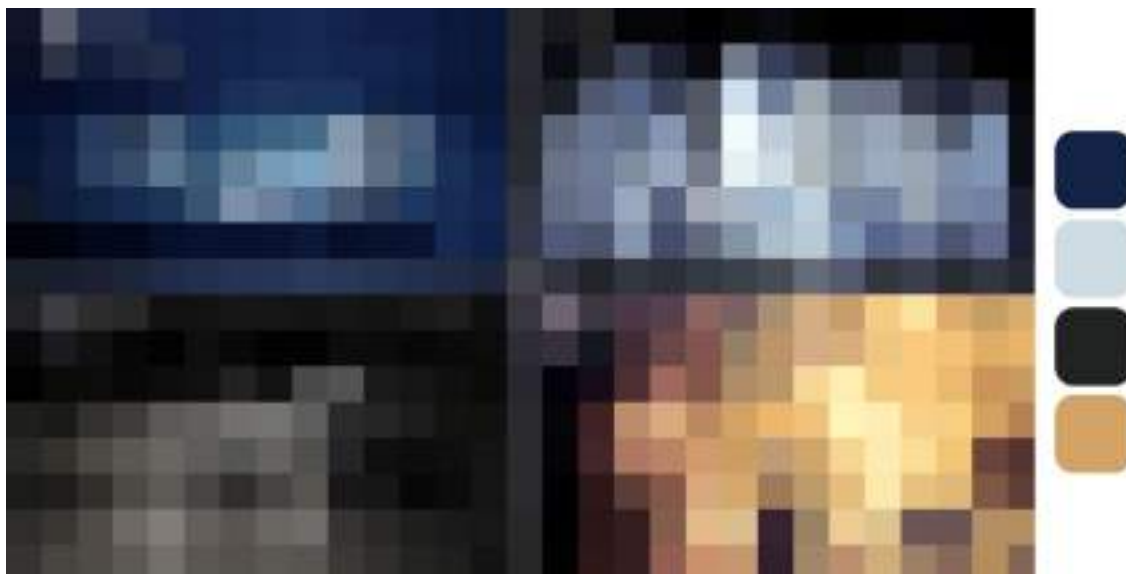
Tretji prizori so bili vzeti iz igre Hollow Knight, ki so vprašanim delovali mračno, napeto, žalostno, neprijetno, tesnobno, strašljivo in osamljeno. Vzbujali so občutke vznemirjenja in mistike. Eden od vprašanih je celo omenil, da mu prizori delujejo, kot da bi bil sam izpostavljen svojim največjim strahovom. Toda po drugi strani je veliko ljudi odgovorilo, da jim igra vzbuja prijetne občutke (velikokrat istočasno z negativnimi) in pomirjenost. Ko sem jih vprašala, zakaj se jim zdi po eni strani prijetno, po drugi pa jim vzbuja tesnobo, so odgovorili, da jim je zelo lepa estetika igre in harmonija barv, vendar jim sovražniki in nenavaden temačen svet delujeta zastrašujoče. Eden od sodelujočih je še dodal, da mu spodnji desni prizor deluje prijetneje, saj je svetlejši za razliko od ostalih treh.



Slika 23: Videoigra Hollow Knight

Vir: (https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/)

Anketiranim je bil blizu stil, ki je zelo čist, sovražniki in glavni lik so obrobljeni in ne osenčeni, medtem ko svet nudi veliko detajlov. Prostor ima veliko globino zaradi različno oddaljene postavitve elementov. Igra vsebuje veliko ostrih in geometrijskih oblik. Skoraj vsi sovražniki v dizajnu vsebujejo trikotnik. Barve se gibljejo od svetlih do temnih odtenkov. Vsak izsek je harmoničen, saj se barvni odtenki v njem gibljejo v istem delu barvne palete. V vsakem prizoru je v sencah mogoče najti črno barvo. Hladna modra barva je lahko razlog za njihove občutke pomirjenosti (poglavje vpliv barve na človeška bitja), medtem ko temačen črn svet, poln ostrih motivov, lahko vzbuja tesnobo. V spodnjem desnem prizoru, ki je v vprašanih vzbujal prijetnejše občutke, prevladuje rumena. »Rumeno povezujemo s toplino, soncem in pozitivnostjo.« (Smith, b.d.)



Slika 24: Igra Hollow Knight z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir: (https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/)

Četrta igra je mnenje sodelujočih ponovno razdelila. V nekaterih je vzbujala občutke obupa, ujetosti, groze, gnusa in temačnosti. Dejali so, da jim prizori delujejo post apokaliptično, imajo strašljive sovražnike in strupene barve. V drugih je igra zraven neprijetnih občutkov ustvarila še občutke veselja, zanimanja in vznemirjenja, saj jim je bil stil igre zelo všeč.



Slika 25: Videoigra Inmost

Vir: (<https://store.steampowered.com/app/938560/INMOST/> ;

<https://www.indiegamewebsite.com/2018/10/24/delightfully-creepy-platformer-inmost-looks-set-to-scare-in-2019/>)

Barve v igri so temne in v večini nenasičene. Prevladuje modro-zelena hladna barvna kombinacija, ki že skoraj prehaja v črnilo. Zanj smo že omenili, da jo povezujemo z negativnimi lastnostmi in v nas ustvarja strah. Za zeleno barvo Patti Bellantoni (2005) v knjigi zapiše, da jo ljudje povezujemo tako z dobrimi kot tudi nevarnimi lastnostmi. V naravi jo povezujemo z rastlinjem in življenjem, medtem ko hkrati predstavlja pokvarjeno meso, bolezni, zlo in v tekoči obliki asociacijo na strup.

Zelena in črna barva sta tako najverjetneje vzbujali neprijetna čustva in zelena asociacijo na strup pri nekaterih osebah. V igri najdemo zapuščene zgradbe, ruševine, prekrite s pajčevino, razmetane sobane, polne razpok in prelomljenih linij, ter skoraj v celoti črna bitja.



Slika 26: Igra Inmost z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir: (<https://store.steampowered.com/app/938560/INMOST/>)

<https://www.indiegamewebsite.com/2018/10/24/delightfully-creepy-platformer-inmost-looks-set-to-scare-in-2019/>)

Pri peti igri so se vsi strinjali, da vzbuja tesnobo, strah, grozo, ujetost, brezizhodnost, živčnost in paniko. Izrazili so, da jim deluje kakor nočna mora, iz katere se ni mogoče zbuditi, in daje občutke neprijetne mistike. Počutili so se majhne proti velikemu svetu, polnemu grozljivih, grotesknih likov, podob in srhljivih obrazov.



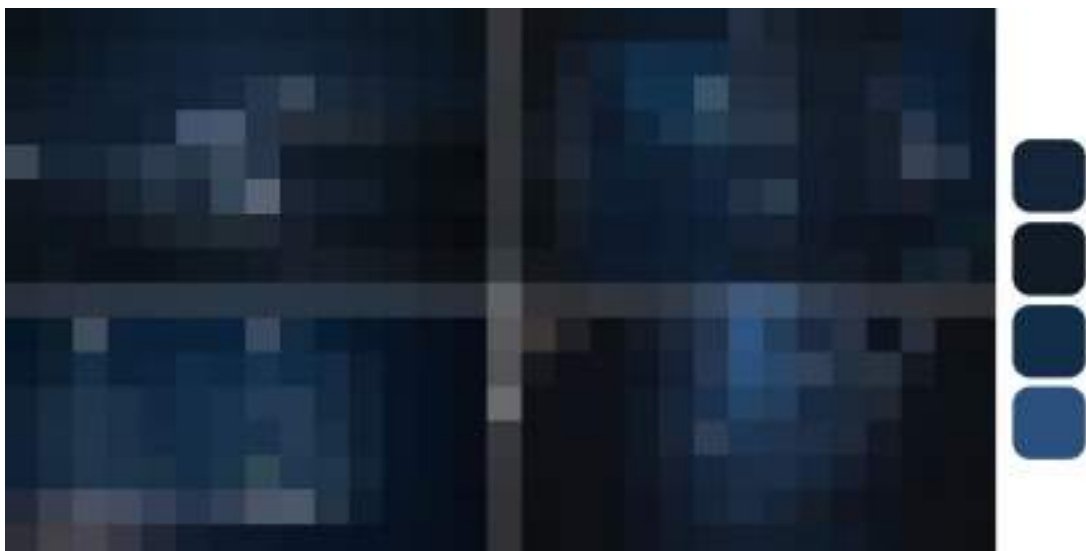
Slika 27: Videoigra Little Nightmares 2

Vir: (https://store.steampowered.com/app/860510/Little_Nightmares_II/

<https://fr.gameme.eu/lanalyse-de-little-nightmares-2-enhanced-edition-decouvre-quel-mode-graphique-est-le-meilleur/>)

V igri prevladujejo različni odtenki temno modre barve, ki se preliva v sivine in na robovih v črnino. Vpliv črne na počutje ljudi nam je že poznan, medtem ko smo za modro omenili, da pomirja in daje občutek varnosti, čeprav jo avtorica v knjigi predstavi v drugačni luči. Patti Bellantoni (2005) pravi: »[...] naše raziskave so pokazale, da lahko modra vpliva na občutke nemoči« (str. 90) in »[...] blede sivo-modra nakazuje na pasivnost in nemoč [...]« (str. 27). Celoten ton igre se giblje v modrih svinah in veliko vprašanih je izjavilo, da jim prizori vzbujaajo ujetost in brezizhodnost, kar oboje nakazuje na občutke nemoči.

Podobe sovražnikov so groteskne in s svojimi iztegnjenimi vratovi predstavljajo dejanja, ki niso realistična za anatomijo ljudi. Oblike likov in okolja niso ostre, pravzaprav imajo zelo okrogle in zaobljene forme, a je igra kljub temu v ljudeh vzbujaala občutke groze. Eden od glavnih likov izhaja iz kvadrata, drugi pa s svojo rumeno kapuco iz trikotnika.



Slika 28: Igra Little Nightmares 2 z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir: (https://store.steampowered.com/app/860510/Little_Nightmares_II/

<https://fr.gameme.eu/lanalyse-de-little-nightmares-2-enhanced-edition-decouvre-quel-mode-graphique-est-le-meilleur/>)

Šesti prizor so opisali kot pomirjujoč, prijeten, prijazen, pustolovski, vesel in mehak. Vizualni stil jim je bil prijeten na pogled in jih je s svojimi čistimi barvami in preprostimi oblikami spominjal na risanke. Nekdo je celo zapisal, da mu oblaki izgledajo kakor ovce ter da mu celota deluje mehko. Spodnji levi prizor je nekatere malenkost zmotil, saj jim je deloval rahlo srhljivo, vendar, kakor so izrazili, na pozitiven način.



Slika 29: Videoigra Spiritfarer

Vir: (<https://vulgarknight.com/spiritfarer-update/>)

<https://www.heypoorplayer.com/2020/09/01/spiritfarer-review-pc/>

<https://gamehall.com.br/desenhado-exclusivamente-a-mao-spiritfarer-recebe-novo-trailer-com-gameplay/>)

Prizori so polni svetlih pastelnih odtenkov zelene, modre in roza barve. »Za vesele barve se običajno štejejo svetli, topli odtenki, kot so rumena, oranžna, roza in rdeča, ali pastelne, kot so barva breskve, svetlo roza in lila.« (Stanton, 2023) Sodelujočim v raziskavi je izstopal spodnji desni prizor, saj za razliko od ostalih vsebuje temnejšo vijolično barvo, ki jo povezujemo z onostranstvom (poglavje Vpliv barve na človeška bitja), kar je zelo relevantno, saj se igra ukvarja s tematiko smrti in prehodom v posmrtno življenje. Oblike so nežne, okrogle in so najverjetneje razlog za občutke mehko.



Slika 30: Igra Spiritfarer z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir: (<https://vulgarknight.com/spiritfarer-update/>)

<https://www.heypoorplayer.com/2020/09/01/spiritfarer-review-pc/>

<https://gamehall.com.br/desenhado-exclusivamente-a-mao-spiritfarer-recebe-novo-trailer-com-gameplay/>)

Sedma igra The Last Campfire je na gledalce delovala privlačno, v njih pa vzbujala občutke veselja, pomirjenosti, prijetnosti. Občudovali so barve, vizualni stil in zaobljene robove. Nekateri od vprašanih so občutili žalost in osamljenost na spodnjih dveh prizorih.



Slika 31: Videoigra The Last Campfire

Vir: (https://store.steampowered.com/app/990630/The_Last_Campfire/)

Barve so različnih odtenkov in nasičenosti glede na posamezen prizor. Zgornja dva prizora sta svetlejša in vsebujeta nasičene in nenasičene odtenke zelene, oranžne in živahne rumene. Spodnja dva prizora, ki sta v osebah vzbujala žalost in samoto, vsebujeta nekoliko temnejše modre in sive odtenke. »Žalostne barve so običajno temne, zamolkle in nevtralne, kot so siva, rjava, bež in nekateri odtenki modre in zelene.« (Stanton, 2023) Oblike okolja in predmetov nimajo veliko ostrih robov. Večina linij je zaobljenih in spominjajo na risanke. Liki izhajajo iz kvadrata in ukrivljenih oblik. Zgolj v spodnjem desnem prizoru lahko v vejah dreves in trave najdemo ostrejše trikotnike.



Slika 32: Igra The Last Campfire z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir: (https://store.steampowered.com/app/990630/The_Last_Campfire/)

Osma igra Hoa jim je pustila prijetne občutke veselja, pomirjenja, spokoja in čarobnosti. Vizualni izgled narave in subjektov se jim je zdel zelo privlačen in jih je pomirjal. Celota so opisovali kot harmonično in umirjeno. Spodnji desni prizor so opisali z občutki pomirjenosti in skrivnostnosti.



Slika 33: Videoigra Hoa

Vir: (<https://www.indiegamewebsite.com/2021/08/27/hoa-review/>)

<https://store.steampowered.com/app/1484900/Hoa/>

Igro napolnjujejo svetli odtenki nenasičene zelene barve, ki jo dopolnjujejo motivi iz narave. »Zelena vzbuja občutek obilja in je povezana z osvežitvijo in mirom, počitkom in varnostjo. Zelena pomaga ljudem, da se počutijo spočite in varne.« (The Color, 2023) Spodnji desni prizor je napolnjen z odtenki svetlo modre barve, ki prav tako pomirja. Prevladuje motiv narave, zelenja in krožnih organskih oblik.

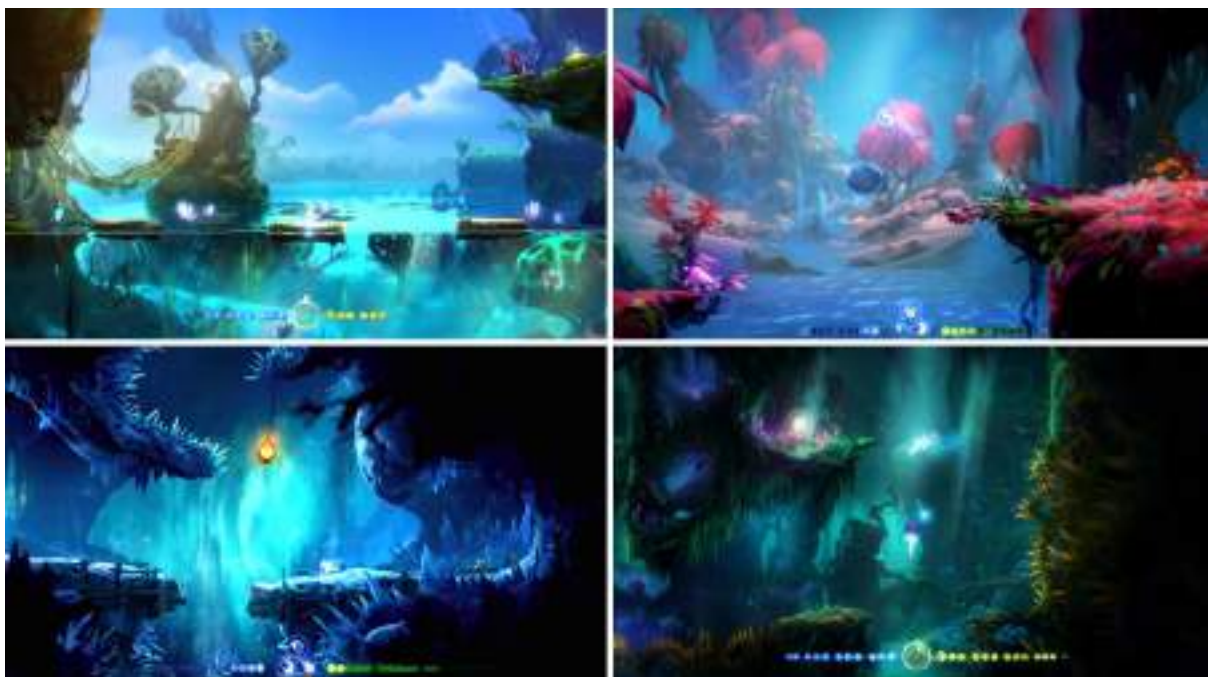


Slika 34: Igra Hoa z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir: (<https://www.indiegamewebsite.com/2021/08/27/hoa-review/>

<https://store.steampowered.com/app/1484900/Hoa/>)

Deveta videoigra Ori and the Will of the Wisps je na vprašanih pustila pozitiven vtis. Opisali so jo z občutki veselja, prijetnosti, pomirjenja, skrivnostnosti, sanjavosti, želje po raziskovanju, navdušenosti, zanimanja in miru. Estetika narave in barv jim je zelo ugajala. Nekateri so omenili tudi občutek neprijetnosti na spodnjem levem prizoru zaradi ostrih motivov ledenih sveč in strahu pred tujim svetom.



Slika 35: Videoigra Ori and the Will of the Wisps

Vir:(<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/006/448/346/large/maggy-lisakowski-05.jpg?1498665107>

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/006/448/343/large/maggy-lisakowski-02.jpg?1498665098>

<https://gamefaqs.gamespot.com/xboxone/211254-ori-and-the-will-of-the-wisps/faqs/78217/baurs-reach>

<https://epiloguegaming.com/strikingly-good-level-design-ori-and-the-will-of-the-wisps-impressions/>)

Barve, kot so turkizna, svetlo rdeča in smaragdno zelena, nam vlivajo energijo (Stanton, 2023). V prizorih prevladujejo svetle in temne barve, ki se gibajo med nasičenimi in nenasičenimi toni. Različni odtenki modre, nežno roza, temne turkizne so le nekatere od barv, ki jih nudi prostrana pokrajina sveta, polnega narave. Kakor smo že zapisali, nas modri in zeleni odtenki pomirjajo in nam dajejo občutke varnosti. Teorijo so potrdili tudi vprašani s svojimi opisi občutij. Spodnji levi prizor ima svetlo modro barvo, ki na robovih prehaja v črno. Prav ta kombinacija črne (neprijetna občutja), modre (nemoč) in ostrih trikotnih motivov ledenih sveč (nevarnost) sta najverjetneje razlog za neprijetna občutja ljudi. V zgornjih prizorih prevladujejo organske, okrogle oblike narave.



Slika 36: Igra Ori and the Will of the Wisps z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir:(<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/006/448/346/large/maggy-lisakowski-05.jpg?1498665107>

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/006/448/343/large/maggy-lisakowski-02.jpg?1498665098>

<https://gamefaqs.gamespot.com/xboxone/211254-ori-and-the-will-of-the-wisps/faqs/78217/baurs-reach>

<https://epiloguegaming.com/strikingly-good-level-design-ori-and-the-will-of-the-wisps-impressions/>)

Zadnja, deseta videoigra nosi naslov Nine Sols. Ljudje so jo opisali z občutki zanimanja, veselja, navdušenosti, akcije in urejenosti zaradi svojih geometrijskih oblik. Dizajn igre jim je bil privlačen, še posebej izgled glavnega lika. Manjše število sodelujočih je ob pogledu na igro občutili tesnobo, zmedo in neprijetnost zaradi robotov ter krvi. Zgornji levi prizor jim je deloval prijetnejše kakor ostali.



Slika 37: Videoigra Nine Sols

Vir: (https://store.steampowered.com/app/1809540/Nine_Sols/)

Na prizorih prevladujejo zelo temne, vendar močno nasičene barve, ki se razprostirajo od živahne češnje, turkizne, različnih odtenkov modre in zelene, ki nato prehajajo v črnino. Ugotovili smo že, da živahne nasičene barve v nas ustvarijo občutke energije. Rdeča barva nam lahko prav tako deluje veselo. Ta izbira barv je najverjetneje razlog za pozitivna občutja ob pogledu na igro. Nekateri, ki so se ob prizorih počutili neprijetno, so lahko v črni in zeleni barvi zaznali občutke nevarnosti.

Oblike so močno geometrijske in se gibljejo vse od horizontalnih in vertikalnih pa do velikega prevladovanja dinamičnih diagonalnih linij. Subjekti in objekti so občrtani in s svojim stilom spominjajo na risanke. Zgornji levi prizor je deloval osebam prijetnejši, najverjetneje zaradi toplejših barv in prizora narave, ki jo v ostalih delih igre nadomesti tehnologija. Glavni lik je sestavljen iz prijaznega kroga in energičnega trikotnika. Vse te oblike in linije so skupaj z barvami najverjetneje pripomogle k čustvom veselja, energije in navdušenja.



Slika 38: Igra Nine Sols z Adobovim filtrom za določanje prevladujočih barv

Vir: (https://store.steampowered.com/app/1809540/Nine_Sols/)

Če povzamemo celotno raziskavo, lahko uvidimo, da ima ista barva na ljudi različne učinke, in sicer glede na njen odtenek, svetlost, kombinacijo z ostalimi barvami ambienta in na splošno celotnega konteksta. V nekaterih videoigrah je modra barva imela na ljudi pomirjujoč učinek, pri drugih pa je zaradi temnejšega sivega odtenka vzbujala nemoč. Enako je bilo z zeleno, ki kot barva narave pomirja in ustvarja občutek varnosti, po drugi strani pa lahko deluje nevarno in celo strupeno. Igre s svetlejšimi pastelnimi ali živahnimi barvami so na ljudi imele pozitiven učinek sreče, pomirjenosti in navdušenja.

Presenetila me je ugotovitev glede oblik. V nekaterih igrah so ostre oblike poudarile nevarnost in potencirale že tako neprijetne občutke ob temnih ali hladnejših barvah. Spet drugje so nežne oblike kroga naredile skupaj s pastelnimi barvami občutek mehkoobe in prijetnosti. Vendar se je velikokrat izkazalo, da so sodelujoči občutili v igri strah in so kot razlog zanj navedli groteskne prizore in stil igre, četudi ni imeli ostrih motivov. Dober primer je bila igra Little Nightmares 2, ki je v ljudeh vzbudila največ groze od vseh ostalih prizorov, vendar ni imela skoraj nobene ostre ali trikotne oblike v dizajnu sveta in pošasti. Skozi raziskavo sem spoznala, da so vprašani nekatere igre opisali z neprijetnimi občutki, vendar ker jim je bil stil igre lep (običajno preprost, ki spominja na risanke), so bili razdvojeni med občutki zanimanja, veselja in mistike ter občutki tesnobe, napetosti in strahu.

Mislila sem, da bodo oblike, kot so trikotniki, krogi in kvadrati, skozi raziskavo močnejše potrdili teorijo. Vendar se je izkazalo, da je večjo vlogo igral vizualni stil igre in da so oblike služile bolj kot izhodišče kot pa trdno pravilo. Iz raziskave je bilo razvidno, da oblika, kot je

trikotnik, v videoigrah resnično lahko služi kot predstavitev nevarnih elementov, ki igralca poškodujejo, vendar na občutja ljudi močnejše vplivata barva in izbira umetniškega stila.

Če igro pogledamo zgolj preko njenih vizualnih elementov stila, barve in oblik, bi lahko na podlagi raziskave naredili zaključek, da sta barva in stil igre primarna elementa, ki narekujeta naša občutja. Oblike predstavljajo sekundarne elemente, ki nam kot oblikovalcem lahko služijo kot izhodišča za nadgradnjo vzdušja, ki ga ustvarita že barva in stil.

4 OBLIKOVANJE LIKA ZA VIDEOIGRO

Marisa Lewis (2020) pravi: »Oblikovanje likov je hrbtenica mnogih zgodb, ki jih poznamo in ljubimo. Od televizijskih oddaj in animiranih filmov do videoiger in ilustriranih knjig, veliko medijev, ki se nam zdijo ikonični in nepozabni, je narejenih z briljantno zasnovo likov.« (Bishop, Boo, Cruz, & Gadea, str. 8)

4.1 *Iskanje ideje*

Veliko smo že povedali o oblikovanju likov, sedaj pa je čas, da oblikujem lik za svojo videoigro. Odločila sem se za dvodimenzionalni stil igre, ki bo risan digitalno. Najprej sem potrebovala zamisel o svetu, v katerem bo živel glavni lik. Že od začetka pisanja diplomskega dela sem imela zamisel narisati eno pokrajino, ki vzbuja prijetne občutke, in eno, ki na ljudi deluje neprijetno, morda tudi srhljivo.

Pri vsaki predprodukciji iger je potrebno začeti pri oblikovanju sveta. Kakšen bo ta svet in njegovo okolje? Kje se igra odvija? Kdo naseljuje ta svet? V kaj verujejo ti prebivalci? To je le nekaj vprašanj, ki nam pomagajo pri oblikovanju ustreznih ozadij stopenj, oblačil glavnega lika, orožij in splošnih pravil o delovanju sveta (Warren, 2023). »Gradnja sveta je torej tista, ki rodi zgodbo.« (Sinclair, b.d.)

Po dolgem premisleku sem sklenila, da se bo igra odvijala v stari Japonski, ki jo naseljujejo antropomorfne živali. Za oblikovanje sveta mi bodo za vzgled Japonska pokrajina in njene značilne mitološke zgradbe. Ohranila bom religijo in stile oblačil, ki so značilni za staro Japonsko. Zgodba v igri bo tako temeljila na japonski kulturi, kjer svet preplavijo pošasti in jokaji iz japonske folklore. Nadnaravna bitja bodo napadala vasi in uničevala pridelke in naravo. Iz obupa se prebivalci obrnejo na bogove in jih zaprosijo za pomoč. Bogovi uslišijo njihovo prošnjo in na zemljo pošljejo junaka, ki bo premagal zlo in svetu ponovno prinesel mir.

4.2 *Osebnost lika in raziskava*

Najboljši liki so tisti, ki gledalce prepričajo, da spadajo v svojo zgodbo in da ta predstavlja njihov dom. V zgodbi imajo smisel in jo preko svojih dejanj vodijo naprej. Za oblikovanje lika so nam lahko v pomoč naslednja vprašanja: Kdo je? Kakšna je njegova vloga v zgodbi? Kakšno mnenje ima na situacijo in dogodke, ki se mu pripetijo skozi zgodbo in v njegovi

preteklosti? Kje v zgodbi se pojavi in kakšen svet ga obdaja? Kakšna je njegova osebnost in kakšen je njegov značaj? (Bishop, Boo, Cruz, & Gadea, 2020)

S temi vprašanji sem si pomagala pri ustvarjanju ideje o osebnosti lika in njegovi zgodbi, slednje mi bo v pomoč pri oblikovanju njegove vizualne podobe. Zelo dolgo sem premišljevala in iskala zamisel o vlogi lika v igri, kako bi se vedel in zakaj bi se podal na svojo pot. Imela sem več zamisli, ki sem jih na koncu večinoma ovrgla. Želela sem narediti lik, ki bo deloval prijazno in bo v igralcih vzbujal prijetna občutja. Zato sem si izmislila preprosto zgodbo o prijaznem heroju, ki se bojuje proti zlu in rešuje prebivalce. Lik sem nato skicirala in ga digitalno obdelala. Vendar ko je bil končan, z njim nisem bila zadovoljna, saj je deloval nezanimivo. Na njem ni bilo nič posebnega, kar bi si igralci zapomnili ali zaradi česar bi igro igrali. Zgodba in likov izgled se med seboj nista dobro povezovala, saj je bila zgodba prazna, pust pa je izpadel tudi dizajn.



Slika 39: Prva neuspela različica lika

Vedela sem, da bom pri risanju pokrajine naredila eno lepo in eno srhljivo različico. Ker sem raziskavo izvedla na podoben način, sem se nato odločila, da želim nasprotje med lepim in strašljivim občutjem peljati skozi celotno igro.

Zgodba se prične mnogo let nazaj, ko pošasti in jokaji pustošijo po svetu in napadajo njegove prebivalce. V stoletjih bitk proti zlu v upanju, da ga morda premagajo, so bogovi ustvarili mogočne bojevnike, ki so se odpravili na pot, da bi porazili najmočnejše od demonov, vendar se niso nikoli vrnili. Bogovi nato v obupu s preostankom svojih moči ustvarijo majhnega bojevnika in zaradi izčrpanosti umrejo. Igra se priče na zapuščenem kraju, polnem okostij od bogov. Igralec vodi majhen lik, ki deluje prijazno in veselo. Tako lik kot igralci ne vedo, kje so in kdo so bila bitja, katerih okostje leži po tleh. Skozi potovanje v zgodbi se lik srečuje s številnimi pošastmi, ki jih premaguje. Vendar z vsako smrtjo pošasti izgubi del sebe. Sam postaja vedno bolj podoben pošastim, ki jih ubija. Postaja enako zlo, kot je tisto, proti

kateremu se bojuje. Z vsako smrtjo glavnega demona igralci izvejo del zgodbe, kako so bogovi ustvarjali bojevnike in jih pošiljali v boj proti zlu. Vsi ti junaki so prav tako podlegli temi in postali pošasti, ki jih sedaj glavni lik premaguje. Na koncu igre igralec dobi možnost izbire med tremi različnimi konci: lahko se preda zlu in postane pošast ter s tem svet za večno pahne v temo; lahko konča svoje življenje in vrne prebivalcem mir, saj je bil zadnje zlo na svetu; tretji konec se pojavi le, če igralec med igranjem reši dovolj stranskih misij in se z dobrimi deli reši dela teme, ki ga poskuša zajeti, ter mu tako ne podleže v celoti.

Lik je v začetku vesel in dobrodušen, vendar se s premagovanjem pošasti njegov izgled spreminja, postaja vse bolj temačen in grozljiv. Sedaj je imel lik veliko bolj dodelano zgodbo, iz katere bo lažje izviral dizajn.

Ko imamo izdelano osebnost lika, se lahko lotimo raziskave. Izgled lahko veliko pove o liku in njegovih karakteristikah, velikokrat pa je celo edini faktor, ki gledalcem predstavi lik, ki ga spremljajo. Prav zato ima pri oblikovanju likov namizna raziskava močno vlogo. S pomočjo raziskave iz knjig, spleta ali realnega življenja lahko dosežemo, da naš domišljjski svet in njegovi prebivalci izgledajo prepričljivo. Vizualni material nam je v največjo pomoč, zato je iz njega pametno sestaviti vizualni kolaž (moodboard), ki nas med oblikovanjem vodi v pravo smer. Kot inspiracija so nam lahko tudi druga dela umetnikov (Bishop, Boo, Cruz, & Gadea, 2020).

Za lažje poznejše risanje sveta in ideje za dizajn lika sem se lotila raziskave starodavne japonske kulture, narave in arhitekture. Pomagala sem si tudi z deli drugih ustvarjalcev videoiger, ki so se prav tako navezovala na Japonsko. Naredila sem pregled oblačil in oklepov, ki so jih nosili samuraji in bojevniki. Nekatere od fotografij sem sestavila v t. i. moodboard, vendar sem si med dizajniranjem lika in okolja pomagala še z mnogimi drugimi ilustracijami in fotografijami.

Ker sem se odločila fantazijski svet naseliti z antropomorfnimi živalmi, sem za dizajn glavnega lika idejo iskala v živalih, ki na Japonskem velja za prinašalce sreče. Če igralec v igri sprejema pravilne odločitve, s svojimi dejanji reši svet pred zlom. »Za mačke velja, da prinašajo blaginjo, bogastvo, veselje, energijo in srečo.« (Asterpix, 2020) »V nekaterih japonskih svetiščih in templjih so mačke zapisane kot božanstvo.« (Shimizu, 2022) Čeravno na Japonskem za prinašalce sreče veljajo še nekatere druge živali, sem za glavni lik izbrala mačko, ki je tudi v drugih kulturah priljubljena žival.



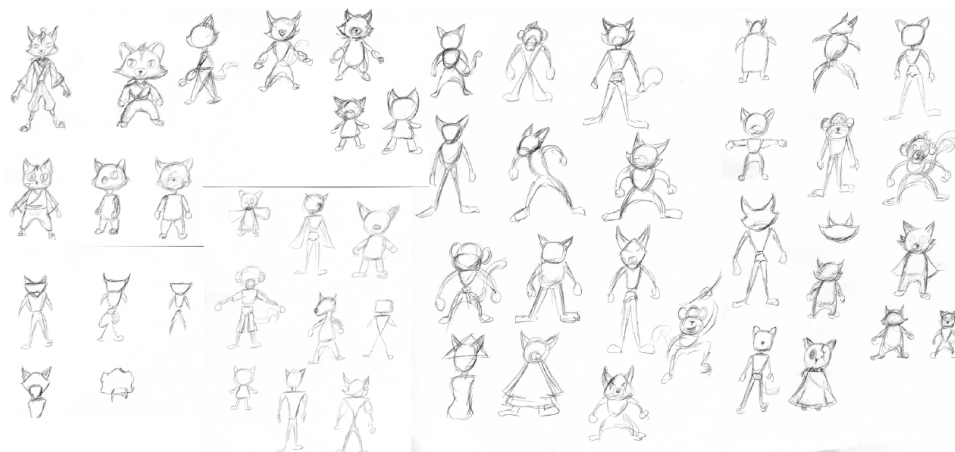
Slika 40: Namizna raziskava kot moodboard

Vir: (<https://nintendoeverything.com/nine-sols-planned-for-switch/>;
<https://www.pinterest.com/pin/5840674506672816/>; <https://www.pinterest.com/pin/611997036898466301/>;
<https://www.pinterest.com/pin/11610911538004734/>; <https://www.pinterest.com/pin/5418462044576234/>;
https://sl.m.wikipedia.org/wiki/Slika:Cat_November_2010-1a.jpg; <https://www.vetstreet.com/our-pet-experts/why-a-pedigree-cat-might-be-right-for-you>; <https://www.pinterest.com/pin/11681280277307823/>;
<https://www.artstation.com/artwork/KrlxGr>; <https://www.alumni.columbia.edu/content/ancient-traditions-japan-inland-sea-april-16-27-2024>; <https://www.pinterest.com/pin/193654852718352107/>;
<https://www.pinterest.com/pin/70437485420460/>; <https://www.pinterest.com/pin/619174648783463413/>;
<https://www.pinterest.com/pin/271904896223437582/>)

4.3 Oblikovanje lika

Naslednji korak je risanje manjših skic, ki so sestavljene zgolj iz oblik in nimajo nobenih detajlov. Z njimi se določi groba oblika lika (Silver, 2017).

Lotila sem se skiciranja lika na tradicionalen način, s svinčnikom in papirjem. Poskušala sem izhajati iz preprostih oblik, s katerimi bi določila stil in osebnost lika. Želela sem, da lik v začetku deluje okretno, prijazno, zanesljivo in zaupanja vredno, vendar ima prisotnih nekaj elementov nevarnosti in moči, ki napovejo njegovo poznejšo tranzicijo proti zlu. Zaradi teh specifik sem obliko lika sestavila iz trikotnika (okretnost, moč in potencialna nevarnost), kvadrata (moč, samozavest, zanesljivost) in nežnih krivulj kroga (prijaznost).

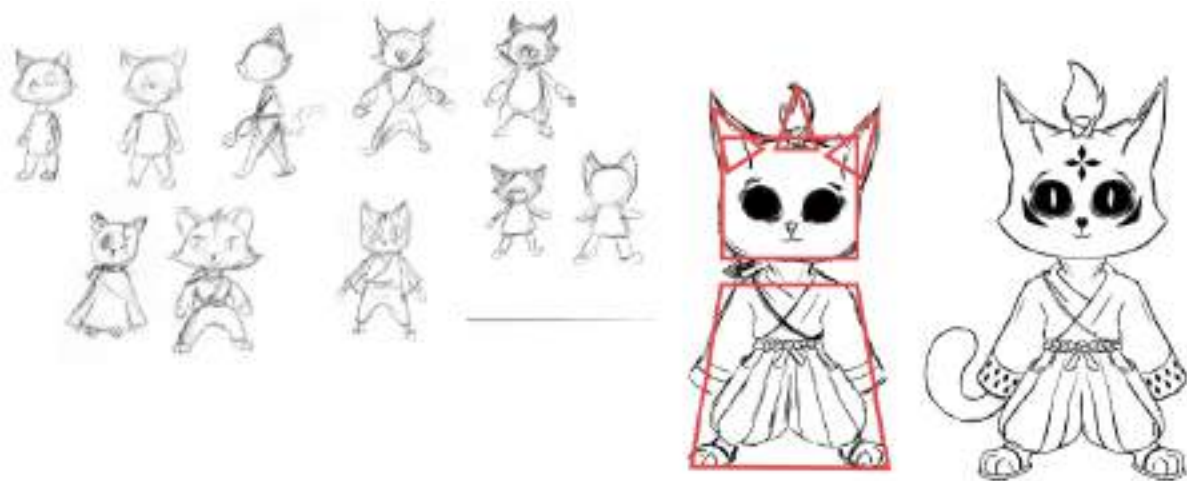


Slika 41: Skice glavnega lika sestavljene iz oblik

Vir: (Lastni vir)

Nato sledi grob dizajn, kjer dodelamo narisane skice. Dobro je poznati osebnost lika, saj na njej gradimo dizajn. Skicam dodamo konkretnejšo obliko, obraz in oblačila. V tej fazi se oblikuje koncept lika. Ko smo zadovoljeni z eno od skic, jo podrobneje dodelamo (Silver, 2017).

Izmed narisanih skic sem izbrala par različic, kjer je bil maček manjših proporcij z večjo glavo, saj je s tem izstopal od tipične človeške anatomije. Skice sem prenesla v Adobov program Photoshop in jih dodelala. Liku sem zraven detajlov dorisala oblačila. Pri prvem dizajnu je glava izvirala iz trikotnika, kar je delovalo preveč bojovito in agresivno. Kljub temu, da lik pozneje v zgodbi postaja vse bolj grozljiv, sem želela, da njegov dizajn v osnovi izhaja iz zanesljivih elementov kvadrata z zaobljenimi robovi. Za dodatek energije in nevarnosti sem za ušesa in čop uporabila obliko špičastega trikotnika. Ko sem imela narisano bolj dodelano skico, sem jo s pomočjo orodja za simetrijo detajlneje obrisala. Začela sem z verzijo lika, ki je že popolnoma predan zlu, saj mi bo lažje iz njega graditi prijazno osebnost.



Slika 42: Skice, iz katerih sem izpeljala končno podobo in oblike, iz katerih sem izhajala

Vir: (Lastni vir)

4.4 Barva

Ko sem imela končan lik, sem se lotila barve. Pri tem mi je bila v veliko pomoč raziskava, ki sem jo predstavila v poglavju Raziskava vpliva barv in oblik na počutje. Z njeno pomočjo sem spoznala, kako različne barve vplivajo na človeško počutje. Ker se lik skozi igro spreminja iz prijaznega v pošast, sem uporabila za dizajn barve, katere s spremembo odtenka iz svetlega proti temnemu spremenijo naša občutja s pozitivnih na negativna.

Kot dve temeljni barvi sem za oblačila uporabila nasičeno zeleno in modro. Za modro sem skozi literaturo ugotovila, da pomirja in vzbuja občutke varnosti in zaupanja. Zelena barva prav tako daje občutke miru in varnosti, saj je barva narave in življenja. Te pozitivne karakteristike barv bodo lik zaznamovale v začetku igre, ko je ta še prijazen in vesel ter ga tema še ne prevzema. Prebivalci mu bodo zaupali in ga prosili za pomoč. Predstavlja njihovo zaščito, saj jih varuje pred zlom. Lik je umirjen, vesel in poln energije.

Pozneje v igri, ko lik že podleže temi, se bodo te živahne barve prelile v temnejše nenasičene odtenke. Sivomodra barva vzbuja nemoč, medtem ko temnejši odtenki nenasičene zelene predstavljajo bolezni, zlo in strup. To so karakteristike, ki bodo zaznamovale likovo osebnost, ko bo ta že zelo blizu konca igre. Nemoč je prisotna v njegovi usodi, katere je ne more spremeniti. Njegova naloga je, da premaga zlo in reši svet ter počasi podlega temi. Ne glede na trud, da bi se temu ognil, usodi ne more ubežati. Proti koncu njegovega razvoja sem uporabila veliko črnine, za katero sem pri raziskavi zapisala, da na ljudi vpliva negativno in vzbuja občutke strahu, žalosti in zlobe.

Da bi barve ustrezale tematiki igre, sem raziskala vpliv barv v japonski kulturi. »Bela je barva snega, kar lahko pomeni začetek na prazni strani, vrnitev h koreninam in hladno ravnanje z nekom. Ta mirna barva pomeni čistost in resnico, lahko pa tudi označuje smrt in žalovanje. [...] Rdeča barva v japonski kulturi označuje moč, strast, požrtvovalnost in kri.« (Olesen, *Color Meanings in Japan*, 2013) Rdeča se mi je zdela zelo zanimiva zaradi asociacije s požrtvovalnostjo, kajti lik v igri žrtvuje svojo humanost za dobrobit prebivalcev sveta. Prav tako simbolizira kri, ki jo lik skozi igro prelije, s tem pa postaja vedno bolj podoben demonu. Na liku sem jo uporabila v manjši količini, da poda kontrast k ostalim temnejšim odtenkom. Pomen bele sem uporabila v barvi dlake mačka, saj se ujema z razvojem lika skozi igro. V začetku čist in nedolžen maček (bela s toplo oranžo) prinese veliko smrti (bela z nezdravo sivo).

Narisala sem prehod lika iz prijaznega veselega mačka v srhljivo temačnega. Začela sem s temnimi odtenki zelene in modre, ki sem ju nato s pomočjo orodja Color Balance svetlila. Zvišala sem še nasičenost in svetlost določene barve ter vse skupaj nato osenčila ročno. Z vsakim poraženim demonom lik izgublja del svoje humanosti in na čelu se mu izriše nov simbol. Ker oči predstavljajo zrcalo duše, sem jih uporabila kot najmočnejši vir spremembe v likovi osebnosti. »Oči pravzaprav nudijo veliko informacij o čustvenem stanju druge osebe. [...] Pravi nasmeh lahko ločimo od ponarejenega, če pogledamo človeka v oči.« (Ludden, 2015) Nekdaj vesel pogled preplavlja črna tema, ki mu počasi požira zenice.

Njegov prehod na temno stran sem zraven različne uporabe barvnih odtenkov poudarila še s črtami. Prvi lik sem obrisala z gladkimi črnimi črtami, ki nato iz podobe v podobo postajajo vse bolj nasekljane in grobe. Enako sem naredila pri senčenju, kjer sem za nežno lepo podobo lika uporabila mehak čopič in nežne prehode. Vsako podobo lika v naslednjih stopnjah sem senčila bolj grobo.



Slika 43: Preobrazba lika iz prijaznega v pošastnega

Vir: (Lastni vir)

4.5 Razčlenitev konstrukcije modela

»Cilj je zagotoviti dobro razumevanje vaše konstrukcije: kako se deli povezujejo med seboj, da se ustvari razčlenitev konstrukcije modela. To vključuje "preobrate" – pet pogledov glavnega junaka: spredaj, spredaj tričetrtinski s strani, zadaj tričetrtinski in ravni pogled od zadaj na lik.« (Silver, 2017, str. 52)

Začela sem s skico vsake poze obrata posebej. Odločila sem se spustiti pogled do zadaj tričetrtinski, saj ga v igri ne bi potrebovali, medtem ko sta pogled s strani in spredaj tričetrtinski s strani najbolj uporabna. Pogled iz strani se uporablja pri 2D igrah pri

premikanju lika skozi okolje, tričetrtnski pa je uporabljen pri likovem mirovanju. Za preobrat sem izbrala zadnjo strašljivo podobo lika.



Slika 44: Preobrat

Vir: (Lastni vir)

4.6 Oblikovanje rekvizitov

Predmeti, oblačila in razni drugi dodatki gledalcem povejo veliko o osebnosti lika in mu dodajo globino. Raziskovanje je tukaj pomembno, kajti moramo poznati obliko predmeta, da ga lahko narišemo (Bishop, Boo, Cruz, & Gadea, 2020).

V videoigri se bo lik proti jokajem in pošastim bojeval z orožji, ki so jih uporabljali bojevniki stare Japonske. Za njihov dizajn sem si pomagala z različnimi fotografijami orožja, jih skicirala v Photoshopu in jih nato obrobila ter pobarvala. Za ročaje sem uporabila rdečo barvo, ki lik zaznamuje zaradi povezave z lastnim žrtvovanjem in krvjo. Orožje mu je v pomoč pri doseganju njegovega cilja, da premaga vse demone. Narisala sem različne vrste orožja, ki bodo v igri največkrat uporabljene. Igralec bo orožje lahko nadgrajeval, s tem pa bo rasla njegova moč.



Slika 45: Primer orožij v igri in na liku

Vir: (Lastni vir)

5 OBLIKOVANJE OKOLJA ZA VIDEOIGRO

5.1 *Konceptualni osnutek*

Konceptualni osnutek ali "concept art" je zelo pomemben del procesa v produkciji videoiger. Osnutek poda idejo o izgledu različnih elementov za igro. V fazi koncepta je lažje zavreči neustrezne zamisli, saj se za konceptualne osnutke običajno porabi krajši čas kot za izdelavo elementov, ki bodo dejansko uporabljeni v igri (Argentics, b.d.). Namen konceptualnega osnutka je določitev vzdušja in sloga za igro, ki ga je nato potrebno dosledno ohranjati. S konceptom se predvideva videz in občutek igre, preden se to pošlje v končno fazo razvijanja (Adobe, b.d.).

Konceptualne osnutke lahko delimo v različne kategorije. Ena od teh so koncepti okolja, katerih naloga je ustvariti pokrajine in arhitekture, ki določajo vzdušje celotne igre. Ustvarjeno okolje mora igralcem delovati zanimivo, jih privlačiti in v njih vzbujati vprašanja o pokrajini in kaj jih lahko doleti na takšnem mestu (Argentics, b.d.).

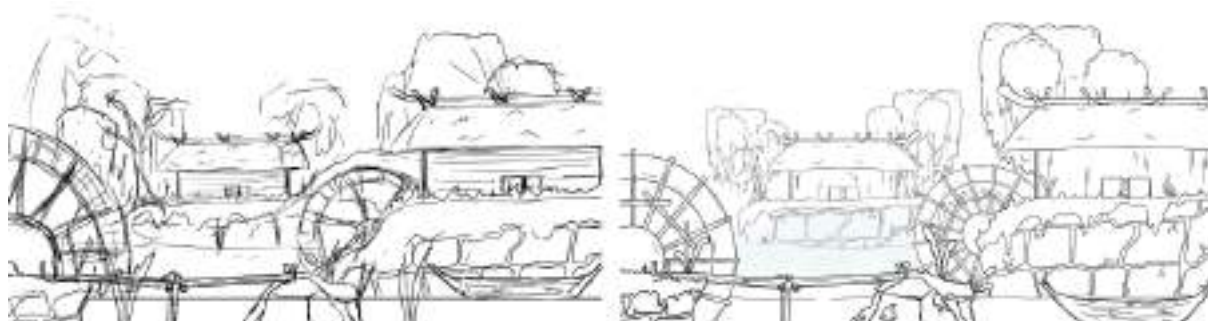
Konceptualni osnutek ni enak pojmu ilustracije. »Ključna razlika med obema je v tem, da konceptualni osnutek posreduje širšo idejo o domišljijem svetu ali igričarski sceni. Uporablja se za vizualno konceptualizacijo ideje pred kakršnim koli nadaljnjim delom.« (Mages Institute, b.d.) Ilustracija je, ko vse te elemente združimo v eno sliko, da povemo zgodbo (Stefyn, 2020). »Konceptna umetnost je bolj verjetno zgodnja skica, ilustracija pa končana risba.« (Mages Institute, b.d.)

5.2 *Oblikovanje koncepta ozadja*

Za oblikovanje konceptualnih osnutkov okolja sem pričela z iskanjem zamisli. Že na začetku sem vedela, da želim narisati eno ozadje, ki bo vzbujalo pozitivna občutja, in eno, ki bo vzbujalo negativna, vendar kateri elementi bodo narisani na obeh, je potrebovalo razmislek in ideje. Držala sem se ugotovitev iz raziskave in izvirala iz navdiha japonske kulture. Da bi imela večji pregled nad koncepti za različne igre, sem na spletu poiskala nekaj primerov. Lik, ki sem ga ustvarila, ima pet stopenj razvoja proti temi, zato sem se odločila enako narediti s koncepti ozadij. Za vsak lik sem vizualizirala koncept stopnje, v kateri se bo gibal. Z naraščanjem težavnosti stopenj in temo, ki bo vedno bolj preplavljala lik, sem želela, da se stopnjujejo občutja ob pogledu na posamično ozadje. Slednja bodo prehajala iz prijetnih in veselih v vse bolj neprijetna, gledalce pa bodo morda navdajala celo s strahom. Na papir sem

skicirala primere različnih ozadij, da bi jih nato lažje digitalno obdelala. Risanje sem nadaljevala digitalno; pokrajino sem skicirala, jo osenčila in ji dodala detajle. Vendar sem hitro ugotovila, da lik ne ustreza slogu ozadja, zato sem se drugega koncepta lotila drugače.

Pričela sem z digitalno skico, ki je bila podobna tisti na papirju, nato pa vse elemente v okolju obrobila s črno črto. Lik, ki je bil prav tako obrobljen, je nato bolje sovpadal z okoljem, ki ga je obdajalo. Prostor med obrobljenimi elementi sem pobarvala in dodala grobe sence. Na enak način sem narisala še ostale štiri koncepte ozadja. Pri vsakem okolju sem se potrudila ustvariti občutek globine, tako da sem v ospredje postavila predmete, ki so pobarvani čisto črno, nato sledi glavna pot, po kateri hodi lik, in je najsvetlejša. Globlje v ozadju se nahajajo elementi, ki z oddaljenostjo izgubljajo debelino črt.



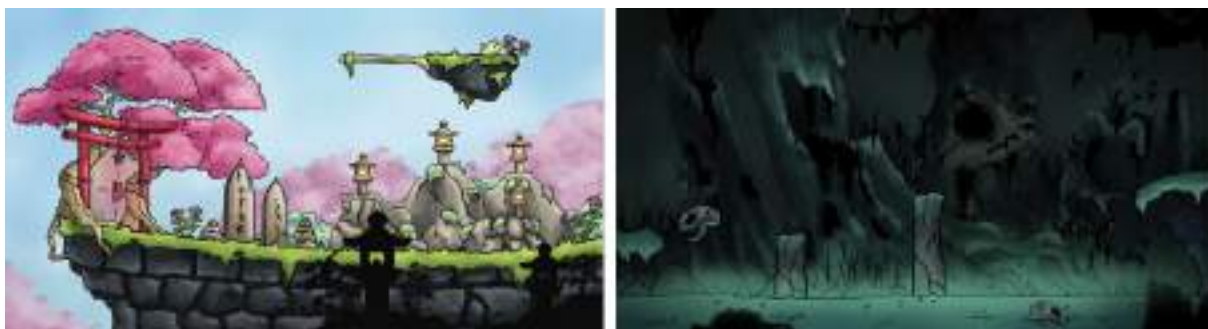
Slika 46: Iz skice v obrobljen koncept ozadja

Vir: (Lastni vir)

V prvem okolju, kjer je lik še pozitiven in nedotaknjen s strani teme, sem narisala veliko narave. Uporabila sem svetle barve tako nasičenih kot nenasičenih tonov. Dodala sem japonske lučke in dve češnjevi drevesi, ki objemata značilna japonska Torii vrata, ki velikokrat vodijo do svetišča. Ta vrata bodo v igri točka, kjer lik dobi novo sposobnost. Drugi dizajn ozadja sem narisala prav tako pozitiven s svetlejšimi odtenki. Prevladujejo hladne barve, vendar v obliki umirjene vode in mlinov. Narisala sem vodo, saj se je že pri raziskavi pokazalo, da prijetno modra voda pomirja in pozitivno vpliva na ljudi.

S tretjim ozadjem sem želela ujeti sredino med prijetnimi občutki in strahom. Odločila sem se za kristalno jamo, ki ima veliko ostrih trikotnih kristalov, vendar svetle vijolične odtenke barv. Za vijolično Patti Bellantoni (2005) pravi, da jo lahko povezujemo z magijo, duhovnim svetom, smrtjo in paranormalnim. Za koncept sem uporabila svetlejše odtenke vijolične, da ne deluje mračno. Njena povezanost s smrtjo lepo zrcali metaforično smrt od dobrega, prijaznega življenja in prehod proti temi in morebitni smrti (odvisna od končne odločitve igralca).

Naslednja dva dizajna okolja sem oblikovala temneje, saj se lik bliža zadnji stopnji svojega razvoja proti temi. Iz raziskave sem ugotovila, da sivomodra in določeni odtenki zelene v nas vzbujajo neprijetna občutja, zato sem se odločila uporabiti ravno ti dve barvi in veliko črne. V četrto okolje sem ponovno vključila japonske svetilke, ki osvetljujejo temno jamo. »V mnogih kulturah, religijah in družbah se svetloba pogosto omenja kot dobro, v smislu nenehnega boja dobrega proti zlu (luč proti temi). [...] Svetloba simbolizira vodenje in sledenje poti. V mnogih verskih naukih in basni bo izgubljena duša pogosto sledila poti svetlobe za vodstvo.« (Chris, 2020) Luč tako predstavlja junakov boj proti temi, ki ga zmeraj bolj preplavlja, in bitko proti zlobnim pošastim v upanju, da bi rešil prebivalce. Prav tako mu svetilke kažejo pot v temni jami, polni pajčevin in pajkovih gnezd. »Strah pred pajki je neverjetno pogost,« (Mitrokostas, 2018) in zato sem jih uporabila kot strašljiv motiv. Skozi raziskavo sem ugotovila, da ni barva edina, ki v ljudeh vzbudi občutke strahu in groze. K njim pripomorejo različni grozljivi elementi in podobe. Zadnjo okolje sem poskušala narisati tako, da bo vzbujalo največ strahu in neprijetnih občutij. V njem prevladuje strupeno zelena barva, mrtvo drevje in lobanje mačje glave.



Slika 47: Levo primer ozadja, ki vzbuja prijetna občutja, in desno ozadje, ki deluje najbolj grozljivo

Vir: (Lastni vir)

Vseh pet ilustracij sem pokazala ljudem, s katerimi sem izvedla prvo raziskavo. Njihovi komentarji so se ujemali z mojimi idejami in željami za posamezno ozadje. Prva pokrajina se jim je zdela najbolj prijetna in umirjena, tako kot tudi druga. Čeravno so nekateri pri drugem ozadju komentirali element megle, ki jim je deloval melanholično ali rahlo nevarno, saj nikoli ne veš, kaj se v njej lahko skriva, so jo opisali s prijetnimi občutki veselja, svežine in miru. Četrty in peti koncept se jim je zdel srhljiv, skrivnosten in temačen. Za četrtega so omenjali, da skriva veliko strašnih stvari, medtem ko jim je peti deloval zelo nevarno in propadajoče. Omenili so tudi, da si ne bi želeli znajti se v njem. Najbolj zanimivi so bili komentarji za tretje ozadje s kristali, ki so bili razdvojeni med občutki lepote, bogastva in prijetnosti z občutki

nevarnosti, neprijetnosti in tesnobe. Zaradi takšne razdvojenosti med mnenji vprašanih sem resnično ujela bistvo tretjega koncepta, ki predstavlja mejo med temo, ki počasi prevladuje nad likom, in svetlobo, ki še ni povsem ugasnila.

6 ANIMACIJA LIKA ZA IGRO

6.1 *Animacija za videoigro*

»Preprosto povedano, animacija videoiger je proces animiranja – oživljanja likov, predmetov in okolij v videoigri. [...] V najširšem smislu animatorji video iger delajo z 2D in 3D modeli, da ustvarijo zaporedja risb in slik, ki ob mešanju ustvarijo gibanje in akcijo. [...]« (Toronto Film School, 2023) Premikajoči dvodimenzionalni grafični predmeti v videoigrah se imenujejo "sprites". So bitne slike, ki so med seboj povezane v animacijo (Löw, b.d.). »So nestatični elementi v 2D igri, ki se premikajo neodvisno od ozadja. Pogosto se uporablja za predstavitev likov, ki jih nadzira igralec, rekvizitov, sovražnih enot.« (Sobolev, b.d.)

Za animacijo lika sem se odločila med seboj povezati več različnih sličic skoka in teka v gladki animaciji. Liki v igrah imajo animirane različne gibe in akcije, vendar sem za svoj projekt izbrala dva najbolj ključna giba. Ker se lik v igro vstavi neodvisen od ozadja ali drugih predmetov, sem ga tudi tako animirala.

Animacijo sem začela v Adobovem programu Animate, kjer sem si skicirala različne poze teka, da so se te med seboj povezale v gladko animacijo brez prekinitev, torej se je zadnja sličica nadaljevala v prvi. Za animiranje sem izbrala 12 sličic na sekundo. Ta vrsta animiranja se imenuje animiranje na dve sličici. »Vsaka sličica se posname dvakrat, tako da jo oko vidi dvakrat zapored. Kljub temu jo naslednja sličica zamenja dovolj hitro, da naše oko zazna gibanje tekoče in neprekinjeno. [...] Pomembna prednost pri načinu snemanja/animiranja z 12 oz. 12,5 spremembami na sekundo je prepolovljen čas animiranja, saj imamo le 12 oz. 12,5 poz, to je 24 oz 25 sličic v vsaki sekundi. [...]« (Peguet, 2021, str. 13)

Da bi animaciji teka in skoka bili pravilno narejeni in izgledali realno, sem si pomagala z namizno raziskavo različnih animacij likov za videoigre. V programu sem izbrala 24 sličic na sekundo, vendar sem vsako od osmih različnih poz lika podvojila, zaradi česar bi bilo pravzaprav v sekundi zgolj 12 različnih premikov. Liku sem posebej animirala premike ušesa, čopa in repa, da se je ta gibal s celotnim telesom. Za animiranje sem izbrala zadnjo stopnjo razvoja lika, zato sem morala tega občrtati s prekinjenim grobimi črtami. Ker sem želela lik pobarvati enako, kakor sem ga v začetku narisala s programom Photoshop, sem izvozila posamične sličice teka iz Animata (ki omogoča zgolj vektorsko barvanje z oblikami) in jih uvozila v Photoshop. Slednji program ima prav tako možnost animiranja, tako da me je v

programu pričakala obrobljena animacija. Vsako sličico posebej sem pobarvala in pazila, da se rokav in ostali deli oblačila gibljejo gladko skupaj z barvo.

Končano animacijo sem iz Photoshopa izvozila kot Gif, ki različne sličice med seboj poveže v neprekinjeno animacijo. Enako sem naredila za animacijo skoka, pri kateri sem narisala kratek in dolg skok (lik dalj časa pada), saj imajo v videoigrah liki običajno izbiro med kratkimi in dolgimi skoki za lažje premikanje skozi svet.



Slika 48: Posamezne sličice teka, kjer se lik dviguje in spušča

Vir: (Lastni vir)

7 OBLIKOVANJE ILUSTRIRANE NASLOVNICE

7.1 *Ilustracija kot pripomoček za posredovanje zgodbe*

»Če bi lahko natančno določili najbolj zgoščeno nišo pripovedništva v umetnosti, bi bila to zagotovo ilustracija. [...] Že od začetka je bila ilustracija namenjena interakciji z besedilom in učinkovitejšemu podajanju zgodbe, kar je še danes. [...] Dejstvo, da mora ena slika nositi najpomembnejši del zgodbe, je velik izziv, saj včasih to pomeni, da mora umetnik prekršiti pravila, kot so osvetlitev, realizem, kompozicija.« (Rutkowski, Kurtz, Fowkes, Clare, & Lay, 2023, str. 66)

»Definicija ilustracije tudi pove, da lahko ilustracija pojasni idejo tudi brez besedila v bližini. Ljudje, ki gledajo sliko, bi morali videti zgodbo, jo "brati", kot bi brali besedilo. [...] Je risba, [...] ki nekaj pojasnjuje.« (Akimova, 2022) Knjižne naslovnice so zahtevna vrsta ilustracije, saj je za njih potrebno na majhen format postaviti naslov in z ilustracijo povzeti bistvo zgodbe, brez razkrivanja prevelikega dela vsebine. Ilustracija mora pritegniti pozornost ljudi, sporočilo na njej pa mora biti dovolj jasno, da ga gledalci lahko pravilno razumejo (Rutkowski, Kurtz, Fowkes, Clare, & Lay, 2023).

7.2 *Oblikovanje ilustracije za ovitek*

Izdelave ilustracije sem se lotila popolnoma digitalno. Skicirala sem si zamisel, jo obrobila in pobarvala. Z ilustracijo sem poskušala predstaviti temeljno idejo igre in jo narisati tako, da jo bodo gledalci razumeli. Ker je tema celotne igre nenehen boj glavnega lika proti zlu, sem na vsako stran formata postavila japonske luči, katerih simboliko sem omenila v poglavju o konceptih ozadja. Uporabila sem simetrično kompozicijo in v ozadje vključila Torii vrata. V igri so ta vrata namenjena pridobivanju nove moči in s tem pomagajo liku napredovati, kar lahko vodi v pozitiven ali negativen konec (odvisno od igralčeve odločitve). S slednjim sem želela zajeti nasprotje med pozitivnim in negativnim, saj lahko vrata pomagajo liku rešiti svet ali ga uničiti.

Glavni lik sem postavila na sredino, dvignjenega od tal, kakor da bi ga obsedel duh. S to pozo sem želela pokazati, kako ga bo skozi igro vse bolj obsedala in preplavljala tema. Za barve lika in njegov izgled sem uporabila prvo in zadnjo stopnjo razvoja, ki sem ju na sredini s pomočjo orodja maske prepolovila. S tem bi igralci dobili vpogled za prihodnje dogodke v igri in zanimanje, kaj se bo zgodilo, vendar brez večjega razkrivanja zgodbe. Oko prijaznega

lika sem zaprla, saj predstavlja "svetlobo", ki jo nato preplavi tema (končni izgled lika, ki ima odprto črno oko, iz katerega polzi tema). Desna stran, na kateri je temačen lik, ima čez Torii vrata in svetilko pajčevino in črno temo, ko polzi navzdol. Podobno sem naredila tudi na ozadjih.

Na vrh sem vstavila naslov igre v pisavi, ki spominja na Japonsko. Za naslov sem izbrala Poslednji bojevnik, saj je on zadnji junak, ki ima možnost rešiti prebivalce pred pogubo, kajti bogov več ni med živimi.



Slika 49: Ilustracija za ovitek za videoigro

Vir: (Lastni vir)

8 SKLEP

Izjemen napredek in razvoj tehnologije sta omogočila, da danes ne govorimo več o črno-belih igrah, sestavljenih zgolj iz besed ali par črtic in pik, vendar imamo na razpolago različna orodja in vrste oblikovanja iger. Skozi diplomsko delo sem spoznala, da je proces izdelave iger zahteven in zajema veliko različnih znanj in spretnosti. Ekipno delo za izdelavo iger mi je sedaj postalo veliko bolj jasno, kajti skozi produkcijo se delo razdeli med različne ljudi. Že samo konceptualne osnutke za ozadja, like, predmete in pripomočke delajo različne skupine oseb.

Skozi teorijo in oblikovanje različnih elementov za igro sem pridobila veliko novega znanja, ki mi bo v pomoč pri naslednjih projektih. S končnim izdelkom sem zadovoljna, čeravno verjamem, da bi lahko zmeraj naredila boljše. Pri risanju animacije sem ugotovila, koliko dela in ur je potrebnih za učinek gladkosti, še posebej, če v tem nisi tako vešč.

Dosegla sem zastavljene cilje in oblikovala lik ter ozadje, ki vplivata na občutja ljudi. Elementi, za katere sem želela, da vzbujajo pozitivna občutja, so pri testiranju s sodelujočimi uspešno dosegli svoj cilj. Enako je bilo pri elementih, za katere sem želela, da vplivajo negativno in morda celo strašljivo, in sicer tako lik, ki gre skozi različne preobrazbe iz prijaznega in lepega proti srhljivemu, kot tudi ozadja, ki se skozi stopnje iz prijetnih proti koncu igre spremenijo v grozljiva. V veliko pomoč mi je bila raziskava in teorija, s pomočjo katerih sem spoznala vpliv barv na ljudi in kako z različnimi strašljivimi elementi sceno narediti grozljivo.

Prvo hipotezo H1, da dodelana osebnost in zgodba pomagata k dobremu dizajnu lika, lahko potrdim. Slednje sem izvedela ne toliko iz teorije kakor iz lastne napake. Prvi lik, ki sem ga ustvarila, ni imel dobro dodelane osebnosti, zato tudi nisem vedela, kaj počne v svetu in zakaj obstaja. Zaradi tega se njegov izgled ni ujema z zgodbo. Tako lik kot zgodba sta bila zato pusta, nezanimiva in sta delovala nepovezano, kakor da ne bi mogla zaživeti skupaj. Za drugo verzijo lika sem se veliko bolj posvetila zgodbi, si zastavljala vprašanja, zakaj lik obstaja, kaj je njegov namen in kaj je vodilo, ki ga pelje v dejanja. Sedaj sem zaradi bolj dodelane osebnosti lažje oblikovala lik, ki je bolj zapomnljiv in ustreza zgodbi.

Hipotezo H2, da z ilustrirano naslovnico lahko predstavimo idejo o igri, lahko prav tako potrdim. Skozi teorijo sem spoznala, da filmi in knjige poskušajo na najboljši način preko

plakata in naslovnice predstaviti idejo, vsebino zgodbe. Vendar morata naslovnica in plakat služiti kot prikaz vsebine, brez da bi razkrivala preveč informacij o njej. V ljudeh morata z ilustracijami vzbuditi zanimanje, da knjigo preberejo in film pogledajo. Enako velja za naslovnico na škatli od videoigre, ker mora ta biti dovolj zgovorna o vsebini in zgodbi, vendar dovolj skrivnostna, da si bodo igralci želeli izvedeti več in igro nato tudi igrali.

Tretjo hipotezo H3, konceptualni osnutek ima pomembno vlogo v procesu izdelave video iger, lahko prav tako potrdim. Konceptualni osnutek je pomemben v produkciji videoiger, saj se preko njega določi vizualni izgled napisanih zamisli. Preko njega se lahko pravočasno zavrže neprimerne ali nezanimive različice likov, ozadij, predmetov in drugih elementov, saj se za koncept porabi krajši čas. Če v produkciji ne bi bilo te faze, bi se vizualizirale ideje, ki se ne bi uporabile v končnem projektu, za kar bi se porabilo veliko časa, denarja in ponovnega vračanja na začetek projekta.

Skozi raziskavo sem spoznala vlogo barve in oblike na ljudi. Čeravno sem mislila, da je pri ozadijih oblika enako pomembna kakor barva, sem prišla nato do ugotovitve, da sta barva in stil igre primarna elementa, ki najbolj vplivata na počutje ljudi, oblika pa služi zgolj kot pripomoček, ki poudari že tako prijetna ali strašljiva ozadja. Večji vpliv na ljudi so v grozljivih ozadijih imeli predmeti, ki so zaradi svojega stila in vizualnega izgleda delovali grozljivo ne glede na njihovo obliko. Ostri špici so k vzdušju pripomogli, vendar tudi brez njih so srhljivo groteskne podobe v igri *Little Nightmares 2* pri vprašanih puščale občutke strahu in gnusa. Oblike imajo večjo vlogo pri dizajnu lika, kjer poudarijo njegovo osebnost in ga naredijo z okroglimi oblikami prijetno dosegljivega, medtem ko se ostrejšje oblike večinoma uporabljajo pri dizajnu zlobnežev. Tako sem se na oblike naslonila pri dizajnu lika, kjer sem skozi kvadrat in trikotnik poskušala zadeti njegovo osebnost. Čeravno sem se veliko bolj osredotočila na barve in njihov vpliv, so mi oblike služila kot uporaben pripomoček. Zaradi tega odkritja lahko potrdim zadnjo hipotezo H4, da barvna paleta atmosfere in oblika lika v video igri vplivata na psihično počutje ljudi.

Menim, da sem diplomsko delo dobro izpeljala, saj je zajela vse moje želje in pričakovanja. Uspešno sem jo povezala s krovno temo dobrega počutja, saj sem dokazala, da imata barva in oblika resnično vpliv na počutje ljudi, in sicer tako negativno kot tudi pozitivno.

9 VIRI, LITERATURA

- Adobe. (b.d.). *An Introduction to Video Game Concept Art*. Pridobljeno iz Adobe Discover: <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/illustration/discover/video-game-concept-art.html>
- Akimova, E. (20. december 2022). *What Is Illustration? (And What Are the Different Types of Illustration?)*. Pridobljeno iz Envato Tuts+: <https://design.tutsplus.com/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>
- Argentics. (b.d.). *Why video game concept art is necessary*. Pridobljeno iz Argentics Blog: <https://www.argentics.io/why-video-game-concept-art-is-necessary>
- Asterpix. (25. oktober 2020). *Symbolic Animals in Japan, and Their Meanings*. Pridobljeno iz Asterpix Symbols: <https://www.asterpix.com/symbols/symbolic-animals-in-japan/>
- Bellantoni, P. (2005). *If it's purple, someone's gonna die*. Oxford: Taylor & Francis Ltd.
- Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of Character Design*. Worcester: Združeno kraljestvo: 3dtotal Publishing.
- Bramble, R. (6. februar 2023). *The Ultimate Guide To 2D Video Game Art Styles*. Pridobljeno iz GameMaker: <https://gamemaker.io/en/blog/2d-game-art-styles>
- Carr, J. (14. Marec 2024). *The Games With The Most Impressive Graphics, Ranked*. Pridobljeno iz Gamerant: <https://gamerant.com/video-games-best-graphics/>
- Cherry, K. (29. november 2022). *Color Psychology: Does It Affect How You Feel? How Colors Impact Moods, Feelings, and Behaviors*. Pridobljeno iz Verywell Mind Cognitive Psychology : <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>
- Cherry, K. (5. december 2022). *The Color Psychology of Black*. Pridobljeno iz VerywellMind: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-black-2795814>
- Chris. (18. november 2020). *The Meaning of Light (8 Surprising Symbols) in Literature and Dreams*. Pridobljeno iz Symbolism and Metaphor: <https://symbolismandmetaphor.com/light-meaning/>

- Kovač, M. (26. April 2016). *Ilustrirana zgodovina video iger*. Pridobljeno iz Monitor: <https://www.monitor.si/clanek/ilustrirana-zgodovina-video-iger/173882/>
- Löw, A. (b.d.). *What is a sprite?* Pridobljeno iz Code Web: <https://www.codeandweb.com/knowledgebase/what-is-a-sprite>
- Ludden, D. (31. december 2015). *Your Eyes Really Are the Window to Your Soul*. Pridobljeno iz Psychology Today Neuroscience: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/talking-apes/201512/your-eyes-really-are-the-window-to-your-soul>
- Mages Institute. (b.d.). *5 Key Differences Between Concept Art And Illustration*. Pridobljeno iz Mages Institute: <https://mages.edu.sg/blog/5-key-differences-between-concept-art-and-illustration/>
- Mischel, S. (6. marec 2023). *From Pong To The Last Of Us: The Evolution of Video Game Graphics*. Pridobljeno iz CS CutScene: <https://cutscenesleep.com/blogs/news/from-pong-to-the-last-of-us-the-evolution-of-video-game-graphics>
- Mitrokostas, S. (14. september 2018). *5 reasons why you're so scared of spiders*. Pridobljeno iz Insider: <https://www.insider.com/why-are-people-scared-of-spiders-2018-9>
- Olesen, J. (2013). *Color Meanings in Japan*. Pridobljeno iz Color Meanings Color Symbolism: <https://www.color-meanings.com/color-meanings-japan/>
- Olesen, J. (2013). *Color Psychology: How Colors Affect Emotions and Behaviors*. Pridobljeno iz Color meaning Color Symbolism: <https://www.color-meanings.com/color-psychology-how-colors-affect-your-everyday-life/>
- Pac-Man. (b.d). *It's been 40 years since the beloved*. Pridobljeno iz Pac-Man History: <https://pacman.com/en/history/>
- Pečenko, N. (24. December 2005). *Kratka zgodovina računalniških iger*. Pridobljeno iz Monitor: <https://www.monitor.si/clanek/kratka-zgodovina-racunalniskih-iger/122009/?xURL=301>
- Peguet, J. (2021). *Skrivnosti Animatorja*. Podsmreka: Pipinova knjiga.
- Pickard, C., Knopf, D., Guweiz, & Fowkes, N. (2023). *Artists' Master Series Color and Light*. Worcester: 3dtotal Publishing.

- Rutkowski, G., Kurtz, D. E., Fowkes, N., Clare, J., & Lay, D. (2023). *Artists' Master Series: Composition and Narrative*. Worcester: 3dtotal Publishing.
- Shahbazi, N. (2. oktober 2022). *Shape Language Technique (What/Why/How)*. Pridobljeno iz Pixune Studios: <https://pixune.com/blog/shape-language-technique/>
- Shimizu, M. (14. oktober 2022). *10 Symbolic Animals in Japanese Culture*. Pridobljeno iz Japan Wonder Travel Blog: <https://blog.japanwondertravel.com/symbolic-animals-in-japanese-culture-36654>
- Silver, S. (2017). *The Silver Way*. Southern California: Design Studio Press.
- Sinclair, N. (b.d.). *The Art of Worldbuilding in Video Games (Complete Guide)*. Pridobljeno iz Career Gamers: <https://careergamers.com/the-art-of-worldbuilding-in-video-games/>
- Smith, K. (b.d.). *Meaning Of Yellow*. Pridobljeno iz Sensational Color: <https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-yellow/>
- Sobolev, J. (b.d.). *What Are Sprites And How They Work In Games?* Pridobljeno iz Remarkable Coder: <https://remarkablecoder.com/sprites-in-games/>
- Solarski, C. (30. januar 2013). *The Aesthetics of Game Art and Game Design*. Pridobljeno iz Game Developer: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-aesthetics-of-game-art-and-game-design>
- Stanton, K. (maj 2023). *Colors and emotions: how colors make you feel*. Pridobljeno 9. julij 2023 iz 99designs: <https://99designs.com/blog/tips/how-color-impacts-emotions-and-behaviors/>
- Stefyn, N. (21. maj 2020). *What's the difference between concept art and illustration?* Pridobljeno iz CG Spectrum: <https://www.cgspectrum.com/blog/difference-between-concept-art-and-illustration>
- Taha, A. (13. marec 2023). *The Evolution of Video Game Graphics: From Simple 2D to Immersive 3D Environments*. Pridobljeno iz LinkedIn: <https://www.linkedin.com/pulse/evolution-video-game-graphics-from-simple-2d-immersive-taha-ali>
- The Color. (17. junij 2023). *Psychology of the colour green*. Pridobljeno iz The Color : <https://thecolor.blog/psychology-of-the-colour-green/>

Toronto Film School. (10. maj 2023). *What is Video Game Animation and How Does it Work?* . Pridobljeno iz Toronto Film School Video Game: <https://www.torontofilmschool.ca/blog/what-is-video-game-animation-and-how-does-it-work/>

Warren, B. (10. jilij 2023). *How to imagine a game world in 6 steps*. Pridobljeno iz Milanote Worldbuilding: <https://milanote.com/guide/game-design-worldbuilding>

10 PRILOGE

Priloga 1: Konceptualni osnutki ozadij za igro





Priloga 2: Posamezne sličice skoka lika za videoigro



Priloga 3: MockUp embalaže za igro

