

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Ústav umění a designu**

# **Bakalářská práce**

**2013**

**Oliver Vršanský**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Bakalářská práce**

**INTERAKTIVNÍ ANIMACE – POČÍTAČOVÁ HRA**

NÁVRH POČÍTAČOVÉ HRY (LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ, STORYBOARD  
VE SMYSLU DESIGNU ÚROVNÍ HRATELNÉ UKÁZKY, VÝTVARNÉ  
ŘEŠENÍ POSTAV, PŘEDMĚTŮ A PROSTŘEDÍ) A KRÁTKÁ UKÁZKA

**Oliver Vršanský**

**Plzeň 2013**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

Oddělení výtvarného umění

**Studijní program Výtvarná umění**

Studijní obor Multimediální design, specializace Animovaná a  
interaktivní tvorba

**Bakalářská práce**

## **INTERAKTIVNÍ ANIMACE – POČÍTAČOVÁ HRA**

NÁVRH POČÍTAČOVÉ HRY (LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ, STORYBOARD  
VE SMYSLU DESIGNU ÚROVNÍ HRATELNÉ UKÁZKY, VÝTVARNÉ  
ŘEŠENÍ POSTAV, PŘEDMĚTŮ A PROSTŘEDÍ) A KRÁTKÁ UKÁZKA

**Oliver Vršanský**

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Jiří Barta

Oddělení designu

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2013**

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

Plzeň, duben 2013

.....

podpis autora

Rád bych poděkoval za odborné vedení  
panu prof. akad. mal. J. Bartovi.

|   |    |
|---|----|
| 1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace ..... | 1  |
| 2 Téma a důvod jeho volby .....                   | 2  |
| 3 Cíl práce.....                                  | 4  |
| 4 Proces přípravy .....                           | 5  |
| 5 Proces tvorby .....                             | 11 |
| 5.1 Hlavní postavy .....                          | 11 |
| 5.2 Příběh.....                                   | 11 |
| 5.3 Tvorba .....                                  | 13 |
| 6 Technologická specifika .....                   | 14 |
| 7 Popis díla .....                                | 15 |
| 8 Přínos práce pro daný obor .....                | 17 |
| 9 Silné stránky .....                             | 18 |
| 10 Slabé stránky .....                            | 19 |
| 11 Seznam použitých zdrojů .....                  | 20 |
| a) Knižní a periodická literatura .....           | 20 |
| 12 Resumé.....                                    | 21 |
| 13 Seznam příloh .....                            | 22 |

## **1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace**

Ve své dosavadní tvorbě jsem animovanými a interaktivními díly příliš nehýřil, spíš jsem se k této formě vyjádření přiblížil postupně v důsledku různých pokusů z dávných časů a dlouhodobému věnování se činností příbuzným animaci, jako je komiks a film.

Naprosto neodborným úvodem k mému působení v této končině byly opakované pokusy o tvorbu počítačové hry zhruba v rozmezí let 2006-2008. Coby dítě, mládežník s přelétavými zájmy, objevil jsem si pro sebe nějaký prostý program vytvořený pro tvorbu počítačových her, a čas od času, v naprosto nesystematickém a nahodilém tvůrčím amoku, jsem vytvářel různé nekvalitní nedodělky. Stěží jsem měl myšlenku, žádný scénář ani trpělivost.

Výsledek nikdy neodpovídal vložené energii a času.

Od té doby jsem se víceméně věnoval komiksu, ilustraci, a od roku 2009 amatérskému hranému filmu, který sice byl natolik interní a plný chyb, že si nezískal pozornost ani pochopení vnějšího světa, ale leccos mě naučil o střihové skladbě, přípravě apod.

S nástupem do ateliéru animace k profesoru Bartovi jsem získal mnoho nových poznatků, které mi pomohly spojit a obohatit své dosavadní tvůrčí cesty, a „relativně interaktivním“ člověkem jsem se stal po workshopu vedeném Jaromírem Plachým.

„Relativní interaktivita“ je termín přesně popisující můj post při tvorbě hry a podobných projektů. Už kdysi jsem totiž pochopil, že má mysl není stavěná pro pochopení jakéhokoli programovacího jazyka, a tak interaktivita mých výtvorů je určována tím, co jsem se naučil od Jaromíra Plachého, malou troškou navíc, kterou jsem objevil kdesi, případně spoluprací s programátorem.

## 2 Téma a důvod jeho volby

Vnější, řeklo by se formálním, tématem mé bakalářské práce je interaktivní animace – počítačová hra. Vnitřním tématem, tedy tématem samotné hry, je příběh jakéhosi psa, který se vydává zachránit svého pána. Počítačovou hru jako své téma jsem si zvolil z několika důvodů. Samotná interaktivita je velice zajímavým prvkem, který už od druhé poloviny 20. století užívají různí tvůrci na poli intermediální a konceptuální tvorby. U performancí je nedílnou součástí samotného díla i reakce okolí, různá díla jsou v současné době založená na využití lidského faktoru – faktoru diváka, jehož působení s dílem vytváří výsledek, který tvůrce na počátku jen inicioval (např. supermédiá). I mě velice zaujala představa částečného předání kontroly nad dílem divákovi, dát mu možnosti, ze kterých si bude moci vybrat, a tím určovat další dění.

Počítačové hry jsou součástí popkultury, které se dnes člověk nejspíš nevyhne, ani kdyby se hodně snažil. Považuji za značnou dávku štěstí, že jsem mohl vyrůstat v době, kdy počítače a mobilní telefony nebyly samozřejmostí. Vedle klasických hraček byly počítačové hry čímsi pomalu vznikajícím, takže si troufám říct, že neomezovaly fantazii dětí, které je hrály, tak, jak je omezují současné hry dávající si za hlavní cíl dosáhnout především vizuálního realismu až naturalismu.

Mé nostalgické vzpomínky na tyto hry byly také důvodem, proč jsem se rozhodl pro toto téma. Myslím, že tento stav by se dal přirovnat ke stavu dětí vyrůstajících s rodokapsovými hrdiny (které jsem samozřejmě také uctíval, počítačové hry byly jakýmsi přídatkem).

Neopominutelným důvodem mé volby byla existence her Samorost, Machinarium a Botanicula, které ukázaly v tomto oboru inteligentní humor, hravost a osobité (nejen vizuální) zpracování.

Téma samotné hry bylo záležitostí dlouhého zvažování a konzultací s profesorem Bartou. Prvotní inspirací mi bylo hudební album Rain Dogs od Toma Waitse, které autor doprovází průpovědkou o psech, jež člověk



potkává ve čtyři hodiny ráno na Manhattanu, jak bloudí ulicemi a hledí na kolemjdoucí, jako by se jich ptali: „Promiňte... promiňte, mohl byste mi poradit? Hledám cestu domů.“ Tito psi si totiž jen tak vyšli na procházku a děšť jim smyl pachovou stopu. A tak se potulují, zcela ztracení, a hledají cestu domů.

Texty i hudba tohoto alba jsou velmi inspirativní, takže zpočátku mou představou byla klasická hra – adventura, ve které hráč pomáhá ztracenému psovi nalézt cestu domů skrz džungli velkoměsta. V úmyslu jsem měl též použít úryvky hudby ze zmíněného alba. Po několika konzultacích jsme však s profesorem Bartou došli k závěru, že se hudba Toma Waitse se svou atmosférou (částečně melancholickou, částečně groteskní) nedá převést do formy počítačové hry. Sám útvar počítačové hry je svým charakterem zcela vzdálený oné atmosféře hudby Toma Waitse. Nejprve jsem se tedy rozhodl zachovat Toma Waitse jako „skrytý“ inspirační zdroj bez nároku na jeho „adaptaci“ do žánru počítačové hry, po nějaké době mi ale zbyl z původního plánu jen malý pes, jezevčík-voříšek, jeho pán-ňouma a vztah mezi nimi. Sám cítím, že ve výsledku Tom Waits, atmosféra jeho hudby a textů, jemně zaznívá v náladě města, ve kterém se pes pohybuje, a snad se mi podařilo i kus inspirace touto hudbou zachovat ve výsledné výtvarné podobě.

### 3 Cíl práce

V průběhu konzultací vykrystalizovala tušená finální podoba mé práce jako cosi mezi interaktivní animací – počítačovou hrou – a komiksem. Obě dvě tyto formy vyjádření byly pohříchu dlouhou dobu nahlíženy jako nechtěný levoboček vysokého umění a pokleslé popkultury. Někteří lidé je tak vidí stále, někteří je považují za umění, ale ne vysoké, spíše nízké. Jiní považují komiks (/počítačové hry – přístup k oběma se podobá) za modlu nejvyšší, další zase za „docela dobrou zábavu.“

Kdesi ve výčtu přístupů od antipatie k adorování těchto způsobů tvorby leží pravda. Můj osobní přístup k nim je následující: komiks považuji za jakési magické soběstačné médium, které užívá metod společných s výtvarným uměním, literaturou, filmem, stejně jako svých vlastních. (O komiksu se rozsáhle a velice zajímavě rozepisuje Scott McCloud v knize, která v českém překladu vyšla pod názvem Jak rozumět komiksu.) Počítačové hry vidím jako objev popkultury, kterou se snažím nesoudit, protože chvála mi připadá přehnaná stejně jako hanění. Popkultura je součástí našeho života, větší, či menší, podle toho, jak se jí člověk dovede nebo chce ubránit. Médium počítačových her je podobně spleťtité jako komiksu, nejpatrnější rozdíl na první pohled je, že komiks je vizuální, zatímco hra je audiovizuální. Interaktivita komiksu spočívá v tom, že čtenář ve své mysli chápe to, co mu autor naznačí. Hra je velice blízká interaktivnímu filmu, od člověka se zde do určité míry přímo chce, aby utvářel děj. (Hráčovo zasahování do hry o něco více rozebírám na dalších stránkách.)

Už v úvodu jsem se zmínil o tom, že komiks patří k mým dlouhodobým zájmům. O přítomnosti počítačových her v době mého dětství jsem také již napsal.

Cílem mé práce tedy bylo vytvořit interaktivní hru – komiks za využití všeho, co jsem objevil při čtení a tvorbě komiksů a při hraní počítačových her. K tomuto se přidaly různé další věci, které jsem se naučil za uplynulé tři roky bakalářského studia.

## 4 Proces přípravy

Od jara roku 2012 jsem v hlavě nosil představu počítačové hry ve stylu Samorostu či Machinaria, která by námětem a atmosférou čerpala inspiraci z hudby Toma Waitse, konkrétně alba Rain Dogs, o které jsem psal v kapitole o volbě tématu.

V létě jsem tuto myšlenku rozpracoval do několika návrhů obrazovek na jednoduchém příběhu toulavého psa hledajícího cestu domů skrz město. Na podzim při konzultacích s profesorem Bartou vyšlo najevo, že forma počítačové hry není pro téma hudby Toma Waitse vhodná, a že už touto formou (na hony vzdálenou atmosféře Waitsovy hudby) by práce směřovala k situaci, která často nastává při adaptacích, a sice „vysoká inspirace, pokleslá adaptace.“

K popisu mé přípravy a směřování k výsledné myšlence by bylo, myslím, vhodné nastínit definici počítačových her, kterou jsem vytvořil pro účely komorní besedy o strukturálních zásadách tohoto média konané na konci roku 2012 v ateliéru Animované a interaktivní tvorby. Tato beseda byla věru drobná, můj rozbor tvůrčích postupů je jen jednoduchý a obecný, ale ukazuje způsob, kterým chápu počítačovou hru, a tedy způsob, kterým ji tvořím.

Mé rozdělení by mohlo vyvolat dojem, že popisuje různé postupy tvorby, ve skutečnosti se však jedná o výčet prvků, které jednotlivé hry charakterizují více či méně, ale které většina her v různém poměru kombinuje.

Za hlavní dva prvky – tahouny samotného díla – považuji **system** a **příběh**. Na **systemu** založené hry mi připadají spíše jako vynálezy než umělecká díla. V této části nevyjadřuje pojmenování „umělecké dílo“ vizuální kvality. Umělecké dílo je možné vytvořit tak, že člověk ovládne způsob, kterým se tvoří, a vloží vlastní obsah. Člověk se naučí psát a číst jednotlivá písmena, přečte různé knihy, ze kterých si udělá obrázek o tom, jaké jsou náležitosti literatury, a napíše knihu. Vynález je naopak jakási nově vzniklá věc, které

předchází vynálezcovy úvahy o tom, jak by mohl prospět světu a ještě spousta dalších věcí. Jedná se ale o něco zcela nového.

Takže člověk, který se rozhodne vytvořit hru postavenou na **systemu**, vymýšlí novou, zábavnou a zajímavou kostru, na kterou potom nasadí nějaký příběh a audiovizuální podobu, která ale třeba není až tak důležitá. (Píši o ideálním případě, ve skutečnosti na světě vznikly a vznikají hry, které mají chytlavý, originální a vynikající systém i příběh i podobu, hry postavené na již existujícím systému s ohavným příběhem a zpracováním, stejně jako všechny jiné myslitelné variace prvků kvality systému, příběhu a zpracování.)

Člověk tvořící **systemem** taženou hru je buď člověkem mnoha talentů, nebo alespoň schopným programátorem. Systém počítačové hry zákonitě a vždy musí postavit dobrý programátor. Může jej vymyslet i člověk programováním nepolíbený, ale mou osobní zkušeností je, že když nevím, co všechno je a není možné, mám značně omezený rozhled. A tak obvykle člověk, který není programátorem, nevymyslí nový systém, drží se toho, co zná.

Hru na základu **příběhu** jsem tedy připodobnil k uměleckému dílu. Tvůrce vezme nějaký systém, který již existuje, a v jeho „žánrových zákonitostech“ vytvoří nějaký originální příběh.

Poměrně stručně, takzvaně v kostce, zde nastíním některé základní žánry, které se vyvinuly za dobu existence her. Opět vycházím z osobní zkušenosti, takže charakteristika žánrů může být poněkud zjednodušená a nepřesná, ale je to způsob, kterým tuto problematiku chápu já.

**Adventury** jsou hry se silným důrazem na příběh, které většinou pracují se sbíráním, kombinováním a používáním různých předmětů, řešením hádanek a komunikací s postavami. Poměrně tradiční podobou těchto her je pohled na jakousi lokaci v jedné obrazovce, kde se pohybuje náš hrdina – postavička – a řeší komplikace na cestě za rozřešením zápletky. Takových obrazovek může být ve hře 30 i více. Adventury se ale dočkaly různých

pojetí včetně 3D pohledu, a tak za hlavní přetrvávající prvek považuji silný příběh, všelijaké hádanky a příjemné klidné tempo.

**Akční** hry jsou obyčejně založené na soubojích, násilí všeho druhu, ale nemyslím, že je třeba hned celou kategorii zatracovat. Hlavním prvkem bývá postava, kterou hráč ovládá, a která si probíjí cestu kamsi. Od her, které jsou „obalené“ kvalitním chytlavým příběhem a zpracováním, po tzv. bezduché střílečky, jádro je poměrně jednoduché. Prostor pro originalitu v tomto žánru je především ve zmíněném příběhu a zpracování, druhotně také v neustálém rozšiřování arzenálu a vylepšování zážitku z násilí různými technickými inovacemi. (O násilí v médiích se zmiňuji na konci tohoto bodu.)

**RPG**, neboli „role playing games“, jsou hry, ve kterých hráč „hraje roli“. Bylo by poněkud omezující pojmenovat tuto kategorii jako „hry na hrdiny“, prostředí, ve kterém se taková hra odehrává, mohou být rozličná. RPG čerpají hlavní prvky z adventur a akčních her, často také oplývají silným příběhem. V poslední době jsou příběhy většinou nepříliš povedené, z devadesátých let však pocházejí RPG s příběhem velmi vysoké kvality. Základním prvkem je však postava, kterou hráč může rozvíjet různými směry, jak po charakterové, tak po fyzické stránce, a jejíž chování (vedené hráčem) má mít vliv na to, jak ostatní postavy ve hře reagují na hráčovu.

Další důležité žánry jsou **strategie**, **arkády** a **simulátory**, ale s nimi jsem nikdy nepřišel do styku natolik, abych považoval své definice těchto žánrů za přínosné a věrohodné.

Vrátím se tedy zpět k prvkům. Rozdělil jsem hlavní prvky na **system** a **příběh**. Rozhodne-li se člověk vytvořit hru s vlastním **příběhem** a nesejde mu tolik na originalitě systému, řekne si třeba, že využije nějakých prvků toho žánru, jiné vezme odjinud, a pak dojde k momentu v přípravě, kdy – ať už si to uvědomuje, nebo ne – řeší další rozcestí, které řešil u příběhu a systému.

Příběh se v tuto chvíli dělí na **větvený**, **pseudovětvený** a **lineární**. Toto větvení již přiblížím na svém příkladu. Rozhodl jsem se vytvořit adventuru,

takže po hráči chci, aby řešil hádanky a objevoval různé postupy, kterými se propracuje skrz příběh. Všechny tři způsoby dělení přístupů k příběhu se samozřejmě nejčastěji kombinují. Tvůrci hry si obvykle pro rozhodnutí, která hraje důležitou roli v příběhu, vyberou větvený postup a zbylé situace řeší pomocí pseudovětvení. Lineární příběh obvykle volí autor, který je přesvědčený o síle příběhu nebo ve hře počítá s dalšími prvky, které považuje za důležitější, než hráčovu možnost určovat děj.

**Větvený** příběh je jakýmsi ideálem, ke kterému se někteří autoři snaží co nejvíce přiblížit. Principem je, že hráč sám vybírá postup, kterým se děj bude odvíjet. V onom ideálním případě, který není ani možné vytvořit, si hráč vybírá úplně na každém kroku, co chce udělat. Tato představa se blíží vizi virtuální reality. Hráč přistoupí ke dřezu a vybere si, jestli si udělá kávu, čaj, umyje nádobí nebo se pokusí opravit ucpanou rouru odtoku. A ať se rozhodne pro jakoukoli možnost, hra bude pokračovat pokaždé jinak. Těch několik možností, které jsem zmínil, je samozřejmě snadné zpracovat, ale ve skutečnosti se jedná o nekonečné množství možností, kdy by hráč měl mít možnost úplně každou svou součinnost s herním prostředím učinit zcela volně dle svého úsudku. To možné není.

Co ale možné je, je vymyslet dva zcela odlišné příběhy, a dát kupříkladu na začátku hry hráči možnost zvolit si, zda se narodí jako kluk a prožije jeden příběh, který jsme pro něj připravili, či narodí-li se jako holka a prožije ten druhý. Sami cítíte, že v takovém případě už to vlastně není jedna hra, ale dvě. Větvený přístup k příběhu je z tohoto důvodu velmi náročný a množství možností je třeba brát s citem, protože méně je někdy více. Historikové se zabývají tím, co kdyby některý atentát na Hitlera vyšel, ale ne tím, co by se stalo, kdyby si oholil knírek. Samozřejmě i to by mohlo mít zajímavé konsekvence, ale to už je na záměru a fantazii tvůrce.

**Pseudovětvený**, neboli falešný větvený příběh, je jednodušší způsob, kterým dáváme hráči možnost volby. Někdy je příjemný, jindy je ohavným podvodem sehraným na hráčově důvěřivosti. Dobrý pseudovětvený postup

nastává kupříkladu, když po volbě, zda se narodíme jako kluk nebo holka, běží příběh víceméně stejně. Obměny jsou minimální, na obrazovce vidíme, že je to on, či ona, ale pak během děje nastane nějaký zvrat, ve kterém na kluka čeká jedno rozuzlení a na holku druhé.

„Pseudovětvený podvod“ nastává ve chvíli, kdy si zvolíme, jestli budeme kluk nebo holka, a pak vidíme, že na celou hru to nemělo žádný vliv. Jako když na konci hry máme volbu, zda padoucha shodit ze skály (padouši obvykle padají), nebo se přidáme na jeho stranu. Dostatečné pseudovětvení přichází, pokud máme pro hráče připravenou nějakou závěrečnou animaci, jakýsi doslov, který mu ukáže, že jeho volba měla takový a takový vliv na zemi, ve které se jeho postava pohybovala. (Není to však výborné pseudovětvení, pouze dostatečné.)

Nedostatečné pseudovětvení by po volbě prostě jen napsalo „konec“. Tvůrce by se vůbec nenamáhal tvorbou rozličných důsledků a hráč by byl po právu rozhněvaný.

**Lineární** příběh je, jak jsem již napsal, doménou tvůrců kvalitních strhujících příběhů nebo vynikajících zpracování. Hráč je postaven před příběh, který se vždy bude odvíjet stejně. Spolupráce hráče zde spočívá v tom, že jsou mu kladeny překážky a on je musí překonávat. Nevolí jednu nebo druhou volbu, které by někam vedly. Volí mezi úspěchem, kdy se mu podaří dostat se přes komplikaci, a neúspěchem, kdy se mu to nepodaří, a tak se pokusí znovu.

Ještě jednou opakuji, že všechny zmíněné prvky v různých poměrech tvůrci obvykle kombinují, nejedná se o výlučné metody tvorby. Já sám jsem pro svou práci zvolil metodu lineárního příběhu s překážkami, které musí hráč vyřešit, a občasnými pseudovětvenými momenty. Nevylučuji možnost, že v pozdější fázi příběhu se může vyskytnout i čistě větvený bod obratu, ale zbytek příběhu (mimo hratelné ukázky) je v rámci bakalářské práce zpracován jako hrubý námět. Rozhodl jsem se využít postupů vlastních

žánru adventury v kombinaci s určitými specialitami, které umožňuje komiks. (Kompoziční členění obrazovky.)

Na závěr přidávám drobné zamyšlení o násilí v počítačových hrách a médiích obecně.

„Videohry jsou interaktivní. Jsme do hry zcela vtaženi a všechno si uvědomujeme intenzivněji, než například při sledování filmu nebo sledování násilí v televizi. Pokud opakovaně hrajete násilnou videohru, vaše reakce časem zesílí, včetně všech agresivních struktur, veškerého agresivního jednání, což následně vede k agresivním projevům. Vede to rovněž ke znečitlivění vůči násilí. To vše povede k větší agresivitě osobnosti.“<sup>1</sup>

Jiný přednášející ze stejné série, která byla sebrána v tomto sborníku, se ale zpětně zamýšlí nad prvotní příčinou, která předchází následkům konzumování násilných videoher, filmů atp.

„Sleduji, zda tento pořad škodí lidem, ale spíše mě zajímá, jak se mění naše mentalita a naše zkušenosti, když se na to díváme. A jak vypadala situace před dvaceti, třiceti, čtyřiceti lety, byli by lidé i dříve přitahováni těmito programy?... Máme zde výzkumy, které se týkají toho, jestli je nějaké spojení mezi násilím, na které se díváme a které potom děláme. Co je ovšem tou příčinou, že se nám toto násilí tak líbí?“<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> DURANT, Robert, H. Vliv násilí v televizi a počítačových hrách na děti a dospívající v USA. In: JIRÁK, Jan. *Média a násilí: přednášky a diskuse ze semináře, který uspořádaly společnost Corona a Stálá komise pro sdělovací prostředky Poslanecké sněmovny Parlamentu České republiky v rámci Mezinárodního festivalu animovaných filmů AniFest 2005*. Třeboň: 2005, s. 48. ISBN 80-903363-5-3.

<sup>2</sup> CUMBERBATCH, Guy. Diskuse. In: JIRÁK, Jan. *Média a násilí: přednášky a diskuse ze semináře, který uspořádaly společnost Corona a Stálá komise pro sdělovací prostředky Poslanecké sněmovny Parlamentu České republiky v rámci Mezinárodního festivalu animovaných filmů AniFest 2005*. Třeboň: 2005, s. 50. ISBN 80-903363-5-3.



## 5 Proces tvorby

### 5.1 Hlavní postavy

Dvěma hlavními figurami příběhu, na kterém je postavena má práce, jsou pán a jeho pes. Jejich vztah je naznačen v úvodní sekvenci, kde jsou ukázány každodenní rituály náležející k životu „pejskaře“.

**Pes** je malý voříšek, jehož matkou byla drsnosrstá jezevčice. Pro účely jeho obsazení do role hrdiny příběhu bylo třeba jej poněkud antropomorfizovat, alespoň co do jeho myšlenkových pochodů. Oproti jiným kolegům ze světa samostatných zvířecích hrdinů (Garfield, Snoopy, ) je více psem, než člověkem. Nechodí po dvou nohách, ani neumí mluvit. Hráč má v určitých situacích možnost nahlédnout mu do hlavy skrz „myšlenkové bubliny“, které jsou běžnou součástí komiksů.

**Pán** je poměrně nevýrazný, bez jakýchkoli hrdinských rysů. Ve většině příběhu se nevyskytuje, neboť jeho role je tzv. „dáma v nesnázích“ (viz. níže). Má rád svého psa.

### 5.2 Příběh

V původní podobě měl být příběh složen ze tří částí. Úvodu, kdy stanovíme, že pes je ztracen ve městě, hlavní části, kdy hráč musí překonávat všelijaké komplikace, které město skýtá, a závěru, kdy se pes zdárně dostane domů. Jednoho dne však nabralo uvažování o ději a námětu zcela jiný směr díky prosté inspiraci klasikou překračující napříč médii.

Klasická pohádka vypráví o princezně, kterou unesl zlý drak do dračího hradu, aby ji princ, který překoná různá nebezpečství, mohl zachránit. Princ je udatný, drak i hrad jsou strašliví, princezna se příliš nenadře.

Toto schéma se mi připomnělo z hlubin historie pohledem na interaktivní film Dona Bluthe z roku 1983, který si mohly tehdejší americké děti zahrát na automatech pod názvem Dragon's lair. V tomto příběhu není žádná změna. Je to dílo zcela věrné schématu.

Má práce mi v hlavě zrála představou pána (princezny), kterého jednoho dne jeho šéf (drak) nechá v práci v mrakodrapu (hrad) pracovat dlouho přes čas. Tedy nepustí ho domů. Pes (princ), který si všimne, že pán není doma, se jej přes město a mnoho pater mrakodrapu vydává zachránit.

Banalita boje psa proti nebezpečí, které neexistuje (protože reálně pánovi nic nehrozí), mi přišla příjemná, ale později se ukázalo, že pro účely počítačové hry je nevyhovující. Bylo třeba nalézt nějaký konflikt, frustraci, drama.

Po dalších peripetiích, které pro výslednou podobu nejsou tak důležité, jsem došel k závěrečné formě námětu, resp. literárního scénáře. V následujícím textu se určité informace mohou opakovat, protože jsem jej převzal z brožurky, ve které jsem shromáždil nastřádané materiály pro výstavu za zimní semestr akademického roku 2012/2013, ale myslím, že shrnutí příběhu je zde vcelku vhodné.

„Pán a pes si žijí své banální životy v bytečku v městečku v zemičce ve světě. Jsou šťastní, nic jim nechybí, opakují své denní rituály. Postupně však pán působí čím dál víc duchem nepřítomný, tělem pak také. Na obzoru, v siluetě města, toho času roste mrakodrap sídla televizní stanice. A jednoho dne pán domů už vůbec nepřijde. Pes, inteligentní, přesto natvrdlý, nějakou dobu sedí a kouká, pak však pochopí svou úlohu v tomto příběhu a vydá se pána zachránit.

Město mezitím upadá a mění se v apokalyptickou krajinu. Všichni lidé totiž, zhypnotizovaní novým televizním vysíláním, pracují na rostoucím mrakodrapu – mechanickém molochu – žijícím o sobě a pro sebe. Pes projde apokalyptickou krajinou města, setká se s dalšími domácími zvířaty, která pocítila stejnou absenci svých lidí, a dorazí do hrůzostrašného mrakodrapu – mrakohradu. Uvnitř zažije mnohá dobrodružství, střetne se s padouchem, zachrání svého pána, čirou náhodou i celý svět, a vše dobře dopadne.“

### 5.3 Tvorba

Zvolil jsem animační techniku „papírku“, který jsem tak, aby výsledek odpovídal mým představám, podpořil více nakreslenými fázemi v místech, kde jsem toto považoval za vhodné. Veškeré části výtvarné složky jsem kreslil na čtvrtku tenkým fixem a tuší, přičemž jsem pro výsledek chtěl zachovat pod kresbou strukturu papíru.

Samotné nakreslené materiály jsem pak v programu Photoshop vyřezal a dovedl do konečné podoby za užití technik digitální malby. Pod kresby jsem pokládal různé stupně šedi (v úvodu obarvené), protože tento řezaný úhelný styl mi připadl více odpovídající atmosféře děje, formě komiksu i mému záměru, než hladké valérové přechody, které jindy pomáhají realistické mystifikaci.

Zbylé kroky tvorby již náležejí spíše k bodu „Technologická specifika.“

## 6 Technologická specifika

Materiály, které jsem tedy nakreslil tenkým fixem a tuší na čtvrtky, v programu Photoshop upravil technikou digitální malby, jsem posléze zpracovával v programu pro tvorbu interaktivních animací Flash.

Rozměr této interaktivní animace jsem nastavil na nízký HD standard 1280x720 označovaný zkratkou 720p.

Uvnitř jednotlivých obrazovek či záběrů se pak střídají komiksové panely na výšku i na šířku, pro které je tedy velikost 1280x720 spíše rámcem. Jednotlivé panely jsem vytvořil tak, aby se jejich rozměry nelišily zbytečně příliš, záběry na výšku mají stejné rozměry, standardní a široké záběry drží také jakousi „mřížku“.

Vnitřní herní mechanismy jsou zde dvojího typu, i když ve skutečnosti jen jediného. Základní princip hráčovy interakce s animací spočívá v tom, že v obrazovce je mu postavena překážka a hráč musí správným způsobem skombinovat pomůcky, které má k dispozici, aby se přes překážku dostal.

Druhý použitý princip je tzv. QTA, neboli quick time action. V určitém momentě je hráč konfrontován s okamžitým konfliktem, který musí vyřešit v časovém omezení tím, že zmáčkne tlačítko, kterým konflikt odvrátí. Pokud to nestihne, je mu předveden nějaký důsledek jeho nepřipravenosti. V konkrétním případě mé práce: nestihne-li hráč dostatečně rychle zmáčknout tlačítko, aby pes uskočil zhyponotizované osobě s kolečkem cihel, zmíněná osoba psovi přejede ocas. Stihne-li, pes dříve uskočí. Pro následující průběh toto rozcestí nemá vůbec žádný význam, ale v následujícím ději může takovéto rozhodnutí ovlivnit drobnost či zásadní prvek příběhu.

Zvuk a hudbu jsem nahrál za pomoci svého bratra a upravil v programu Audacity. Několikrát jsem problematiku zvuku přehrávaného v animacích vytvořených v programu Flash probíral s různými lidmi, a bohužel se zdá, že tento program poskytuje spíše úskalí, než výhody.

## 7 Popis díla

Rytmus a délku díla si částečně určuje sám hráč tím, jak spouští jednotlivé animované sekvence dohromady tvořící celý interaktivní počín. Stefan Durmek mluví o pojmu „flow“:

„Flow kanál leží přesně mezi stavem nudy a frustrace. Je to ideální stupeň obtížnosti, který hráče drží zaujatého výzvami, přičemž má na jejich splnění dostatek schopností... Hráč s obrovskými dovednostmi (skills) se při nedostatku náročných výzev (challenges) dostane do stavu nudy (boredom). Opačně, nemá-li takové schopnosti, aby se s výzvami vypořádal, dostaví se pocit úzkosti (anxiety).“<sup>3</sup>

Tím je, myslím, definován zcela přesně důvod, proč lidé hrají hry (pokud je hrají), a hlavní prvek, který je třeba si definovat, když člověk hru tvoří. Já sám se s postupujícím časem více a více stávám „svátečním hráčem“, očekávám od hry relaxaci, žádné stresové situace. I to je nejspíš důvodem, proč jsem ve své bakalářské práci zvolil velmi nízkou obtížnost.

Hra začíná úvodní sekvencí, kterou oživuje více zvuk než animace. Ukazuje v několika záběrech vztah mezi psem a pánem a hlavní zápletku, která spočívá v tom, že z důvodu jakéhosi zlovolného plánu je pán (a zřejmě tedy i jiní lidé – to ovšem zjistí hráč až později) zhypnotizován televizním vysíláním a jednoho dne už vůbec nepřijde domů, a pes tedy zůstává na všechno sám.

V tomto momentě přebírá větší kontrolu hráč a vizuální podoba je více animovaná, čímž se odděluje od „komiksovějšího“ úvodu. Pes sedí v chodbičce, kde obvykle čekával na pána, ale pán nepřichází. Hráč má psovi přikázat, aby si očuchal svrchník, který si pán pro svou duševní nepřítomnost nechal doma, a pustil se po nalezené čichové stopě. Stopa vede do hlavního pokoje.

---

<sup>3</sup> DURMEK, S. Úvod ke game designu. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011, s. 33. ISBN 978-80-904387-1-2.

V hlavním pokoji, kde se nalézají různé objekty, může pes zalít kytičku na okně vodou z konve a vrátit zešedlému světu trochu svěží barvy. Hlavním, co by zde ale měl udělat, je dostat se ven z pokoje, neboť pachová stopa se protáhla skrz škvírku v okně a pluje kamsi ven. Hráč má k dispozici větrák, lampu a šňůry od obou. Když vyzkouší různé varianty, je mu umožněno zavázat šňůru od lampy k oknu a přehodit ji přes stropní větrák. Když potom zapojí do zásuvky šňůru od větráku, okenice se utrhne a pes je volný.

Seskáče po požárním schodišti na ulici a v dalším záběru vidíme, jak hledí do dále, kde se během poslední doby vyrýsoval podezřelý mrakodrap. Po ulici přeskáče westernový stepní keř. Následující obrazovka nám ukazuje tři komiksové panely. Dva detaily – blikající lampu a okenici, která klape ve větru – dotvářejí atmosféru opuštěné ulice, ve třetím panelu vidíme psa jdoucího touto podivnou uličkou.

Náhle však se pes otočí a spatří zhyponotizovaného člověka, který veze kolečko s cihlami. Není to jeho pán, ale cosi v pohledu tohoto člověka je psovi povědomého. I jeho pán se tak tvářil, než zmizel.

Pokud hráč zareaguje rychle, pes uskočí. Zareaguje-li příliš pomalu, pán přejede kolečkem psovi ocas. Nic na situaci se však nemění. Pes hledící do dále (čelem k nám) si dává dvě a dvě dohromady. Ten člověk měl v očích stejně nepřítomný pohled jako jeho pán. Možná, když ho bude sledovat, tak ho dovede až k jeho pánovi. Tento konec si již pes domýšlí v závěrečném záběru, kde vidíme jeho malého a krajinu města, do které hledí, a kde mizí pán s kolečkem. Na horizontu se mocně tyčí mrakodrap televizní stanice.

## **8 Přínos práce pro daný obor**

Vydal jsem se zkoumat možnosti kombinace komiksu a interaktivní animace a domnívám se, že tato cesta byla přínosná, víc ale asi pro mě a moje další tvůrčí směřování, než pro celý obor interaktivní animace. Je to takové komorní dílko, které snad jednoho dne nějaký nadšený interaktivní animátor objeví, s chutí u něj stráví těch pár minut, něco ho třeba inspiruje, něčím se poučí, vůči něčemu se vymezí, a tak třeba i tato má drobnost bude jakýmsi „stavebním kamínkem“ na cestě k něčemu většímu.

## 9 Silné stránky

Pro mě osobně je silnou stránkou mé práce skutečnost, že se mi z velké části podařilo ji realizovat podle svých představ. Příběh je, myslím, dostatečně nosný na to, aby na základě této hratelné ukázky bylo možno dále stavět, a kdyby v této podobě byl tento kus interaktivní animace přijat nějakým týmem herních vývojářů, mohla by z toho být docela zajímavá výpravná hra.

Výtvarnou podobu i stylizovanou animaci také považuji za silnější stránky, ačkoli toto je především, myslím, otázkou vkusu diváka (hráče), takže každý hráč může k těmto aspektům přistoupit jinak. Konkrétně stylizovaná animace se pro některé diváky může zařadit spíše do kolonky „Slabé stránky“, protože se ani zdaleka neblíží virtuózním plynulým animacím pohádkově romantického Walta Disneye, nebo jiných mistrů, kteří se vůči němu vymezili, ale zachovali si krásu a eleganci animovaného pohybu.

Tvrdé stylizované pohyby ale v mém záměru souvisejí s celkovým komiksovým stylem, a tak snad v souvislosti s ostatními prvky mohou náležet k silným stránkám.



## 10 Slabé stránky

Počítačová hra je komplexní a komplikovanou formou tvorby. V průběhu vytváření své práce jsem stále více docházel k rozdělení her na hry a hříčky. A došel jsem k závěru, že jsem si možná přeci jen ukousl příliš velké sousto. Tvorba hry je skutečně práce pro celé tvůrčí týmy, která může trvat mnoho let. Jako hratelná ukázka snad mé dílo funguje, ale během tvorby jsem se setkal s tím, že lpím na příběhu, a tak se spíš dostávám do prostoru filmové tvorby, kde divákovi nenabídnu více variant. Možnost volby mi ale přesto stále připadá fascinující. Jen, jak jsem napsal v úvodu této kapitoly, při mém způsobu tvorby a přemýšlení nad náměty a příběhy mi připadají pro takové účely vhodnější spíš hříčky, než hry.

V kratší formě bych snad byl schopen hravěji kombinovat různé varianty. Ačkoli zde jsem tvořil „jen“ hratelnou ukázku, celkový charakter příběhu a scénář, se kterým jsem se sžil, mě vedl spíše k vyprávění jednoho příběhu tak, jak byl napsán, než abych hráči umožnil něco si skombinovat podle své vlastní vůle.

Taktéž boj, který jsem do poslední chvíle sváděl s programem Flash, se na závěrečné podobě práce buď již projevil, nebo ještě projeví tam, kde to nejméně čekám.

## 11 Seznam použitých zdrojů

### a) Knižní a periodická literatura

1. JIRÁK, Jan. *Média a násilí: přednášky a diskuse ze semináře, který uspořádaly společnost Corona a Stálá komise pro sdělovací prostředky Poslanecké sněmovny Parlamentu České republiky v rámci Mezinárodního festivalu animovaných filmů AniFest 2005*. Třeboň: 2005, s. 48. ISBN 80-903363-5-3.
2. JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011, s. 33. ISBN 978-80-904387-1-2.

## 12 Resumé

The main target of my work was to create a script for an interactive animation – PC game – with a design of a short playable part. I went through multiple ideas involving a game inspired by music of Tom Waits and other ideas more or less in the sci-fi style when I finally established the story of a dog trying to find his lost owner – man.

I chose „Telepes“ as a working title (because it is just a design of a game) for this game mainly for the reason of Czech base of the word and the fact that it combines two words which may mean some story involving a television and a dog but also a dog which is a bit naive and innocent as the animal calf, which is also the meaning of the part „tele“.

I also like the simpleness and banality of the title. Other one that came to my mind was „Kyberhaf“ or „Cyberbark“ but it didn't sound „cute“ enough and it could imply the dog somehow being robotical.

The game tells the story of a dog whose owner is one day hypnotized by an evil telecast. The dog then travels through the abandoned city to save his human. The playable part ends at the moment when dog gets out of his house to the street. Then the dog approaches the skyscraper which broadcasts the waves that hypnotize all human beings. Through dangers in the tower, the dog gets to the main evil guy, defeats him using wit, rescues his human and eventually the whole world.

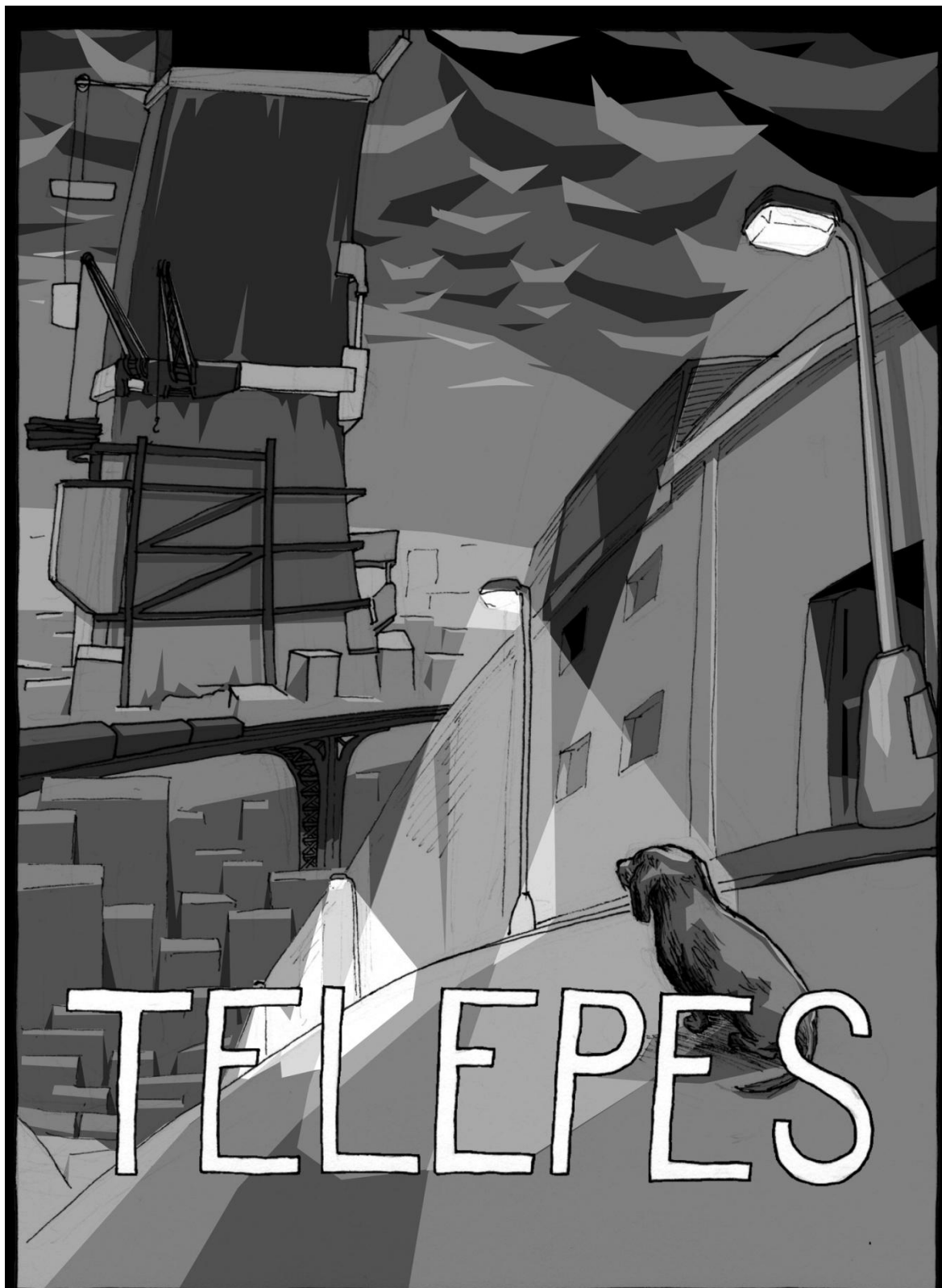
The aim of the game is to put challenges in the way of the dog which is controlled by the player. The plot is rather fairytale-like so after the player overcomes the challenges, a good ending is inevitable.

I described the creation of this game and things that come in my way as I took the role of game designer in the theoretical part of my work as well as I tried to describe some of the rules and stereotypes that I think are worth knowing in the world of videogames. I also added a small reflection of violence in games by R. H. DuRant and the theory of „flow“ by M. Csikszentmihalyi throughout S. Durmek.

## 13 Seznam příloh

### Příloha 1

#### Plakát hry Telepes



## Příloha 2

Ukázka herního okna



## Příloha 3

Ukázka herního okna



## Příloha 4

Ukázka herního okna

