

Analýza trailerů nejúspěšnějších digitálních her za rok 2018

Eliška Divišková

Bakalářská práce
2020

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Eliška Divišková
Osobní číslo: K17143
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Audiovizuální tvorba – Stříhová skladba
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. Teoretická část:
Analýza trailerů nejúspěšnějších počítačových her za rok 2018
2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 12 minut, stříhová skladba.

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v kroužkové či pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

a) Stříhová skladba audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut či soubor audiovizuálních děl oficiálně schválený před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

b) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo.

c) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany.

d) Anotace.

e) Technický scénář.

f) Štábová listina.

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A dle specifikací výše.
2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- f. Film ve formátu HD (1080p) či 4K (2160p) v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG-4 part10 (MPEG-4 AVC).
3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: **dle vnitřní normy**
Rozsah příloh: **dle vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- BENDOŤÁ, Helena. Umění počítačových her . Praha: NAMU, 2016. ISBN
BENDOŤÁ, Helena. Co je nového v počítačových hrách . Praha: Nová beseda, 2019. Co je nového. ISBN 9788090675193.
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu . V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 9788073312176.
MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie . Praha: Albatros, 2004. Albatros Plus. ISBN
FOSTER, Thomas C. Jak číst film: cinefilův průvodce po světě pohyblivých obrázků . Přeložil Lucie CHLUMSKÁ. Brno: Host, 2017. ISBN 9788075771834.

Vedoucí bakalářské práce: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **13. prosince 2019**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2020**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



MgA. Irena Kocí
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 13. prosince 2019

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 20.1.2020

Jméno a příjmení studenta: Eliška Divišková

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Bakalářská práce v obecné rovině pojednává o tématu trailerů pro digitální hry. V teoretické části se věnuje základnímu vymezení hry a traileru, jejich specifikám, formálním, dramaturgickým i vyprávěcím principům. V analytické části práce se autorka věnuje podrobnému rozboru deseti trailerů úspěšných digitálních titulů z roku 2018. Důraz je kladen na analýzu strukturálních prvků a formální postupy ve filmové řeči. Závěr práce objasňuje přístup v tvorbě trailerů pro digitální hry.

Klíčová slova: Trailer, digitální hra, analýza

ABSTRACT

Text abstraktu ve světovém jazyce (angličtině)

In general this bachelor thesis deals with trailers for digital games. The theoretical part it deals with the basic definition of the game and the trailer, their specifics, formal, dramaturgic and narrative principles. In the analytical part the author analyzes trailers of ten succesful computer titles of the year 2018. The emphasis is on the analysis of the structural elements and formal methods in film language. The conclusion of the thesis explains the approach in creating trailers for digital games.

Keywords: trailer, digital game, analysis

Ráda bych poděkovala doc. MgA. Liborovi Nemeškalovi PhD., za konzultace a cenné rady, které mi poskytl nejen během psaní této práce, ale i během celého studia stříhové skladby na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně. Rovněž mé díky patří mé rodině a nejbližším, kteří mě podporovali a stáli při mně.

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

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 SPECIFIKA HER A TRAILERŮ.....	12
1.1 DIGITÁLNÍ HRY.....	12
1.1.1 Definice digitální hry	12
1.1.2 Rozmanitost žánrů.....	13
1.2 TRAILERY.....	16
1.2.1 Jak trailery vyprávějí.....	16
1.3 HERNÍ TRAILERY	17
2 METODIKA PRÁCE.....	18
2.1 FORMÁLNÍ ANALÝZA.....	18
2.2 KOMPARAČNÍ ANALÝZA.....	19
II ANALYTICKÁ ČÁST.....	20
3 ANALÝZA DESETI TRAILERŮ	21
3.1 GOD OF WAR.....	23
3.1.1 Mizanscéna.....	23
3.1.2 Kamera	23
3.1.3 Střih	25
3.1.4 Zvuk	26
3.1.5 Shrnutí	26
3.2 RED DEAD REDEMPTION 2	28
3.2.1 Mizanscéna.....	28
3.2.2 Kamera	29
3.2.3 Střih	30
3.2.4 Zvuk	31
3.2.5 Shrnutí	31
3.3 ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY	33
3.3.1 Mizanscéna.....	33
3.3.2 Kamera	34
3.3.3 Střih	35
3.3.4 Zvuk	35
3.3.5 Shrnutí	36
3.4 FAR CRY 5.....	38
3.4.1 Mizanscéna.....	38
3.4.2 Kamera	38
3.4.3 Střih	39
3.4.4 Zvuk	40
3.4.5 Shrnutí	41
3.5 MONSTER HUNTER: WORLD	43

3.5.1	Mizanscéna.....	43
3.5.2	Kamera	44
3.5.3	Střih	45
3.5.4	Zvuk	45
3.5.5	Shrnutí	46
3.6	KINGDOM COME: DELIVERANCE.....	48
3.6.1	Mizanscéna.....	48
3.6.2	Kamera	48
3.6.3	Střih	49
3.6.4	Zvuk	50
3.6.5	Shrnutí	51
3.7	SCUM.....	53
3.7.1	Mizanscéna.....	53
3.7.2	Kamera	53
3.7.3	Střih	55
3.7.4	Zvuk	55
3.7.5	Shrnutí	56
3.8	FROSTPUNK.....	58
3.8.1	Mizanscéna.....	58
3.8.2	Kamera	58
3.8.3	Střih	59
3.8.4	Zvuk	60
3.8.5	Shrnutí	60
3.9	SHADOW OF THE TOMB RAIDER	62
3.9.1	Mizanscéna.....	62
3.9.2	Kamera	63
3.9.3	Střih	64
3.9.4	Zvuk	65
3.9.5	Shrnutí	65
3.10	SOULCALIBUR VI	67
3.10.1	Mizanscéna.....	67
3.10.2	Kamera	67
3.10.3	Střih	68
3.10.4	Zvuk	69
3.10.5	Shrnutí	70
ZÁVĚR		72
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....		74
3.11	LITERATURA	74
3.12	INTERNETOVÉ ZDROJE	75
3.13	PŘEDNÁŠKA	77
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....		78
SEZNAM OBRÁZKŮ.....		79

SEZNAM TABULEK.....	80
SEZNAM GRAFŮ	81
SEZNAM PŘÍLOH.....	82

ÚVOD

Tuto bakalářskou práci věnuji tématu trailerům digitálních her. Konkrétně analýze deseti trailerů u deseti nejúspěšnějších digitálních her za rok 2018. Statistiky úspěšnosti pochází primárně ze Steamu, (30) který je nejvýznamnějším herním distributorem (31). Při sestavení žebříčku jsem také vycházela z výsledků soutěže The Game Awards (19). Výběr konkrétních her jsem pak zúžila na ty vydané v roce 2018 s trailery bohatými na filmové výrazové prostředky.

Pro téma trailerů vzniklo mnoho publikací, avšak žádná, která by se věnovala ryze trailerům digitálních her. Tato skutečnost je jedním z důvodů, proč jsem si ho zvolila. Dále mě zajímá, jak dané téma pracuje s filmovou řečí, byť samo o sobě neslouží k propagaci filmu, ale pro účely představení nové hry. Mohlo by se zdát, že filmový a herní trailer si jsou podobní. Oba mají za cíl představit své dílo/produkt a prodat ho zákazníkovi (divákovi, hráči). Avšak nesmíme opomíjet onen fakt, že film a počítačová nebo jiná digitální hra, byť každá představuje jistý příběh v zasazeném prostředí, funguje na jiných principech, a proto i způsob propagace a práce s filmovou řečí v traileru bude, dle mého předpokladu odlišná. Cílem této práce je zjistit, zda existují společné strukturální prvky a formální postupy v obsahu trailerů u digitálních her, které byly komerčně úspěšné. Závěry prokáží, zda takové prvky existují a pokud ano, tak jak se projevují.

Filmová a herní teoretička Helena Bendová uvádí: „Počítačové hry se staly obrovským mezinárodním kulturním průmyslem, zaměstnávajícím mnoho lidí a generujícím tržby, které jsou třikrát vyšší než např. tržby kinematografie (1).“ Jak je to možné? Počítačové hry jsou stále mladou formou zábavy ve srovnání s kinematografií, která má z pohledu dějin zhruba stoletý náskok. Musíme ale uvážit, že herní průmysl navazuje na zkušenosti kinematografie a obohacují je o možnost rozhodovat za hlavní postavu. Což je z mého pohledu velmi atraktivní nabídka, kterou kinematografie a film obecně nikdy nemůže nabídnout. Je zjevné, že kinematografie a herní průmysl mají hodně společného, avšak jisté věci je zásadním způsobem odlišují. Předpokládám, že byť oboje využívají trailer pro formu propagace, tak její dramaturgie a filmová řeč se bude lišit. Co se v herních trailerech opakovaně objevuje a co obsahují? Na to se tato práce pokusí přijít a dát odpověď.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SPECIFIKA HER A TRAILERŮ

Helena Bendová poukazuje na fakt, že díky archeologickým nálezům se dá doložit lidská potřeba zábavy i tisíc let do minulosti. Existují archeologické nálezy mnoha herních artefaktů v podobě různých tokenů, herních desek či kostek, a to na území starověkého Egypta, Mezopotámie, Indie, Číny i Afriky (2). Tyto nálezy potvrzují, že se člověk chtěl již od pradávna ve volném čase bavit, odpočinout a odreagovat od denních povinností. Podoba her za ta léta prošla vývojem především v možnostech technologických. Hry evidentně patří neodmyslitelně k činnosti, která je v člověku zakořeněná již hodně dlouho a mění se pouze její prostředky na zprostředkování zábavy. Digitální hry jako takové jsou některými neprávem vnímány jako ztráta času, která člověka izoluje a vede k závislosti, což osobně považují za mylnou domněnku. Hry člověka rozvíjí, zlepšují jeho dovednosti a poskytují mu zážitky, o kterých sám rozhoduje, jak proběhnou. To vše může sdílet s přáteli, a nejen s nimi, jako kteroukoliv jinou aktivitu, která ho socializuje.

Na negativně vnímaný vliv her reaguje i Helena Bendová „Škodlivý vliv v oblasti produktivity je připisován tomu, že hraní her zabírá až příliš mnoho času, který by šel podle jiných kritiků využít mnohem užitečněji (2).“ Z mého pohledu se jedná o zvolený volnočasový koníček, který nehledě na tom, jaký si člověk zvolí, zabere vždy hodně času. V nadcházející části se pokusím o vymezení termínů a specifík v oblasti digitálních her a trailerů. Detailněji se rovněž zaměřím na konkrétní dvě metodiky práce, jež jsem zvolila pro vypracování analytické části.

1.1 Digitální hry

1.1.1 Definice digitální hry

Označení digitální hry¹ je souhrnné označení, které zahrnuje všechny typy her (počítačové hry, konzolové hry, videohry, virtuální realitu atd.), „které je možné hrát prostřednictvím všech digitálních technologií (počítače a laptopy, herní konzole, mobilní telefony aj (3)).“ Proto i má práce taktéž obsahuje pojem digitální hry, jelikož trailery, které analyzují jsou kombinací počítačových a konzolových her. Digitální hra je tedy typ programu (softwaru), (4) který slouží jako virtuální forma zábavy, která poskytuje zážitek sloužící stejně jako jiné hry k pobavení hráče a naplnění určitých tužeb, cílů v závislosti na

¹ digitální hry (z anglického výrazu digital games)

žánru hry. Na rozdíl od filmu, hra hráči poskytuje možnost zasahovat do děje, ovlivňovat průběh a chování postav. Má často vliv i na samotný konec příběhu, neboť hodně her má více verzí konců. Hráč se tedy stává spoluvůrcem děje.

K tomu se pojí způsoby, jakým hry s hráčem komunikují. Hry pracují s fiktivním světem, do kterého je hra situována. Některé hry mají jasný cíl jako např. Pong, Tetris, Pac Man nebo Super Mário. Pak tu jsou ale i hry, které vyžadují hráčovo zapojení i na úrovni tvorby příběhu během hraní, kdy v závislosti na hráčově rozhodování se odvíjí příběh. Hráč je tak povýšen do úrovně spolu-vypravěče, neboť bez jeho aktivity se děj neposouvá. Může spouštět události, rozhodování jiných postav a ovlivňuje celkové tempo narace. Tím pádem stejnou hru hraje každý člověk individuálním přístupem. To znamená, že hráč vytváří její možné varianty, a to i přes to, že neví, jak hra dopadne. Ale není jediný, kdo má kontrolu nad vyprávěním. Kromě něho má nad narativní částí i podíl nastavení herního systému, který řídí interaktivní chování objektů, dalších postav, zpuštění cut-scenes, renderování v přímém čase a další (1). Ve hře se tak propojuje lidský faktor s technologií.

Vyprávění her je, jak výše rozepisují, velmi individuální uchopení narace a nelze říci jednou definicí, jak jsou hry vyprávěny. Co ale může pomoci objasnit, jakým prostřednictvím s hráčem komunikují je například žánr. Herní vyprávění se může lišit na základě v jakém žánru je hra vytvořena, proto myslím, že je příhodné uvést, jaké možnosti mají hry v žánrech/subžánrech.

1.1.2 Rozmanitost žánrů

Počítačový teoretik Jaromír Basler uvádí: „Počítačové hry mohou být děleny podle různých kritérií. Všechna dělení jsou ovšem uměle vytvořená a žádné z nich není striktně dáno (4).“ Tato obecná definice o umělém vytvoření dělení, by se dala interpretovat takřka na cokoliv, co člověk kdy vytvořil. Dělení nám nicméně pomáhá v orientaci, přehlednosti a pochopení v čem je daná věc specifická a čím se liší od ostatních.

Jeden z hlavních prvků, podle kterých lze hry rozlišovat, je počet zúčastněných hráčů. Hry nejčastěji nabízejí variantu singleplayer. Opakem pak jsou hry pro více hráčů zvané multiplayer. Pro ně platí, že jednotliví hráči jsou propojeni přes počítačovou síť, komunikují mezi sebou, mohou hrát proti sobě, nebo spolu ve spolupráci plnit úkoly hry (4). Dále se dá rozlišit, zda počítačová hra vyžaduje přístup k internetu (on-line games) nebo ho nepotřebuje a stačí hru pouze nainstalovat (off-line games).

Další možné vymezení je druh žánru, který se dá dělit na.:

Akční hry – vyvolávají u hráče adrenalin, jsou zaměřeny na postřeh a rychlé reakce. Hráč hraje za svoji postavu, která je zpravidla vystavěná úkolu či výzvě zneškodnit cíl. Ono zadání je buď nebezpečné, časově limitované nebo náročné na splnění, je nezbytné pro dosažení další úrovně a posunutí se ve hře dál. Námětem takových her je často násilí nebo ohrožení, ať už hráčovy postavy nebo cíle. Výsledek je pak postavený na hráčových dovednostech, zda ve splnění uspěje. Do akčního žánru spadají další subžánry, jako jsou: bojové hry, závodní hry, skákací hry, stříleční hry, akční adventury, postřehové hry aj. Typickou akční hrou je serie Call of Duty.

RPG hry – zkrácená verze slova vychází z anglického výrazu Role-playing game a patří sem hry které, jsou postaveny na příběhu, méně akce a hlavním hrdinovy. Co je ale charakteristické je vývoj postavy, ať v dovednostech či v majetku, který vlastní (zbraně, místa). Hráč se tímto způsobem dostává na vyšší úroveň hry např. Assassins Creed. K tomuto žánru patří ještě on-line alternativa označována jako MMORPG². Princip je stejný jako v RPG hrách, ale s rozdílem, že hra je propojena s dalšími uživateli na síti. Patří sem např. World of Warcraft.

Adventure hry – mají propracovanou detektivní zápletku, během které hráč plní úkoly a řeší záhady, které ho ve hře posouvají dál. Typické pro tyto hry je 2D grafika, jelikož v době, kdy tento typ her začínal se používala pouze 2D technologie obrazu, která ale v současnosti není určující, zda se jedná o tento žánr. Pokrok technologií, přinesl postupně i nové technické možnosti a spolu s nimi se začala využívat i 3D grafika. Jako první adventure hrou je považována Colossal Cave Adventure hra z roku 1970. Příkladem adventur her jsou například hra Runaway, Thimbleweed Park aj. (5)

Strategické hry – podstata těchto her vyžaduje od hráče mít strategické uvažování a umění plánovat dopředu několik tahů co se stane, když udělá nějaký impuls. Hráč hraje s určitými

² MMORPG - zkratka anglického výrazu Massively multiplayer on-line role playing game

postupy za účelem výhry nad protivníkem, nebo rozvíjet a zlepšovat podmínky místa, o které se stará. Někdy může mít hráč protivníka, s kterým soupeří (počítač – *singleplayer*, nebo s člověkem – *multiplayer*), (3). Typy strategií jsou různé a řadí se proto dál do subžánrů, kterými jsou: budovatelské strategie (př. Zoo Tycoon, Sim City), tahové strategie (např. Civilization), realtime strategie (např. Warcraft) a sociální strategie (např. The Sims).

Logické hry – jsou postaveny na procvičení/otestování logického uvažování, kdy hráč řeší logické hádanky. Obtížnost hry se většinou navyšuje v dalších kolech hry. Pro zvýšení obtížnosti se používá v některých hrách časový limit, který zvyšuje bystrost a pohotové reakce např. Tetris. Tento žánr se používá někdy v kombinaci s Adventure žánrem.

Simulátory – hry jsou postaveny na základě simulace reality, která je založena na stejné úrovni obtížnosti, jako skutečná realita, někdy i vyšší. Nemusí sloužit pouze jako pobavení pro domácí hraní, ale i jako výukový program například pro řidiče, piloty nebo projektanty aj.

Sportovní hry – čerpají z reálných sportů přenesením do virtuální podoby. V závislosti, o jaký sport se jedná hráč ovládá buď jednotlivého sportovce, hraje za celý tým nebo se jedná o kombinaci obojího a hráč ovládá strategii, jak se kdo v týmu chová. Jedním z největších producentů tohoto žánru je EA Sports, která má výhradní právo na používání skutečných jmen hráčů i klubů kam patří NHL, NBA, NFL, FIFA. (5)

Výše uvedený výčet žánrů není kompletní. Ukazuje však hlavní trendy a odvětví. Hry jsou vyprávěny mnoha způsoby. Přístup narace nemusí mít jen jednu alternativu. Některé hry kombinují několik žánrů a nabízejí širší pole možností.

1.2 Trailery

Z historicko-technického hlediska je trailer označení pro část filmové suroviny bez záznamu na konci pásu. Ten slouží k jeho ochraně při rozmotávání v kameře nebo projektoru. Trailery se v době vzniku promítaly až po skončení filmu, jelikož byly navinuty až na konci filmového pásu a byly závěrem za hlavním filmem. Postupem času se promítání trailerů přesunulo před začátek filmu, tak jak jej známe dnes. Případně se trailery promítaly mezi dvěma hlavními částmi filmového programu (32). Přes tuto skutečnost však původní označení již zůstalo zachováno. Trailer je v současnosti definován, jako krátká ukázka z filmu, která je vysílána před jeho uvedením do kin. Má za účelem představit hlavní myšlenku a zápletku filmu, ale neprozradit příliš z obsahu. Dál představuje hlavní postavy a vzbuzuje v divákovi otázky, aby ho přiměl se na film podívat. Trailery jsou distribuovány na různá místa např. do kin, televizí, internetu. Stopáž traileru se obvykle pohybuje kolem sto padesáti vteřin. Trailer tedy funguje jako krátký druh reklamy, který krom informativní roviny obsahuje i marketingovou strategii, jež pomáhá film zafinancovat.

1.2.1 Jak trailery vyprávějí

Důležitá je rekapitulace, co všechno trailery obsahují. V tomto přehledu rovnou zohledním zaměření na digitální hry, kterým se tato práce později věnuje. Mezi formální a obsahové prvky můžeme řadit: rating, produkční logo, hudbu, zvukové efekty, cast run (jeli předlohou nějaké postavy známá osobnost), název filmu spolu s datumem premiéry a billing block (32).

Výše zmíněné pojmy jsou všeobecné prvky, které trailery obsahují. Jak s nimi pracovat, aby zaujaly a pomohly hru prodat? Trailer na počítačové hry, je podle mého názoru, mnohem hůře uchopitelný. Vyžaduje komplikovanější přípravu než upoutávka na jiné audiovizuální dílo. Tento názor vychází z faktu, že v jiných typech trailerů, př. ve filmu, tvůrci pracují už s hotovým materiálem, z kterého vyberou části již hotového audiovizuálního díla. Z tohoto hlediska to mají tvůrci trailerů počítačových her komplikovanější. Sice stejně jako film “prodává“ rovněž příběh a postavy, které v něm vystupují, ale chybí v něm hráčský podíl, který hru formuje. Obsah, s kterým tvůrci pracují jsou buď záběry ze hry (gameplay), cut-scenes nebo speciálně vytvořená animace pro účely příběhu traileru. Taková varianta je ale velmi drahá a používají ji hlavně velká studia např. Ubisoft, Santa Monica Studio aj.

Z důvodů, které uvádím je přístup vytvoření traileru pro počítačové hry náročný. Aby se do této problematiky vneslo světlo, tak v praktické části analyzuji deset zástupců trailerů pro digitální hry. Díky podrobné analýze formálních postupů a prací s filmovou řečí chci zjistit, které prvky se opakují. Tyto elementy, které analýza odhalí budu pokládat za pozitivní přístup, jak vytvořit trailer počítačové hry, aby byl funkční. Závěry odpoví, jak hru co nejefektivněji představit divákovi – potencialem hráči. A poskytne know how, co je osvědčené, aby trailer pro digitální hru obsahoval.

1.3 Herní trailery

Trailery pro hry vychází z výše uvedených informací. Ten má diváka motivovat, aby hru zakoupil a příběh, který se zde otevírá dokončil. Herní trailery ale neprezentují pouze motiv a téma hry. Zobrazují i způsoby, jak se hra ovládá, obsah a cíl hry, časové zasazení, prostředí, postavy aj... Naopak dějové části jsou omezené a obsahují spíše mozaiku událostí. Důvodem není, že by tvůrci chtěli diváka držet v napětí, ale to, že samotný děj a jeho rytmus vyprávění tvoří hráč a bez hráče není hra kompletní, jak jsem již uváděla v kapitole Definice digitální hry. Každý hráč má individuální přístup, a proto není možné dát do traileru přesně to čím si hráč ve hře projde, ale jen možnou variantu, co bude jeho úkolem. Hry pracují s obsahovými prvky traileru a ty následně aplikují pro propagaci her. Tvůrci si jsou důležitosti trailerů vědomi, a proto jim věnují hodně času, protože oproti filmu je to hlavní způsob propagace, jak uvést hru do povědomí. Film například může proslavit známý herec nebo režisér, který poskytuje interview. Kdežto hru prodává hlavně kvalitní propagace (dobrý trailer) a studio, které hru vytvořilo.

Hry vypráví především prostřednictvím postav, zejména tou, za kterou hráč hraje, což se odráží i do trailerů. Jakým způsobem je ale tato zásadní odlišnost včleněna je otázkou, s kterou každý nakládá po svém. Věřím však, že stejně jako kterákoliv oblast obsahuje pravidla, kterými je dobré se řídit a až si je člověk osvojí, pak teprve je může porušit. Jaké prvky to ale jsou? Tomu se bude práce věnovat později v analytické části a výsledky rozepíše v jejím závěru.

2 METODIKA PRÁCE

Jak jsem již avizovala, primární otázkou v této práci je zjistit, co mají po obsahové a formální stránce společného trailery u komerčně nejúspěšnějších digitálních her roku 2018. Cílem textu je poskytnout užitečné informace ohledně know how, co je osvědčené, aby trailery na digitální hru obsahovaly. Proto považuji za nutné, abych se v textu věnovala aktuálním informacím. Jelikož začátek práce vznikl v roce 2019 a statistiky za tento rok nebyly kompletní, budu vycházet z informací za rok 2018, abych mohla pracovat s kompletními daty.

U skupiny zkoumaných subjektů budu analyzovat, zda obsahují shodné strukturální prvky a formální postupy ve filmové řeči. Závěr by tedy měl odhalit, zda takové prvky existují a pokud ano, tak jaké. K odpovědím se chci dopracovat za pomoci Formální analýzy a Komparační analýzy. Výsledný výstup zanesu do grafu, ze kterého jasně vyplyne, co se v trailerech ve filmové řeči opakovaně používá a dá se brát jako osvědčený postup pro tvorbu traileru na digitální hru.

2.1 Formální analýza

Filmový teoretik Radomír D. Kokeš uvádí ve své knize *Rozbor filmu*, že je na nás, jak svou analýzu formulujeme a jaké si pro ni stanovíme výzkumné otázky (6). Jelikož neexistuje jeden správný postup. A pro to ve své analýze budu postupovat následovně. V každém traileru rozepíši formální prvky filmové řeči, (v práci s mizanscénou, kamerou, střihem a zvukem). Mým cílem není pouze říci, zda trailer dané prvky obsahuje či nikoliv, ale vysvětlit, jak s nimi autoři pracují a co obsahují. Popsat jaká je jejich forma a funkce, jelikož každý trailer pracuje s filmovou řečí jiným způsobem.

Práce rozepisující segmentaci prvků a postupů bude sloužit k jasnému vysvětlení a pochopení struktury sdělení traileru. Klady vidím v tom, že zkoumaný materiál je snadno dostupný a nebude problém jej dohledat jak pro mě, tak pro čtenáře.

2.2 Komparační analýza

K výsledku se chci dopracovat pomocí Komparační metody analýzy a vycházet ze zjištění předchozí metody. Porovnávat výsledné zjištění s cílem odhalit společný strukturální prvky a formální postupy, které se opakovaně vyskytují ve zkoumaných subjektech. Pro přehlednost vypracuji graf, který bude obsahovat všechny vybrané trailery počítačových her. Klady v tomto přístupu vnímám v očividném výsledku, kdy budou jasně viditelné shody či rozdíly obsahu. Negativum v tomto přístupu je v časové náročnosti. Výzkum musí probíhat u většího množství zkoumaných subjektů (v mém případě u deseti), abych se dopracovala k nosnému objektivnímu výsledku.

ANALYTICKÁ ČÁST

3 ANALÝZA DESETI TRAILERŮ

„Pro náš zážitek z uměleckého díla jsou důležité nejen emoce, ale i význam. Divák jako vnímavý pozorovatel dílo neustále zkoumá s ohledem na celkový smysl: co říká, co naznačuje.“ (7)

Forma a význam podle filmových teoretiků Davida Bordwella a Kristin Thompsonové je nedílnou součástí každého audiovizuálního díla. Proto v analytické části budu rozebírat deset trailerů, u kterých podrobně rozepíšu:

- mizanscénu
- kameru
- střih
- zvuk
- shrnutí

Jednotlivé podkapitoly budou nejen rozepsány, ale doloženy tabulkou velikosti záběrů, grafem délek záběrů, zvukovou stopou a celkovým shrnujícím grafem. Od tohoto přístupu očekávám viditelnou zpětnou vazbu toho, co budu popisovat a po dokončení všech deseti analýz mít přehledné a jasné výsledky. Množství deseti zkoumaných subjektů jsme vyhodnotila jako dostatečné množství pro vytvoření závěru, které prvky převažují nad jinými. Zvolit menší množství by snížilo objektivitu a větší množství by práci utopilo v mase textu, který by pak ztratil na efektivitě.

Níže vytvořená tabulka představuje seznam her, s jejichž trailery pracuji v analytické části. Slouží jako rychlý přehled, seznámení a informace o hrách (žánr, počet hráčů, On-line/Off-line, platforma). Informace v tabulce vycházejí z dat, kdy hra vyšla. Proto se současné informace a možnosti her mohou nyní lišit.

Tabulka 1: Seznam analyzovaných her:

NÁZEV HRY	ŽÁNŘ	POČET HRÁČŮ	On-line/Off-line	PLATFORMA
1. God of War	Akční - Adventure	Single - palyer	Off-line	PlayStation 4
2. Red Dead Redemption 2	Akční - Adventure	Single-palyer Multiplayer	On-line Off-line	PlayStation 4 Xbox One Microsoft Windows
3. Assassin's Creed: Odyssey	Akční RPG	Single - palyer	Off-line	PlayStation 4 Xbox One Microsoft Windows
4. Far Cry 5	Akční	Single-palyer Multiplayer	On-line Off-line	PlayStation 4 Xbox One Microsoft Windows
5. Monster Hunter: World	Akční RPG	Single-palyer Multiplayer	On-line Off-line	PlayStation 4 Xbox One Microsoft Windows
6. Kingdom Come: Deliverance	Akční RPG	Single - palyer	Off-line	PlayStation 4 Xbox One Microsoft Windows
7. SCUM	Akční	Multiplayer	On-line	Microsoft Windows
8. Frostpunk	Strategie, Simulace, Adventure	Single-palyer	Off-line	PlayStation 4 Xbox One Microsoft Windows
9. Shadow of the Tomb Raider	Akční - Adventure	Single-palyer	Off-line	PlayStation 4 Xbox One Microsoft Windows
10. Soulcalibur VI	Akční	Single-palyer Multiplayer	On-line Off-line	PlayStation 4 Xbox One Microsoft Windows

3.1 God of War

Hru vydala americká společnost Santa Monica Studio dne 20.4.2018. Jedná se o čtvrté pokračování série se stejnojmenným názvem. Hra se řadí do akčního a adventure žánru. Hlavní postavou je bůh války Kratos, který se v tomto díle vydá na cestu spolu se svým mladým synem. Cíl jejich cesty je splnit poslední přání zesnulé manželky Faye, která si přála, aby její popel byl rozprášen na nejvyšším vrcholku devíti říší. Během cesty Kratos se synem narážejí na nepřátele, kteří jim stojí v cestě za splněním cíle. (20)

Hru jsem úmyslně vybrala jako zástupce prvního zkoumaného traileru, neboť byla v prestižní soutěži The Game Awards(19) ohodnocená jako hra roku 2018. Proto myslím, že je příhodné analýzu začít zrovna s jejím trailerem, na který přikládám odkaz pro shlédnutí.

[online]. YouTube, [2017-13-06]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=gOE2BVRCUkM&t=103s&has_verified=1 (8)

3.1.1 Mizanscéna



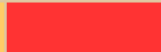



Každý záběr pečlivě vede divákovu pozornost buď zlatým řezem nebo středovou kompozicí, kterou lze dále podvědomě číst v předem připraveném směru. Úvodní expozice začíná detailem exteriéru, z kterého je především čitelná surovost materiálů. Ta se promítá i do chladné barevnosti lokalit. Světlo je jasné, nicméně v oblastech mimo centrum pozornosti se čírost světla vytrácí překrývající mlhou, která se vyskytuje po čas všech záběrů. Mizanscéna po celou dobu traileru pracuje s více plány. V prvním plánu se vyskytuje vždy hlavní postava hry. Všechny záběry rovněž pojí členitost prostředí nehledě na to, zda se postavy nachází v exteriérech divoké přírody či v interiéru. V exteriérech, které převažují, je použita již avizovaná mlha, která částečně omezuje viditelnost. Ony prvky odrážejí divokost a nebezpečí prostředí i příběhu. Stejně tak je naloženo i s prací s barvou. Většina záběrů vůbec nepracuje s teplými tóny barev. Pouze na dvou hlavních postavách je použita na části jejich oděvu červená barva, čímž jsou barevně odlišní od prostředí.

3.1.2 Kamera

První záběr poskytuje nezvykle omezené informace o místě, postavách a o situaci. Kamera postupně odhaluje prostor, nejen na začátku, ale i napříč trailerem. V celém traileru převládá dynamická kamera, která se hýbe spolu s postavou (iluze, že divák hraje za

postavu) a v dramatických částech simuluje efekt rozřesené ruční kamery. Trailer začíná v detailu a jízdou mění velikost záběru na polocelek (tímto způsobem je s kamerou pracováno často). Divákovi tak odhalí postavy sedící v loďce. Kamera se přitom pozastaví a udá důraz na sekyru, kterou má muž připevněnou na zádech. Záběr je postavený tak, abychom si sekeru dostatečně prohlédli, díky kompozici a hloubce ostrosti, neboť nezařaditelnost symbolů na sekyře předává informaci, že se nejedná o náš svět. Kamera využívá hojně pojezdy nikoliv střihy. Dává po dobu celého traileru důraz na dvě postavy (muže a chlapce), sděluje tak převahou záběrů, kdo je hlavní postava. Téměř po celou dobu sledujeme děj z poza postav, které k divákovi stojí zády. V divákovi se vytváří pocit, že situaci hraje on sám a inklinuje k touze se do příběhu zapojit. To utváří zásadní rozdíl oproti traileru filmovému. V akčních scénách (boji) kamera využívá slowmotion³ záběry v kombinaci se záběry ze hry. A naopak ani v jednom případě nepracuje s typem záběru POV⁴. Kamera využívá podhledy na hlavní postavu. Pracuje se všemi velikostmi záběrů. Pravidlo osy je během traileru dodrženo. A to i napříč sekvencemi záběrů. Kamera je stavěna na pravou stranu osy a pomáhá tak v rychlé orientaci místem i prostorem.

Tabulka 2: tabulka⁴ velikosti záběrů traileru hry *God of War*

Name:	VC	C	AP	PC	D	VD
Number of shots:	4	15	7	23	12	3
Length(min):	0.12	0.87	0.45	1.87	0.66	0.52
ASL(sec):	1.8	3.5	3.9	4.9	3.3	10.4
MSL	1.8	2.8	2.6	4.4	2.5	4.7
MSL/ASL	1.03	0.8	0.67	0.9	0.76	0.45
StDev	0.5	2.3	2.2	3.2	2.2	9.7
Min	1	0.7	0.8	0.9	0.5	2.4
Max	2.4	9.6	6.7	11.6	8.1	24
CV	0.31	0.65	0.57	0.65	0.66	0.93
Display?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Color						

³ Slowmotion záběry – (převzaté z angličtiny) zpomalené záběry

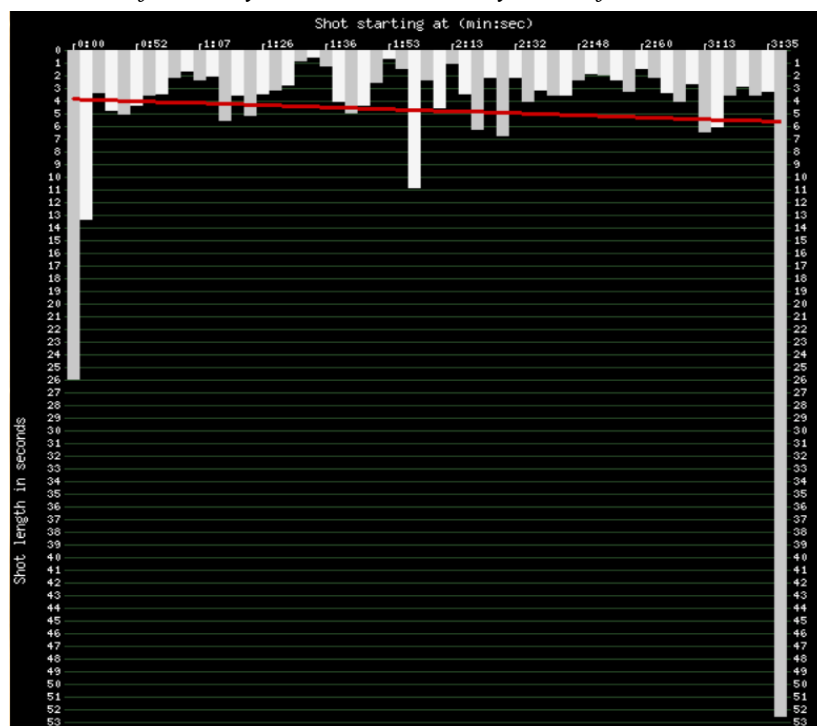
⁴ POV – typ záběru snímáný z 1. osoby (z anglického jazyka - point of view)

⁵ Tato tabulka, stejně jako graf délek záběrů u podkapitoly střihu je vytvořen prostřednictvím cinematics

3.1.3 Střih

První střih nastává až po půl minutě. Což vytváří střihově klidné tempo. To v dalších sekvencích traileru ustupuje a tempo střihů se zrychluje. Střih využívá přiznané ostré střihy, intenzivně využívá střihové interpunkce – střih do černé, prolínačku, zatmívačky, roztmívačky, které tvoří zhruba polovinu typu střihů v první polovině traileru. Expozice traileru je ukončena ostrým střihem do černé a vytváří tak první dějový háček. Zároveň je střih podpořený zvukovou složkou, která používá u střihů beaty. S beaty je pracováno i napříč trailerem, nejedná se ale o beaty, které jsou součástí hudby, ale o samostatný zvukový efekt, který podporuje dramatické vyznění střihu. Trailer pro propojení scén používá J-cut⁶, které tvoří přechod z černé obrazovky roztmívačkou do záběru, kde je vidět hovořící postava. Ostré střihy jsou zde použity hlavně v situacích, kdy se střihá do jiné lokality, kterou propojuje voiceover⁷. Ostré střihy jsou také využity v akčních sekvencích. Kontinuita místa a času je narušena. Příběh využívá nelineární vyprávění. Trailer začíná scénou, kterou později i končí. Ta je vyplněna retrospektivami z děje hry. Záběrová řada neobsahuje jump-cuty ani rapid montáž. Střihy jsou často prováděny na základě podobnosti prostředí nebo v pohybu. Z níže uvedeného grafu Cinemetry jsou rozpoznatelné klidné části, které se vyskytují hlavně na začátku a na konci. Jak už sem psala, jedná se o jednu situaci, která se na začátku traileru otevírá a na konci divák sleduje její dohru.

Graf 1: délky záběrů traileru hry God of War



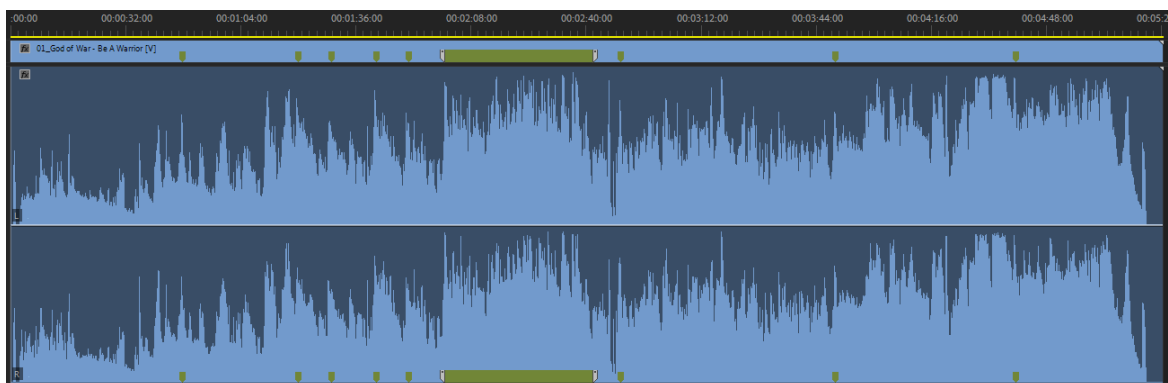
⁶ J-cut - způsob práce s dialogem, začátek dialogu je ve zvuku slyšet dřív, než je vidět záběr kde je jeho zdroj

⁷ Voiceover – komentář vypravěče, který není vidět v obraze

3.1.4 Zvuk

Začátek vzbuzuje neklidnou atmosféru. Trailer začíná pouze ruchovou animací a až v prvním bodu očekávání (muž hodí sekeru do dálí a čeká na její návrat) se slabě přidává hudba se zpěvem. Postavy se nacházejí v klidné lokaci, ale je evidentní, že něco není v pořádku. Ruchy a mluvené slovo nejsou pouze reálné, ale i stylizované např. části, v které je vodní monstrem. Trailer obsahuje všechny zvukové možnosti: mluvené slovo, voiceover, hudbu, ruchy. Žádný z uvedených zvuků na sebe nestrhává pozornost. Hudba se v průběhu traileru vytrácí a opět vrací. Je místy kombinovaná i s voiceoverem, čímž situace působí více emotivně. Využitá hudba v klidných scénách graduje a přetváří tak vyznění a charakter situace. Trailer buduje divácké očekávání a napětí. Zvuková složka má velký vliv na vnímání scén. Když je trailer puštěn beze zvuku, tak ztratí na zajímavosti a nepůsobí tolik jako jednotné dílo. Bez zvuku působí trailer jen jako soubor barevných obrázků, které neví, jak mají vést diváckou emoci a pozornost. Z níže vložené zvukové stopy je evidentní, jak dílo postupně graduje z klidnějších pasáží do vyhrcořenějších.

Obrázek 1: zvuková stopa traileru hry God of War



3.1.5 Shrnutí

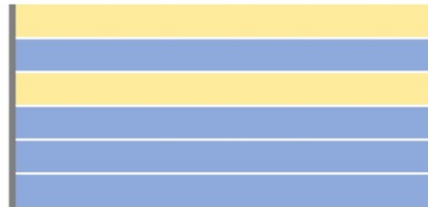
Začátek traileru začíná tajemně a vzbuzuje v divákovi očekávání. Informace jsou odhalované postupně. Celkový vizuál a styl komunikace má v divákovi vzbudit pocit, že hru již hraje (z důvodů, které jsem rozebrala v předešlých odstavcích). Z traileru je pochopitelné, kdo je hlavní postava a za koho divák bude hrát. Rovněž je díky použitým záběrům ze hry odvoditelné, co je náplní hry. Což je podle mého názoru stěžejní informace, kterou by trailer měl disponovat. Nicméně pro diváka, který není blíže obeznámený s příběhem, bude těžké jej z traileru konkrétněji pochopit. Celkový přehled, s čím dále trailer pracuje a nepracuje jsem zanesla do grafu, který bude u každé analyzované hry umístěný pod shrnutím, pro rychlejší přehled.

Graf 2: shrnutí traileru hry God of War

1. God of War

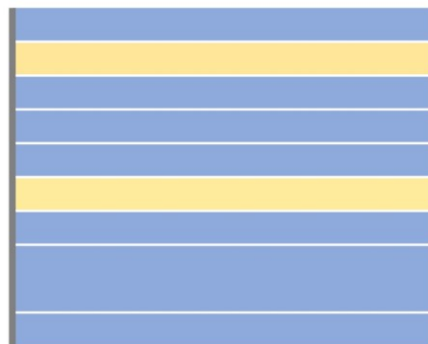
mizanscéna

dominují: teplé barvy
chladné barvy
převažují: interiéry
exteriéry
kompozice: středová
zlatý řez



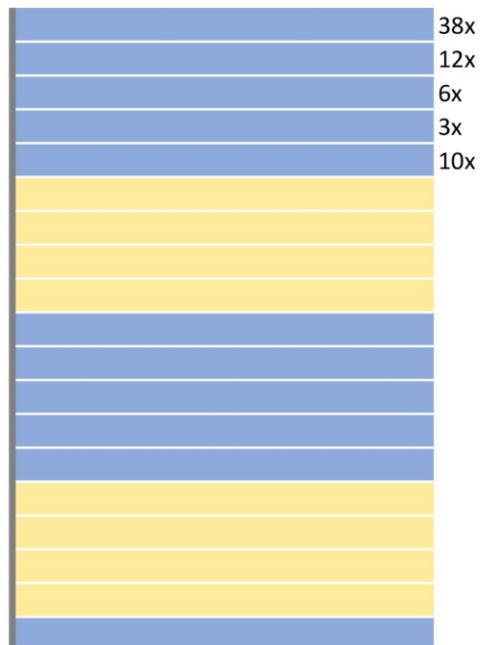
kamera

práce s: slowmotion záběry
POV záběry
záběry ze hry
všechny velikosti záběrů
rakurzem
převažuje: statická kamera
dynamická kamera
disponuje informací: kdo je hlavní postava
co je obsahem hry



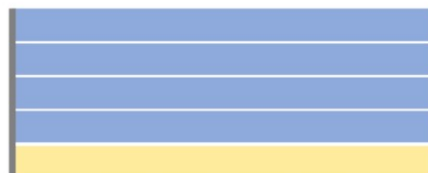
střih

obsahuje: ostrý střih
roztmívačka
zatmívačka
prolínačka
střih do černé
slide s textem
střih přes osu
jump cuts
L - cuts
J - cuts
střih na beaty
synchronizace s hudbou
práce s temporytmem
práce s gradací
rapid montáž
křížová montáž
paralelní montáž
lineární narace
dějový háček



zvuk

obsahuje: dialogy/mluvené slovo
hudbu
voiceover
dominuje: rychle tempo
pomalé tempo



3.2 Red Dead Redemption 2

Druhá analýza se zaměří na trailer hry Red Dead Redemption 2, která v soutěži The Game Awards(19) obsadila 1. místo v kategorii hra s nejlepším příběhem roku 2018. Hru vydala americká společnost Rockstar Games, 26.10.2018. Řadí se do akčního a adventure žánru. Hra je druhým pokračováním Red Dead Redemptio a odehrává se v dobách divokého západu na konci 19. století v Americe. Hráč hraje za člena gangu, který je na útěku před federálními agenty a lovci odměn, přitom se živý se přepadáváním a loupením. Pro lepší autenticitu chování postav hra nabízí multiplayer mode. (21)

[online]. YouTube, [2018-02-05]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=eaW0tYpxyp0> (9)

3.2.1 Mizanscéna

Úvodní expozice traileru poskytuje základní informace, jak k traileru, tak i k samotné hře. Nastolená atmosféra z expozice přetrvává i v dalších záběrech. Trailer pracuje silně se světlem a se slunnými atmosférami, které vytváří ostré stíny. To má za následek že, postavy nejsou jasně čitelné a vidíme je pouze v obrysech a polostínech. Tento prvek podporuje nebezpečnou gangsterskou tematiku. Trailer dále využívá teplé barvy, které vytvářejí příjemnou atmosféru. Jak už jsem zmínila, tak je tento výrazový prvek postaven do kontrastu násilného prostředí plného zbraní, střelby a násilí. Většina scén se odehrává v exteriéru a pouze 10 záběrů prezentuje prostředí interiérů. Lze tak předpokládat, že prostředí, které bude ve hře převažovat budou především exteriéry přírody, a proto se tvůrci snažili, aby byly prezentovány ve vizuálně atraktivním vyobrazení. Kompozice záběrů využívá zlatý řez se středovou kompozicí, která úzce komunikuje s vnitřním dějem záběrů. Záběry dělí divákovu pozornost do více obrazových plánů. Ty dávají hlavní důraz na postavu a naraci scén. Celkově mají všechny záběry vždy společný prvek, ať už atmosféru, kompozici nebo obsah a spolu tak vytváří jeden velký celek.

3.2.2 Kamera

První záběr expoziční části traileru je celek, který následně v záběrové řadě pracuje s užším typem záběrů. Kamera dále střídá většinu velikostí záběrů s výjimkou amerického plánu. Ty pak využívají mírných nájezdů a odjezdů, přičemž působí dynamicky. Trailer rovněž pracuje se slowmotion záběry, aby podpořil emocionální obsah vážného tématu, které pro autentičnost doplňuje se záběry ze hry. Kamera nedává vyloženě důraz na jednu postavu, je rozptýlená a sleduje více postav, většinou se jedná o skupinu lidí v jejich přirozeném prostředí. Temporytmus narace je pomalý. Gradaci tvoří vnitřní obsah spolu s hudbou. Rakurz kamery využívá místy podhledy pro zvýšení dramatičnosti. Pravidlo osy se obtížně definuje, trailer tvoří montáž záběrů, které využívají samostatné záběry nebo krátké situační sekvence s pohledem a proti pohledem. Kamera se však drží na ose a nepřekračuje ji. V celé stopáži dvou minut není pracováno se záběry POV. Kamera se drží klasického rozzáběrování a nevyužívá výrazných kamerových pojezdů, které 3D prostředí nabízí.

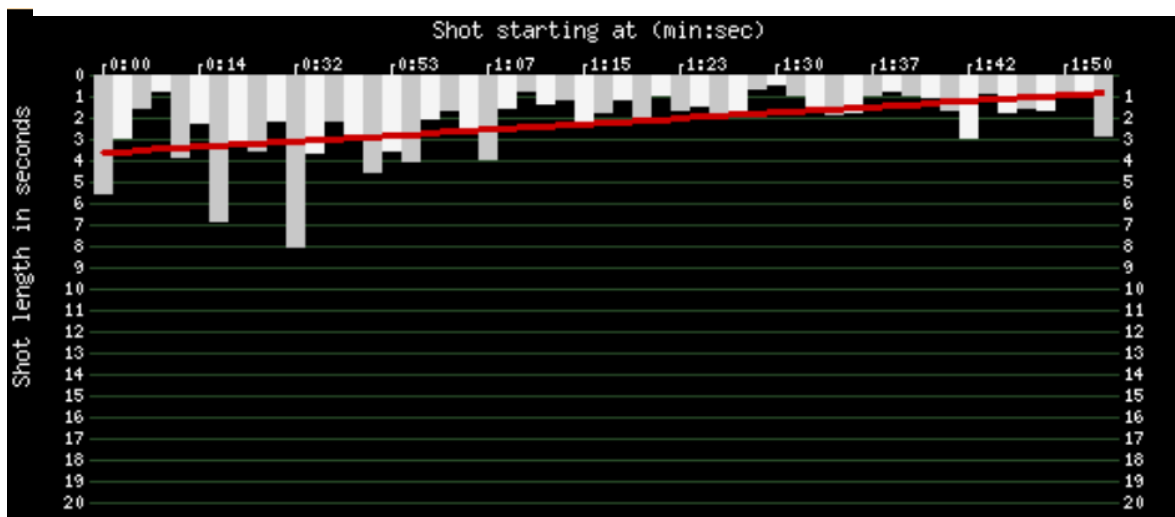
Tabulka 3: tabulka velikosti záběrů traileru hry Red Dead Redemption 2

Name:	VC	C	PC	D	VD
Number of shots:	7	14	20	3	3
Length(min):	0.37	0.59	0.88	0.15	0.09
ASL(sec):	3.1	2.5	2.6	3	1.8
MSL	2.2	2.7	1.5	1.9	2
MSL/ASL	0.7	1.06	0.57	0.64	1.09
StDev	1.7	1.3	2.7	2.2	0.2
Min	1.6	0.4	0.3	1	1.5
Max	6.3	4.7	11.1	6	2
CV	0.53	0.52	1.04	0.73	0.13
Display?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Color					

3.2.3 Střih

Stejně jak u předchozího traileru na hru God of War stříhová skladba využívá hojně interpunkcí – střih do černé, zatmívačky, roztmívačky a slide s textem. Dějový háček je rovněž tvořen střihem. Úvodní sekvence končí detailem pistole. Není jasné, zda vystřelí, jelikož je dříve stříženo do černé. Kontinuita narace je narušena a děj je stříhán nelineárně. Vyskytují se střihy do rytmu úderů rvačky, která vytváří beaty. Beaty jsou jediný komunikační most mezi střihem a zvukovou složkou, jinak hudba slouží pouze jako zvukový doprovod s napomáháním udržení tempa. Trailer neobsahuje jump-cuty, ale využívá L-cut⁸ a J-cuty. Začátek monologu postav je slyšet v předchozím záběru, který přechází do záběru, kde je hovořící postava. Střihy dále pracují s textem a jeho načasováním pro jeho nejefektivnější vyznění, který se na konci prolne do dalšího záběru. Text poskytuje základní informace, kdy se hra odehrává, historické a politické zasazení děje. Více než délky záběrů graduje jejich obsah a vnitřní tempo rytmus. Díky tomu děj pocitově více zrychluje a pomáhá s gradací pro získání většího napětí. Střihy v druhé polovině sice zrychlují, ale ne natolik aby tvořily rapid montáž. Trailer také pracuje s užšími záběry na tvář postav pro zachycení emocí. Graf pod textem vizualizuje zmíněné tempo a rytmus střihu.

Graf 3: délky záběrů traileru hry Red Daed Rdemption 2

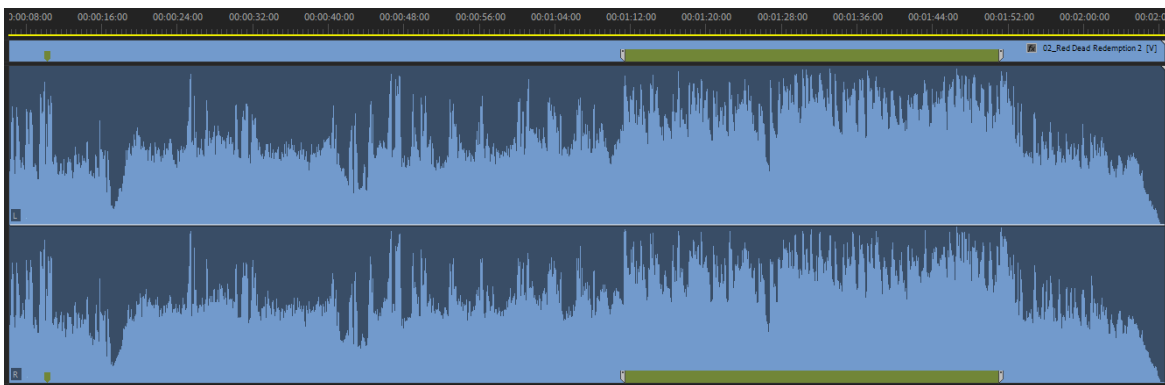


⁸ L-cut - způsob práce s dialogem, dialog přesahuje do dalšího záběru

3.2.4 Zvuk

Taktéž jako u předchozího díla trailer obsahuje všechny zvukové možnosti: mluvené slovo, voiceover, hudbu a ruchy. Po první sekvenci záběrů se přidává instrumentální hudba, která nastoluje tempo a vyznění narace. Hudba zůstává po celou dobu neměnná. Působí vážně až ponuře. Je zjevné, jak z obsahu záběrů, (kde jsou gangsteři s revolvery) tak i z hudby, že hra vypráví vážný životní příběh. Objevující voiceover, nepřevažuje nad ostatními vyprávěcími prvky, pouze je místy doplňuje. Neplní funkci vypravěče. Jedná se o výňatky ze hry, které se později umístily do traileru. Ze zvukové stopy je viditelné, že rovněž jako střih, tak i zvuková složka postupně graduje. Negraduje ale samotná hudba, nýbrž ruchy narace.

Obrázek 2 : zvuková stopa traileru hry Red Dead Redemption 2

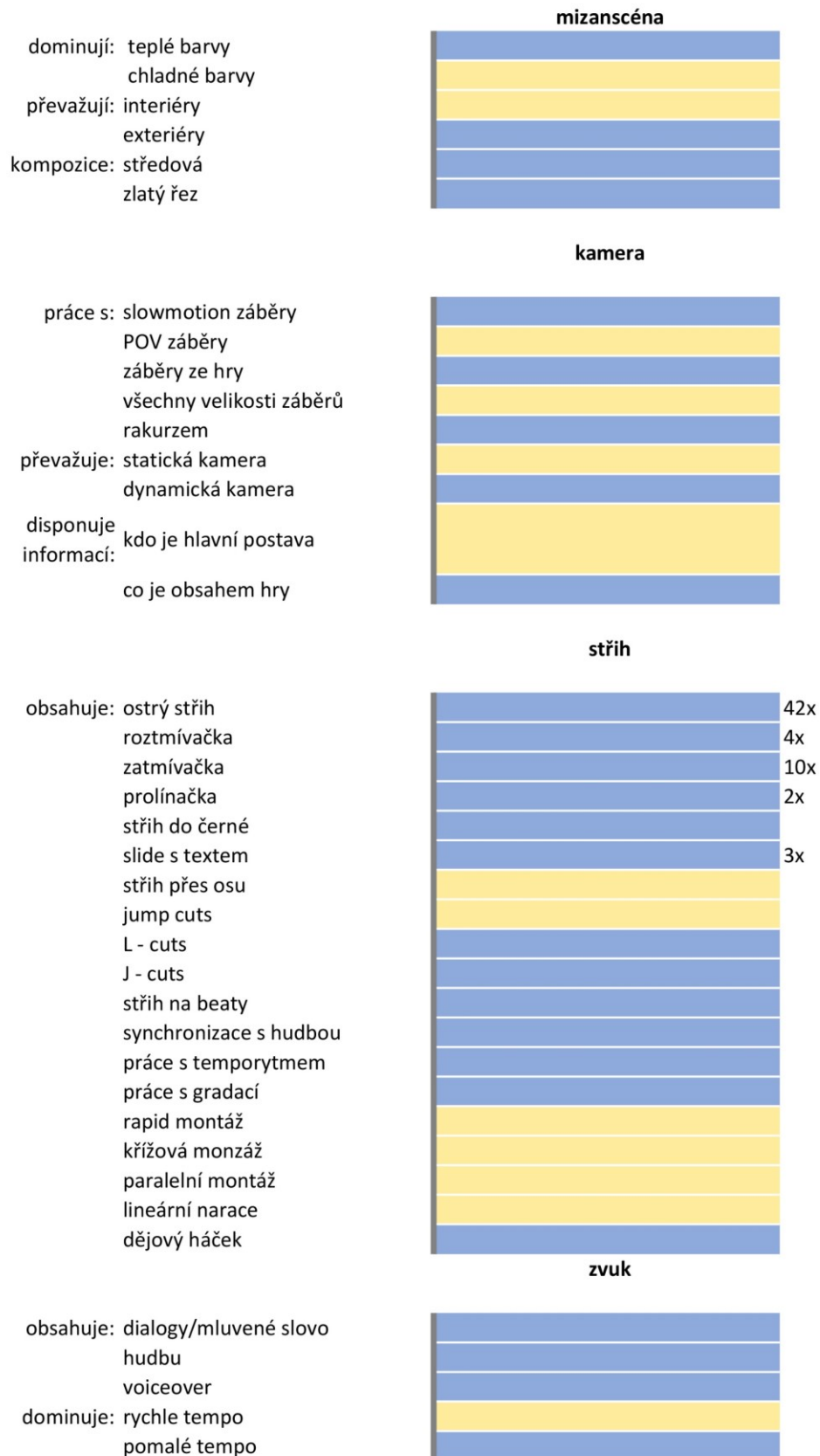


3.2.5 Shrnutí

Prostředí amerického westernu prezentuje skupinu gangsterů, kteří nemají v očích diváka působit vyloženě morálně špatně. Příběh ukazuje, že pouze okolnosti je donutily být tím, čím jsou. Vyvrženci společnosti, kterými se nestali dobrovolně. Z traileru ale není znatelné, kdo je hlavní postava a za kterou bude hráč hrát. Zato ale lze vyvodit lokaci a časové zasazení. Trailer divákovi prezentuje velké množství rozdílných prostředí a situací za účelem odprezentovat, že hra je rozmanitá a hráči poskytne mnohé dobrodružství, různých lokací a situacích. V tom se podobá předešlému hodnotícímu traileru. Stejně tak i tímto trailerem provádí voiceover. Jinak se ale v mnohém liší např. barevné spektrum záběrů, práce se střihem, kamerou ale i se zvukem, což lze snadno vyčíst i z níže přiloženého grafu.

Graf 4: shrnutí traileru hry Red Dead Redemption 2

2. Red Dead Redemption 2



ANO NE

3.3 Assassin's Creed: Odyssey

Hru vydalo kanadské studio Ubisoft Quebec 2.10.2018. Řadí se do akčního a RPG žánru. Jedná se o představitele jedenácté hlavní hry ze série Assassin's Creed. Hra je zasazena do starověkého antického Řecka a dějově jde hlouběji do minulosti před předchozí díly. Příběh se odehrává na pozadí Peloponéské války mezi Athénami a Spartou. Základem hry je rodina. Hráč si tentokrát může vybrat za jakou postavu chce hrát, jestli za ženu nebo muže, což ho odlišuje od předchozích dílů. Další změnou je možnost ovlivňovat dialogy postav, kdy si hráč vybírá, na co se chcete zeptat, nebo rozhovor ukončit. Díky tomu může hráč měnit dynamiku hry. Hra má údajně až devět variant konců, takže s opakovaným hraním s jinou strategií v rozhodování bude výsledný konec hry jiný. Základní myšlenka by však měla být stejná. Náplň hry je podobná jako u předchozích dílů. Cílem je zabíjet zkorumpované členy skupin ve společnosti pro vyšší dobro a zlepšovat své dovednosti. (22)

[online]. YouTube, [2018-11-06]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=s_SJZSAtLBA&has_verified=1 (10)

3.3.1 Mizanscéna







Mizanscéna vychází z narace, která je zasazena do období mytologie, kdy bohové vládli prostým lidem. Ze hry je evidentní monumentálnost prostředí (stavby, kompozice velikostí záběrů atd.) v kontrastu s malým člověkem. To však neplatí pro hlavního protagonistu. Ten je prezentován jako dokonalý a odvážný bojovník nebojící se přesily, či přímého střetu s medvědem. Kompozice záběrů pracuje se zlatým řezem, středovou kompozicí a více plány, které však nechávají prostor hlavnímu protagonistovi a nestrhávají na sebe obsahově pozornost. Trailer dále intenzivně pracuje s barvou a jejím předání informací divákovi. Úvodní expozice je noční scéna, barvy jsou tmavé a ponuré doplněné ostrými stíny a světlem z loučí. Ono vyobrazení navozuje dramatickou atmosféru, což podtrhuje okamžik, který se má stát. Otec shodí syna ze skály. Práce s barvou a světlem vyzní hlavně ve velkých celcích, které těží na slunných atmosférách. Hlavní postava je vždy rovněž jako v God of War barevně odlišena červenými prvky na kostýmu, v tom to případně červeným šátkem kolem ramen a částmi červené výzbroje. Téměř celý děj se odehrává

v exteriéru. Interiéru jsou věnované pouze dva záběry. Lze proto předpokládat, že naplní hry je aktivní venkovní činnost a hráče čeká spousta dobrodružství.

3.3.2 Kamera

Expozice traileru poskytuje divákovi pouze částečné informace. Jako první záběr je použit velký celek, který prezentuje prostředí a časové zasazení, v jakém se bude hráč pohybovat. Celá úvodní sekvence se odehrává v noci a až po jejím ukončení záběry používají denní scény, které lépe odhalují a doplňují zmíněné informace z expozice. Kamera využívá všechny velikosti záběrů od velkého celku, až po detail. Ve většině záběrů je kladen důraz na konkrétní mužskou postavu. Kamera tak dává důraz, za kterou postavu bude hráč hrát. Hlavní protagonista je zobrazen v situacích, které během hraní budou jeho náplní– boj, vytváření známostí, cestování. Trailer odhaluje části hry, ale nikdy ne mnoho, jedná se spíš o přehlídku možností, co hráč může zažít. Kamera kombinuje statické i dynamické, pohyby s pojezdy, rakurzy kamery a místy i záběry ze hry. Pohyby kamery jsou vždy podřízené postavě, kterou kamera snímá nebo naraci příběhu. U bojových scén jsou použity slowmotion záběry, ty ale nepřevažují nad ostatními. Nestrhávají pozornost, pouze pomáhají udržet a gradovat tempo. Trailer nepracuje s POV záběry. Zato dodržuje pravidlo osy, které je v sekvencích neporušeno. Převažuje kamera na pravé straně osy, jediný způsob překročení osy je, když se stříhá do nového prostředí/situace. Celkově kamera působí dynamicky. Využívá více pohybových možností 3D prostředí než například trailer u předchozí hry.

Tabulka 4: tabulka velikosti záběrů traileru hry *Assassin's Creed: Odyssey*

Name:	VC	C	AP	PC	D	VD
Number of shots:	11	34	2	19	6	2
Length(min):	0.36	0.87	0.07	0.52	0.35	0.04
ASL(sec):	2	1.5	2.2	1.6	3.5	1.1
MSL	2	1.2	2.2	1.1	2.7	1.1
MSL/ASL	1.01	0.78	1.02	0.67	0.78	1.05
StDev	0.7	1.2	0.2	1.4	2.5	0.6
Min	1.1	0.4	2	0.4	0.5	0.5
Max	3.5	5.7	2.3	5.5	7.4	1.6
CV	0.37	0.76	0.07	0.85	0.73	0.52
Display?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Color						

3.3.3 Střih

Rovněž jako v Red Dead Redemption počáteční sekvence využívá dějový háček, který končí shozením dítěte ze skály a střihem do černé. Střihy jsou dějově promyšlené a nepůsobí nahodile. Pracují s předsnímacími jednotami. Především je pracováno s jednotou pohybu, jako s propojujícím prvkem mezi sekvencemi. Tento způsob byl například použit mezi expozicí a konfrontací. Děj je veden chronologicky. Ve velké většině převažují ostré střihy. Zatmívačky jsou použity jen na začátku traileru u sekvence čtyř záběrů, které diváka vedou po emocionální stránce. To ho odlišuje od ostatních trailerů, které s interpunkcemi pracují výrazně častěji. Střih je veden hudbou a vnitřní dynamikou záběrů. Záběry jsou místy vázány s obsahem slov voiceoveru, ve kterém se popisuje, o co ve hře jde. Například, voiceover hovoří o budování přátelství rodiny atd. a střih stříhá na záběry, které ono téma obsahují. Střihy dále reagují i na zvukové beaty. Objevují se Jump-cuty, které vrcholí v rapid montáž. Z níže uvedeného grafu je patrné tempo traileru, které vrcholí ve zmíněnou rapid montáž.

Graf 5: délky záběrů traileru hry Assassin's Creed: Odyssey

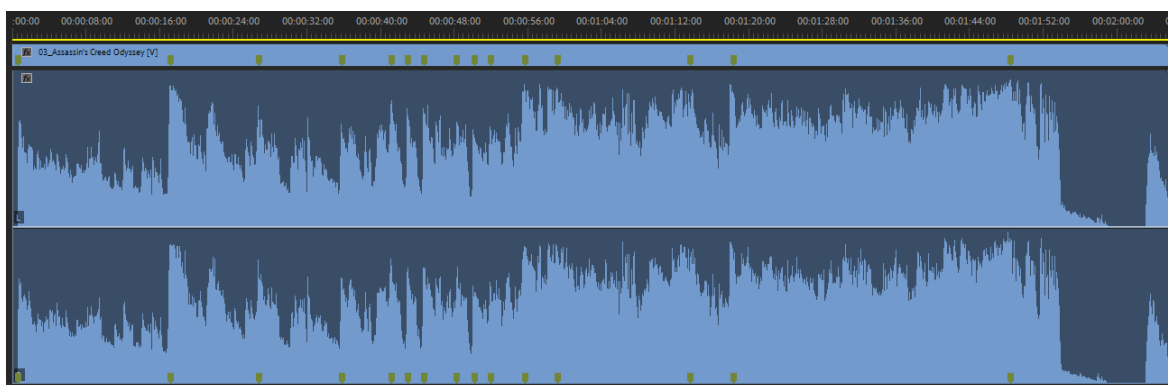


3.3.4 Zvuk

Již první záběr pracuje s voiceoverem, který diváka vede první tři záběry. Napjatou expozici doprovází v pozadí ruchy bouře, která dodává na dramatickosti situace muže, který shazuje ze skály malého chlapce. Celý trailer je podkreslený hudbou, které si divák nejprve nevšímá. Ta ale během času sílí a přebírá dominanci a podřizuje si ostatní stylistické prvky a formy komunikace (kamera, střih,). Hudba kombinuje přirozeně vzniklé beaty z narace příběhu například výbuch lodě, zasažení nepřítele zbraní a další s beaty hudby.

Navzdory tomu, že je příběh zasazen hluboko do historie není zde pracováno s dobovými hudebními nástroji. Jsou využity elektrické nástroje se zvukovými efekty. Pro větší dramatickosti se místy vrací voiceover vypravěče, není ale použit celoplošně, jen na místech vstupuje a vystupuje z děje například v boji voiceover zmizí a divák přesune svou pozornost na děj v obraze. Zvuková složka tak rozvíjí audiovizuální dílo a napomáhá v umocnění dojmu. Zvuková stopa koresponduje s grafem střihu a dokládá gradaci narace.

Obrázek 3: zvuková stopa traileru hry *Assassin's Creed: Odyssey*

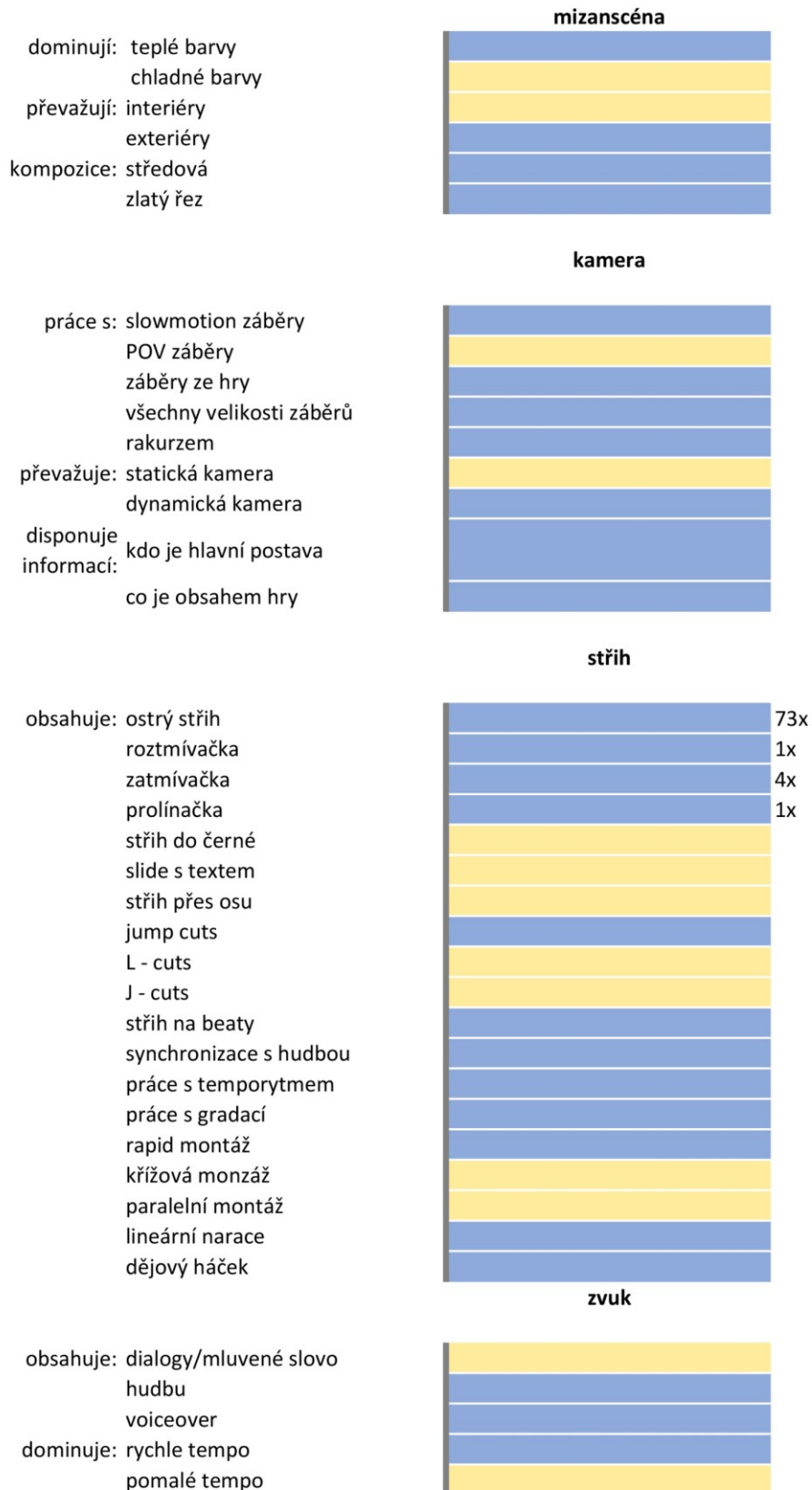


3.3.5 Shrnutí

Trailer klade důraz na emoce a na to, jak efektivně zapůsobit na diváka. S hlavní postavou divák sympatizuje a částečně obdivuje její přístup k životu žít naplno. Co ale trailer neosvětluje je informace v čem je tato hra jiná od předešlých deseti dílů. Tvůrci hru opět zasadili do jiného prostředí, ale přesněji inovace hry, trailer nespecifikuje. Například není poznat, že si hlavní postavu, za kterou hráč hraje, vybírá on sám. Celým trailerem provádí pouze mužská postava a není poznat, že hráč volí mezi mužem a ženou. Rovina vztahového příběhu dává odlehčující a polidšťující charakter jinak akčnímu příběhu. Práce atmosférického prostředí v mizanscéně působí efektivně, díky kterému si trailer a hru divák zapamatuje. Dále se snaží ukázat co nejvíce činností a míst ze hry, ale nic neukáže na delší dobu a spíš diváka motivuje chtít vidět víc. Během traileru vzniká kontrast tematiky mezi řeckými bohy, s kterými trailer začíná, a obyčejného člověka, který je prezentován tak, že i obyčejný člověk se může rovnat bohům. Kombinace stylu sdělení kamery, střihu a zvuku budí v divákovi očekávání a motivaci pokračovat v příběhu traileru prostřednictvím hry.

Graf 6: shrnutí traileru hry Assassin's Creed: Odyssey

3. Assassin's Creed: Odyssey



ANO NE

3.4 Far Cry 5

Hru vydala francouzská společnost Ubisoft a vytvořila ji kanadská pobočka Ubisoft Montreal. Hra vyšla 27.3.2018. Řadí se mezi akční střílečky, adventure žánry. Jedná se o pátý díl série Far Cry, který vyšel po čtyřech letech. Hra se odehrává v americkém státu Montana ve smyšlené oblasti Hope Country. Kraj vede fanatická skupina s radikálním vůdcem, kterou má hráč (jakož to policista v utajení) za úkol spolu se stoupenci svrhnout a vrátit normální chod města. Pro účinnější strategii hra nabízí multiplayer mode. (23)

[online]. YouTube, [2017-26-05]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=Kdaoe4hbMso&has_verified=1 (11)

3.4.1 Mizanscéna

Celý trailer je staven v kontrastu dokonalého letního dne a násilí. Klidné záběry předznamenávají ticho před bouří, které přijde v podobě členů radikálního vyznání náboženství, kteří vnímají všechny, jako nepřátele, jestliže se nepřipojí k jejich víře. Práci s více plány je znatelná již v expozici prvního záběru a je s ním pracováno i ve zbytku traileru. Plány rozvíjí středová kompozice a zlatý řez. Práce se světlem a stínem vychází z vrženého stínu, který vzniká z ostrého a rozptýleného světla. Předměty vrhají dlouhé stíny, což evokuje poledne, ale ve městě, až na výjimky, nikdo není. To vyvolává v divákovi otázku. Celý trailer, až na pět záběrů, se odehrává v rozmanitých exteriérech přírody. Barevnost vychází z harmonických přírodních barev. Každý záběr obsahuje akcent červené barvy, která se vyskytuje na nahodilých místech – květiny, krabice od pizzy, kus oblečení s další. Stoupenci víry nosí bílé oblečení a jezdí v bílých autech – znamená čistoty a nevinosti kontrastující s brutalitou jejich chování. Celý trailer je postaven do kontrastů, který narušují na první pohled mírumilovné prostředí.

3.4.2 Kamera

První záběr je celek, který v prvním plánu upírá pozornost na dřevěnou ceduli u silnice, která vítá návštěvníky ve městě, v kterém se hra odehrává. Kamera využívá většinu velikostí záběrů s výjimkou amerického plánu a velkého detailu. Trailer je složen z mozaiky záběrů z různých prostředí. Osa je proto těžko přiřaditelná, nicméně v navazujících scénách je pravidlo dodrženo. Je zde použita statická i dynamická kamera, ale dynamická převažuje,

a to hlavně během gradace traileru, kde se často mění i směr pohybu. V polovině traileru, spolu s nástupem hudby, kamera začne pracovat i s výraznými rakurzy (podhledy a nahlledy) a temporytmem, který se v posledních záběrech opět uklidní. Zmíněné nájezdy a pojezdy kamery rovněž sledují postavy, ale nedávají větší důraz na žádnou z nich a nenaznačují, kdo z obyvatel je hlavní postava hry. Dále je zde absence použití POV záběrů, slowmotion záběrů a hráčské záběry z hry. Kamera na začátku traileru pomáhá vést tempo. To se během traileru mění a dominanci přebírá střih s hudbou.

Tabulka 5: tabulka velikosti záběrů traileru hry Far Cry 5

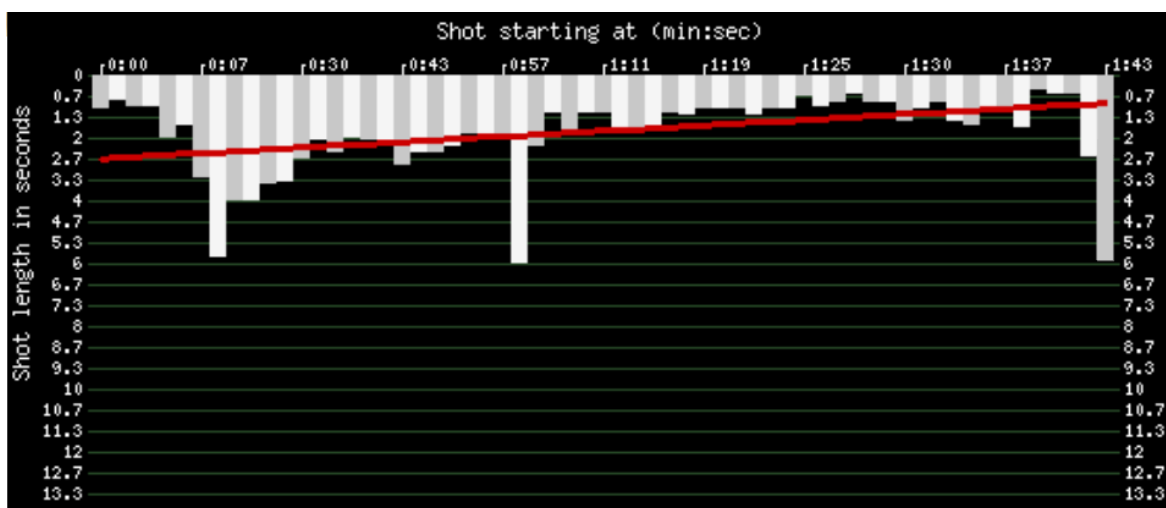
Name:	VC	C	PC	D
Number of shots:	17	19	9	13
Length(min):	0.74	0.7	0.35	0.41
ASL(sec):	2.6	2.2	2.3	1.9
MSL	2.3	1.6	1.8	1.1
MSL/ASL	0.88	0.72	0.77	0.59
StDev	1.5	1.6	1	2
Min	0.4	0.5	1.5	0.5
Max	5.6	7.3	4.8	8.1
CV	0.56	0.73	0.44	1.05
Display?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Color				

3.4.3 Střih

V traileru převažují ostré střihy. Roztmívačky jsou použity jen na třech místech pro zvýšení napětí, například záběr na hořící kříž. První polovina traileru je střihaná v klidném temporytmu spolu s voiceoverem, který záběry propojuje. To se v polovině mění. Tempo

a gradaci střihu přebírá hudba, která se zrychluje a střihá hlavně do pravidelného rytmu hudby, do další akce. Tak situace působí ještě dynamičtější a chaotičtější. Střih přechází až do rapid montáže a pracuje s předznamenáním (kříž vyznavačů víry). Trailer pozoruhodně pracuje se směrem a jednotou pohybu v obraze. Střídání směrů vypadá zprvu chaoticky, ale má svůj řád. Zleva doprava do obrazu objekty vstupují a opačný směr je použit při opouštění. Celým trailerem je střihem a kompozicemi exponován kostel, v kterém stojí osoba, které patří voiceover. J-cuty a L-cuty jsou použity jen ojediněle. Promyšlený závěr tvoří rámec, jak obrazem, tak i zvukem, když se poslední záběr vrací na první obraz traileru. Celkové pojetí je tedy nechronologické, neobsahuje dějový háček, střih na beaty a nepracuje ani s jump-cuty. V grafu je zaznamenané tempo a rytmus s gradací, který jak jsem zmiňovala vrcholí rapid montáží.

Graf 7: délky záběrů traileru hry Far Cry 5

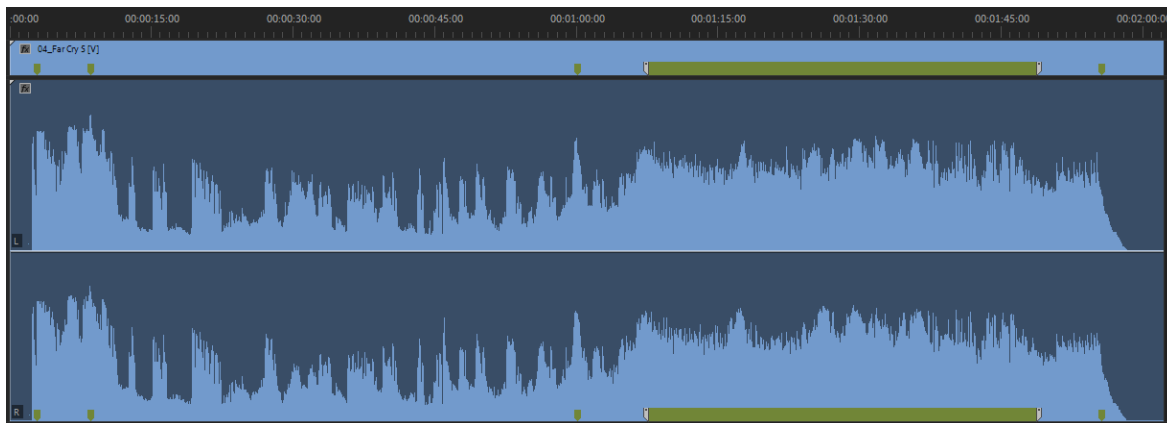


3.4.4 Zvuk

Hlas voiceoveru, který provází celý trailer zpočátku není jasný, komu patří. Divák pouze tuší podle obsahu slov, že nejspíš patří nábožně založenému členu církve. Konec traileru postavu odhaluje, avšak stále zůstává částečně v anonymitě, jelikož jí není vidět do tváře. Trailer silně stojí na práci se zvukem, který využívá všechny zvukové prostředky. Když je trailer puštěn s absencí zvuku, tak první polovina působí velice klidně. Síla voiceoveru je značná a pracuje s emocemi a napětím diváka. V druhé polovině je použita country písnička, tudíž celou dobu traileru pokrývá něčí hlas a slova. Hudba výrazně

ovlivňuje tempo a gradaci narace, což je patrné i ze zvukové stopy, kde je v polovině traileru čitelné, kde začíná hudba.

Obrázek 4: zvuková stopa traileru hry Far Cry 5

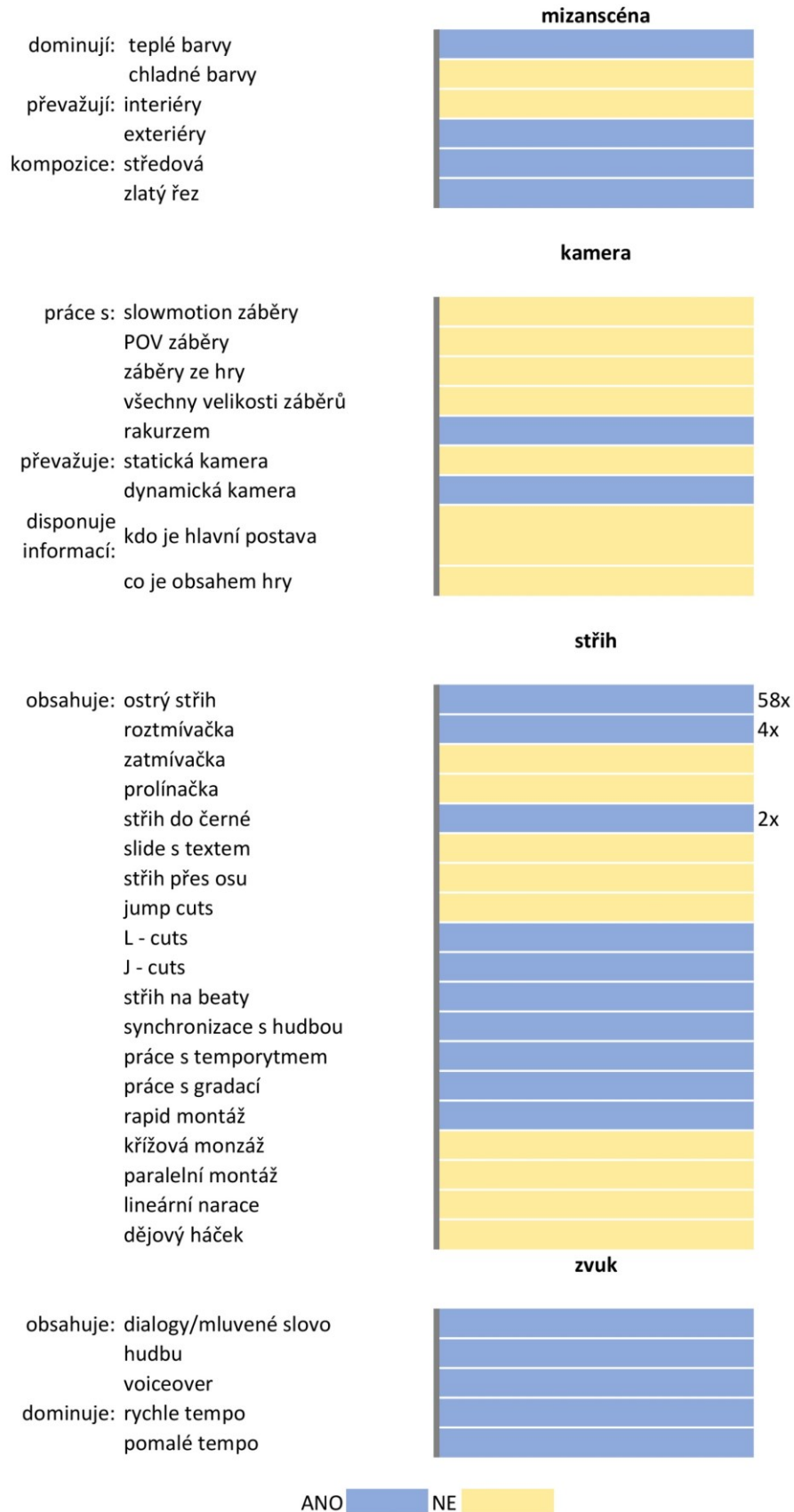


3.4.5 Shrnutí

Vytvořený rámec traileru je promyšlený. Podobně jako u hry God of War trailer začíná i končí stejným záběrem. Avšak na konci zdejšího záběru narace nepokračuje, a naopak zklidňuje vygradovaný temporytmus. V traileru je pracováno s více postavami a není tak jasné, kdo je hlavní postava a za koho hráč bude hrát. Prostředí i obsah traileru je ilustrací toho, co se ve městě děje, ale konkrétní strukturu příběhu, kterou hráč projde nebo co je smyslem hry, neprozrazuje. Trailer je plný kontrastů a gradace, která demonstruje zesilující přístup, jak stylistických výrazových prvků filmové řeči, tak způsob a obsah narace. Všechny formy sdělení se doplňují a ani jedna na sebe nebere přílišnou pozornost. Trailer diváka vtáhne a přiměje ho sledovat obsah až dokonce. Odlišnost narace je viditelná z níže přiloženého grafu.

Graf 8: shrnutí traileru hry Far Cry 5

4. Far Cry 5



3.5 Monster Hunter: World

Hru vytvořilo studio Capcom 9.8.2018. Řadí se mezi akční RPG žánr. Open-world hra⁹, kde hráč hraje za lovce monster, který ve fantasy světě objevuje nový kontinent přezdívaný jako Nový Svět. Hráč dostává za úkol zabít monstra, která ohrožují obyvatele v jeho lokaci. Každé monstrum má jiné vlastnosti a slabiny, takže boj probíhá jinými způsoby. Hráč tak sbírá zkušenosti a předměty, které uplatňuje v dalších bojích, při kterých si vylepšuje dovednosti a výzbroj. Hra opět nabízí možnost multiplayer mode, který hru činí o mnohem zábavnější. Ve skupině více hráčů může být každý jednotlivec vybaven jinou zbraní a skupina pak funguje efektivněji. (24)

Hra byla v americké soutěži The Game Awards 2018 (19) ohodnocena jako nejlepší RPG hra roku.

[online]. YouTube, [2018-26-01]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=OotQrKEqe94> (12)

3.5.1 Mizanscéna






Prostředí, do kterého je hra zasazena připomíná hru God of War. Hned první záběr je navržen tak, aby divák poznal, že se jedná o místo, které není z našeho světa nebo minimálně neodpovídá naší době. Název hry se odráží v začátku traileru. Jednak prostředím (brána z nadrozměrných zvířecích ostatků) a z kostýmů postav, které jsou divákovi představeny v expozici. Ztotožnění a pochopení, kdo je hlavní postava přichází rovněž na začátku hned v druhém záběru, kdy divák vidí v polo celku tři postavy. V polovině traileru se pozornost rozptýlí z jedné, již známé postavy, mezi více postav. Práce s plány a hloubkou prostoru je zde intenzivní. Divák objevuje nový svět spolu s postavami, neboť celý trailer se odehrává v exteriéru. Barevnost vychází z prostředí a vizuálu nestvůr, které tvarem těla připomínají dinosaury. Během traileru převládají teplé barvy. Ty rozvíjí světlo a stíny, se kterými je pracováno v celém traileru. Kompozice podporuje obsah narace pomocí zlatých řezů a středové kompozice, která pomáhá v orientaci neznámým prostorem.

⁹ Open-world hra – hra s otevřeným světem

3.5.2 Kamera

Trailer by se dal pomyslně rozdělit na dvě části. První část je klidnější, kdy kamera spolu s postavami objevuje prostředí a na druhou část, kdy se do děje připojí monstra. Trailer začíná velkým celkem a představuje prostředí exteriéru divoké krajiny. Tvůrci pracují s rámcováním začátku s koncem, který otevírá a končí totožná postava. Kamera pracuje hodně s celky, aby představila neznámé prostředí. Ostatní velikosti záběrů používá při zobrazení postav a monster, avšak chybí velký detail. V druhé části se přístup kamery razantně mění. Styl kamery je založený na výrazných pohybech. Používá pojezdy, výrazné rakurzy pohledy na agresivní monstra za cílem umocnit jejich dominanci a vzbudit strach. Záběry také obsahují výrazně rychlejší tempo a reagují na obsah záběrů – otřesy kamery při výskytu monster. V traileru jsou použity slowmotion záběry a záběry ze hry, hlavně v částech bojů. To ale nedává dostatečnou představu o tom, kdo je hlavní postava. Kamera nedává jasnou dominanci na žádnou z postav po celou dobu traileru. Slowmotion jsou použity pouze jednou, a to na konci v bojové sekvenci. POV záběry jsou využity v situacích, kdy na člověka útočí monstrem. Pravidlo osy je zde často porušeno, což divákovi ztěžuje soustředěnost. Kamera většinu času snímá různé druhy monster v boji s lovci. Divák se ale pouze domnívá, co hra skutečně obsahuje.

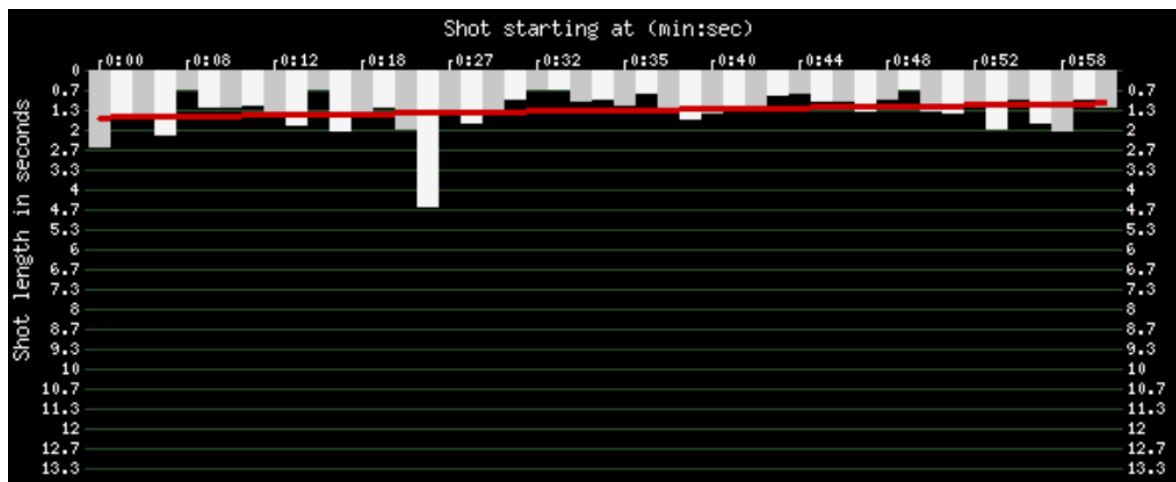
Tabulka 6: tabulka velikosti záběrů traileru hry *Monster Hunter: World*

Name:	VC	C	AP	PC	D
Number of shots:	7	16	2	4	8
Length(min):	0.15	0.56	0.05	0.12	0.28
ASL(sec):	1.3	2.1	1.4	1.8	2.1
MSL	1.2	1.5	1.4	1.4	1.9
MSL/ASL	0.92	0.71	1	0.77	0.91
StDev	0.3	1.3	0.3	1.4	0.9
Min	0.9	0.5	1.1	0.5	1
Max	1.8	5.1	1.7	4	4
CV	0.24	0.6	0.21	0.74	0.43
Display?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Color					

3.5.3 Střih

Nastříhnutí dějového háčku přichází až v jedenáctém záběru na dvacáté vteřině. To vytvoří převrat tématu hry z objevování neznámého světa na akční bojovou hru o přežití a zabíjení. Narace je pojmuta chronologicky, pro lepší orientaci na neznámém prostředí. Střihy jsou podřízeny ději v obraze a často reagují na beaty hudby. Střih dále pracuje s předsnímací jednotou pohybu, aby pohyby postav plynule navazovaly z jednoho záběru do následujícího. I v klidných částech na začátku traileru, jsou střihy poměrně rychlé. Jak je patrné z grafu pod textem. Zvážím-li, že jsou stříhány velké celky prostředí, které divák nezná a musí je stihnout přečíst, je délka záběru příliš krátká na plnohodnotné přečtení. Střihy jsou přiznané i skryté. Napříč trailerem převažují ostré střihy. Interpunkce, konkrétně roztmívačka a zatmívačka je použita pouze na začátku traileru. Dějové části jsou místy prokládány střihy na slide s textem, který komentuje a uvádí hru. V akčních sekvencích je střih podroben vnitřní akci v obraze a temporytmu hudby. Gradace nepřechází do rapid montáže. Trailer rovněž nepracuje s jump-cutem. J-cut je použit pouze jednou.

Graf 9: délky záběrů traileru hry *Monster Hunter: World*

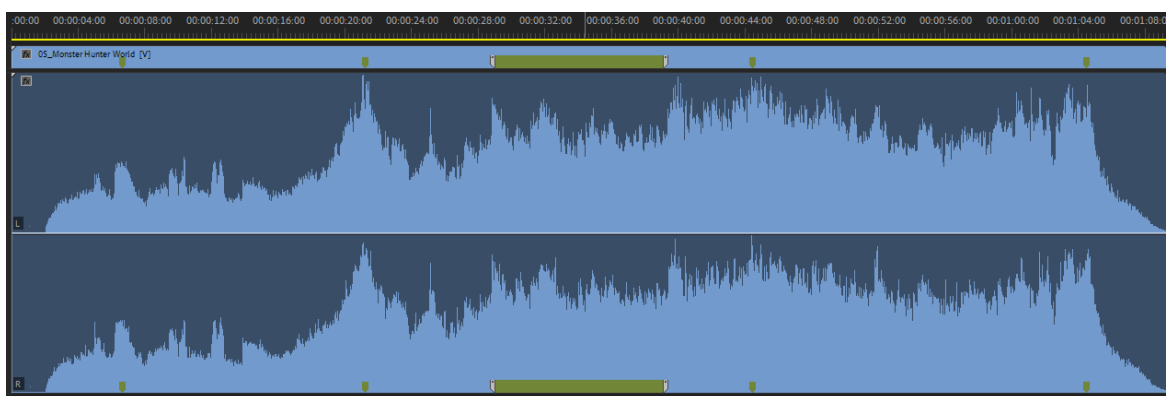


3.5.4 Zvuk

Hudba v traileru pracuje s podporou narace. V prvních dvaceti vteřinách je klidná a podporuje atmosféru z objevování nového světa a prostředí. To se náhle mění. Beatem je tato část výrazně oddělená. Hudba se mění na velmi akční s rychlým temporytmem a reaguje tak na proměnu narace v záběrech. Jak už je zjevné i ze zvukové stopy. Stylizace narace v záběrech je dost intenzivní pro soustředění. S přidáním zvukové složky je kladena

dvojnásobná náročnost, jak na zrakové smysly, tak i na sluchové. Hudba je slyšet v celém traileru. Nejdřív slouží jako zvukový podkres, který se v polovině povahově mění v akční hudbu s výrazným temporytmem. Tento trailer je první, který téměř nepoužívá mluvené slovo. Voiceover tu téměř chybí a je vytvořen na začátku traileru pár větami, které postavy mezi sebou pronesou. Trailer tak více pracuje vyprávěním obrazem a hudbou, která silně ovlivňuje místo nástřihu na další záběr skrze napojení na beaty.

Obrázek 5: zvuková stopa traileru hry *Monster Hunter: World*

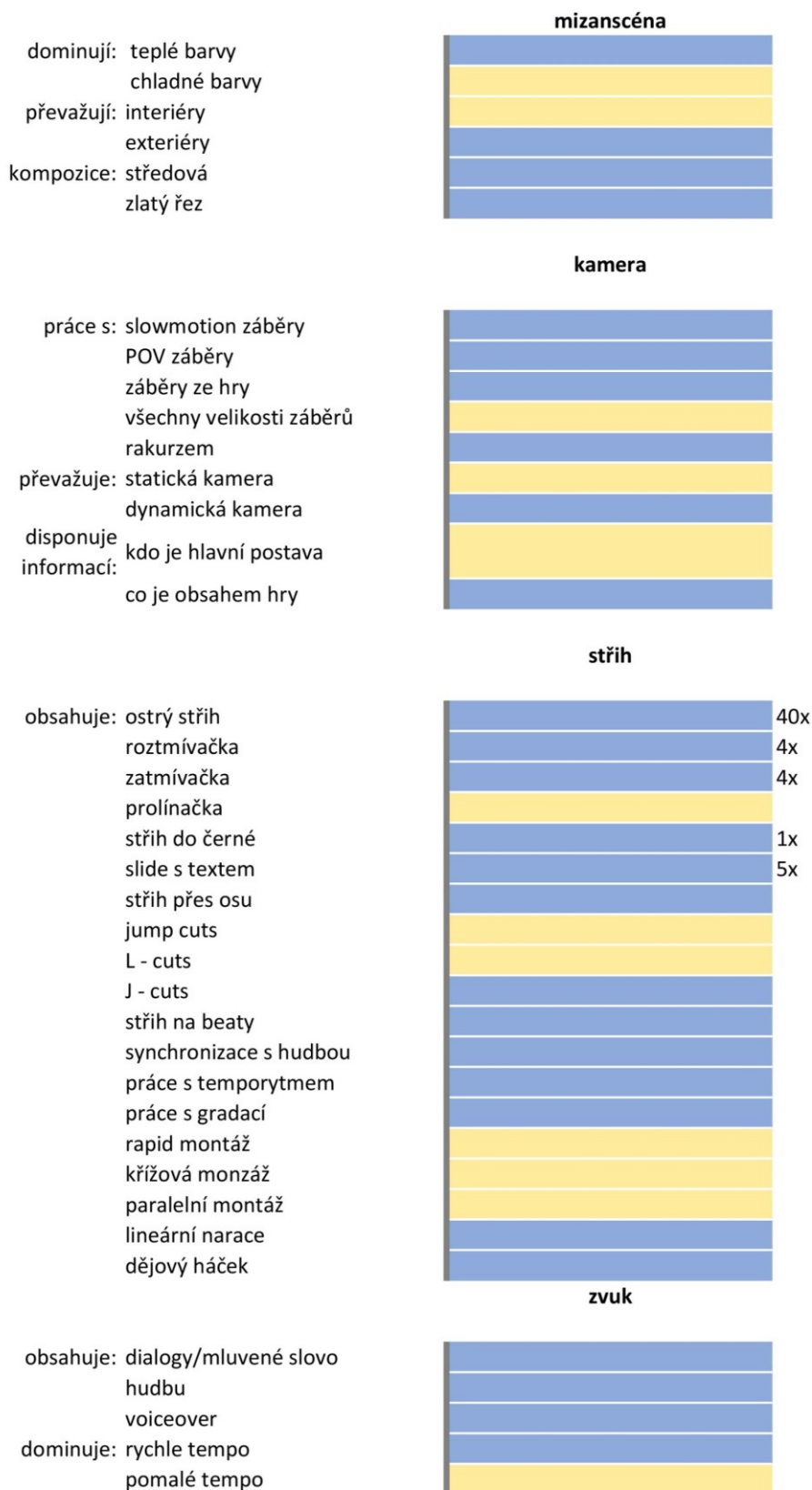


3.5.5 Shrnutí

Trailer má výrazně kratší stopáž než ostatní zkoumané trailery. Pohybuje se na čase jedné minuty. Tento faktor se odráží na odlišnosti vyprávění příběhu, který nestaví tolik na narativním způsobu vyprávění, ale ukázkách ze hry. Dílo intenzivně pracuje se všemi formálními prvky stylizace (silné pohledy a pohyby kamery, stříhy na gradující hudbu atd.). I u kratší stopáže, je náročné sledovat takový způsob vyprávění až dokonce. Jsou místa, kde divák neví, kam má zaměřit svoji pozornost. Z traileru není jasné, kdo je hlavní postavou. Dominancí příběhu tvoří prostředí a monstra, která ohrožují osoby. Napříč tomu, že trailer nedisponuje žádným výrazným dějem, tak je z něho poznatelné, v jakém duchu se hra ponese a co je její náplní.

Graf 10: shrnutí traileru hry *Monster Hunter: World*

5. Monster Hunter: World



ANO NE

3.6 Kingdom Come: Deliverance

Hru vydalo české studio Warhorse 13.2.2018. Patří mezi akční RPG žánr. Děj hry je zasazen do 15. století na území českých zemí za dob krále Zikmunda. Hra vypráví o synovi chudého kováře, kterému vypálili domov a on je jediný, kdo z rodiny přežil. Hráč, stejně jako Jindřich, objevuje okolní svět a své dovednosti, které se snaží zdokonalovat. Jedná se tak o otevřený svět, který hráč objevuje spolu s postavou. Hra má mnoho dějových variant, jak lze úkoly splnit a v čem se zdokonalit. Veškeré lokace a postavy jsou inspirovány skutečnými událostmi. (25)

[online]. YouTube, [2018-01-02]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=F1z6ubHowgA&t=8s> (13)

3.6.1 Mizanscéna





Počáteční expozice používá pouze 2 záběry z tragické události vypleněné vesnice. Z prostředí i zvolené události divák může snadno určit historické zasazení hry. Během traileru se několikrát vymění den a noc. Díky čemuž je vidět vícero denních dob a proměnlivé atmosféry spolu s počasím, jako třeba ranní červánky, stmívání, den plný slunce, deštivé atmosféry a noční scény. Díky tomu působí příběh živě a neupadá do monotónnosti. Děj je zasazen převážně do exteriéru, ale vyskytují se i záběry odehrávající se v interiérech. Prostředí pracuje s více plány, aby docílilo větší hloubky prostoru, jak v přírodě, tak i v interiéru. Obrazové plány zlepšují orientaci napříč prostorem a kompozicí. Barvy jsou přírodní a odpovídají historickému zasazení příběhu. Nejsou použity žádné křiklavé či výrazné barvy. Převládá teplé spektrum barev. Ty pomáhají narativně vystihnout atmosféru a časové zasazení příběhu. Svě zastoupení zde má i práce se světlem, se kterým je pracováno ve zmíněných atmosférách a v odlescích na kovových předmětech. Atmosféry úzce pracují i s počasím a živly – oheň, mlha, déšť a další. Mizanscénu tvoří většinu času válečné prostředí. Kompozice jsou zvolené středové (obsah přímo komunikuje s divákem), nebo se řídí zlatým řezem. Konec traileru je zakončen klidnou večerní scénou, která čerpá z pravidel zmíněných kompozic.

3.6.2 Kamera

Jak píše v předchozí podkapitole, tak prvním záběrem je celek, který ukazuje vypleněnou vesnici a muže, klečícího nad zabitými těly. Následně se přímo zadívá do

kamery a úvodní sekvence končí. Od té chvíle se divák stává spoluaktérem příběhu. Obrazový rámeček začátku a konce zde není výrazně použit. Jediné, co jej pojí je chladné spektrum barev. Při válečných sekvencích se kamera snaží navodit pocit, že postavu ovládá divák. Kamera se stylizuje do POV záběrů a pracuje i se záběry ze hry. Z této stylizace je evidentní, že hra má jednu konkrétní postavu, za kterou bude hráč hrát. Obsah záběrů poskytuje informace o náplni hry, kde pointou je zdokonalovat bojové a další dovednosti. Kamera využívá často široké záběry a do užších jde při zobrazování postav. Záběry snímají rozmanitý obsah, například cestování po království, které prezentuje mnoho lokací. Kamera se převážně drží na ose záběru a využívá často středovou kompozici. Trailer je kombinací statické a dynamické kamery, která často simuluje pohyby postavy a vytváří tak reálnější dojem. Dojem v divákovi zanechá i práce s rakurzy kamery, které jsou často výrazné, ale nijak nenarušují sledování děje, a pouze ho doplňují. Kamera využívá většinu velikostí záběrů, ale nepracuje s velkým detailem americkým celkem a slowmotion záběry.

*Tabulka 7: tabulka velikosti záběrů traileru hry
Kingdom Come: Deliverance*

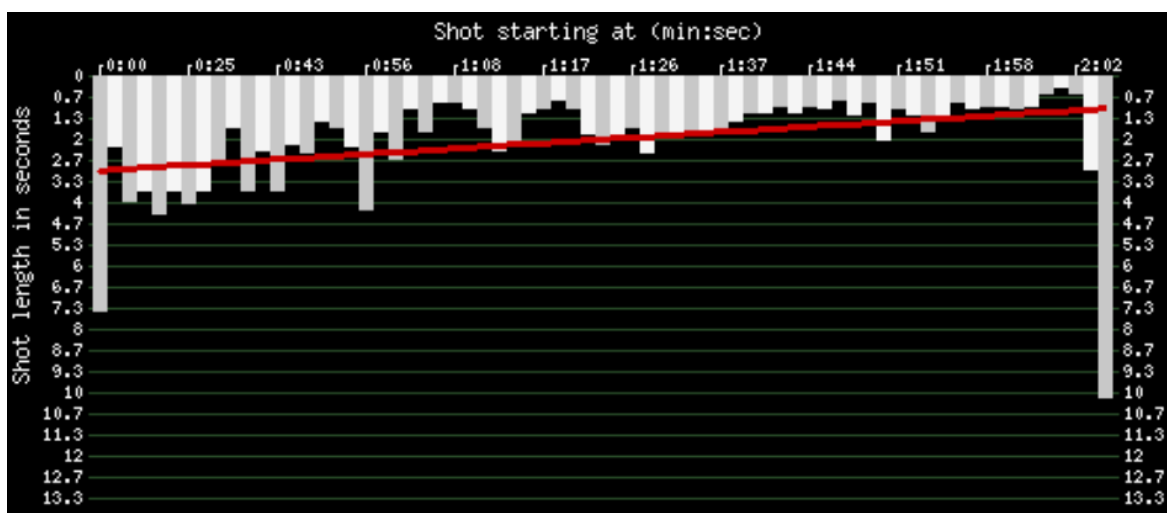
Name:	VC	C	PC	D
<i>Number of shots:</i>	21	21	15	5
<i>Length(min):</i>	0.77	0.69	0.44	0.31
<i>ASL(sec):</i>	2.2	2	1.8	3.7
<i>MSL</i>	1.8	1.7	1.8	3.8
<i>MSL/ASL</i>	0.82	0.87	1.02	1.02
<i>StDev</i>	1.3	1	0.8	1.4
<i>Min</i>	0.5	0.7	0.7	1.6
<i>Max</i>	6.3	4.2	3.7	5.6
<i>CV</i>	0.6	0.51	0.46	0.38
<i>Display?</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Color</i>				

3.6.3 Střih

Začátek je pomalý a klidný. Úvodní sekvenci a dějový háček tvoří druhý záběr, který dá divákovi více otázek než odpovědí. Montáž záběrů pracuje s ostrým i skrytým střihem.

Střih je prováděn na hudbu v kombinaci se střihem do černé, zatmívačkou a roztmívačkou. Přístup traileru se podobá hře God of War. Střihy reagují na obsah dialogů například, když postava pronese repliku, „Pamatuji si jeho tvář, najdu ho.“ stříhá se na zmíněnou osobu. Záběry se snaží odprezentovat náplň hlavní postavy ve hře a prostředí. Chronologie vyprávění se jeví neporušená. Hudba ke konci pomalu graduje, ale střihy na ní příliš nereagují. Drží si podobné tempo i délky záběrů a až v konečné sekvenci na nástřizích bojových scén se tempo spojí s hudbou a beaty vzniklé údery souboje a vytvoří krátkou rapid montáž. Trailer nepracuje s klasickým voiceoverem, ale používá výrazné přesahy J-cutů a L-cutů. Poslední záběr je střih na celek klidné noci se statickou kamerou, který zklidňuje předchozí sekvenci. Podobně tak byl zakončen i trailer hry Far Cry 5. Graf zobrazuje dynamiku, s kterou je trailer stříhán a jeho výraznou proměnu v délkách záběrů.

Graf 11: délky záběrů traileru hry Kingdom Come: Deliverance

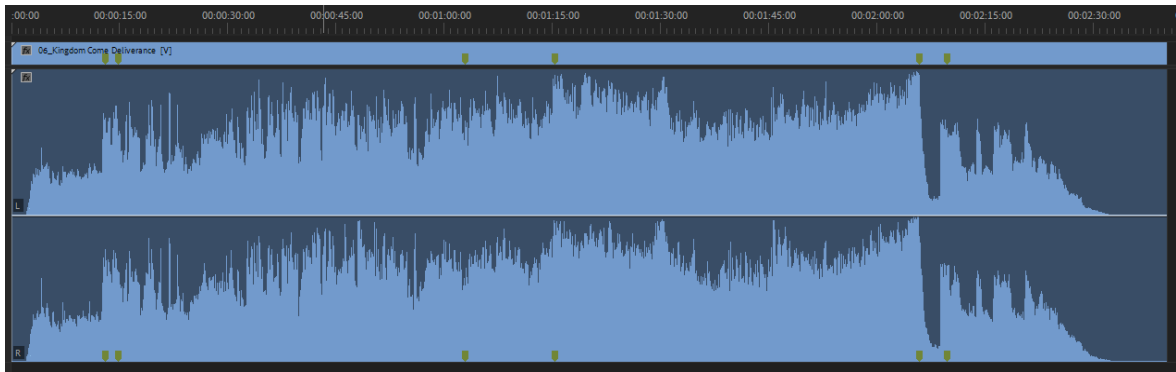


3.6.4 Zvuk

Povaha hudby koresponduje s historickým námětem hry. Hudba je ze začátku sotva znatelná a výrazněji se přidává až po úvodní sekvenci a logu společnosti. Tempo pracuje s dlouhými tóny v kombinaci s kratšími. Ty začnou dominovat v druhé polovině traileru, kdy se charakter hudby výrazně zrychluje a vytváří gradaci. Dohromady hudba působí uceleně, elegantně a vážně. Hudební podkres je pod celým trailerem. Kromě hudby a ruchů se používá i mluvené slovo. Repliky jsou použité hlavně v první polovině traileru, kdy se divák potřebuje dozvědět nejvíce informací. Repliky pronáší různé postavy, někdy se jedná o rozhovor a jindy o samostatně vyňaté repliky ze hry, což neprozrazuje, kdo je hlavní

postava. Lze si to ale odvodit podle střihu, který dává důraz pouze na jednu konkrétní osobu mladého muže. Ve zvukové stopě je vidět přístup zvuku a gradace konce traileru.

Obrázek 6: zvuková stopa traileru hry *Kingdom Come: Deliverance*



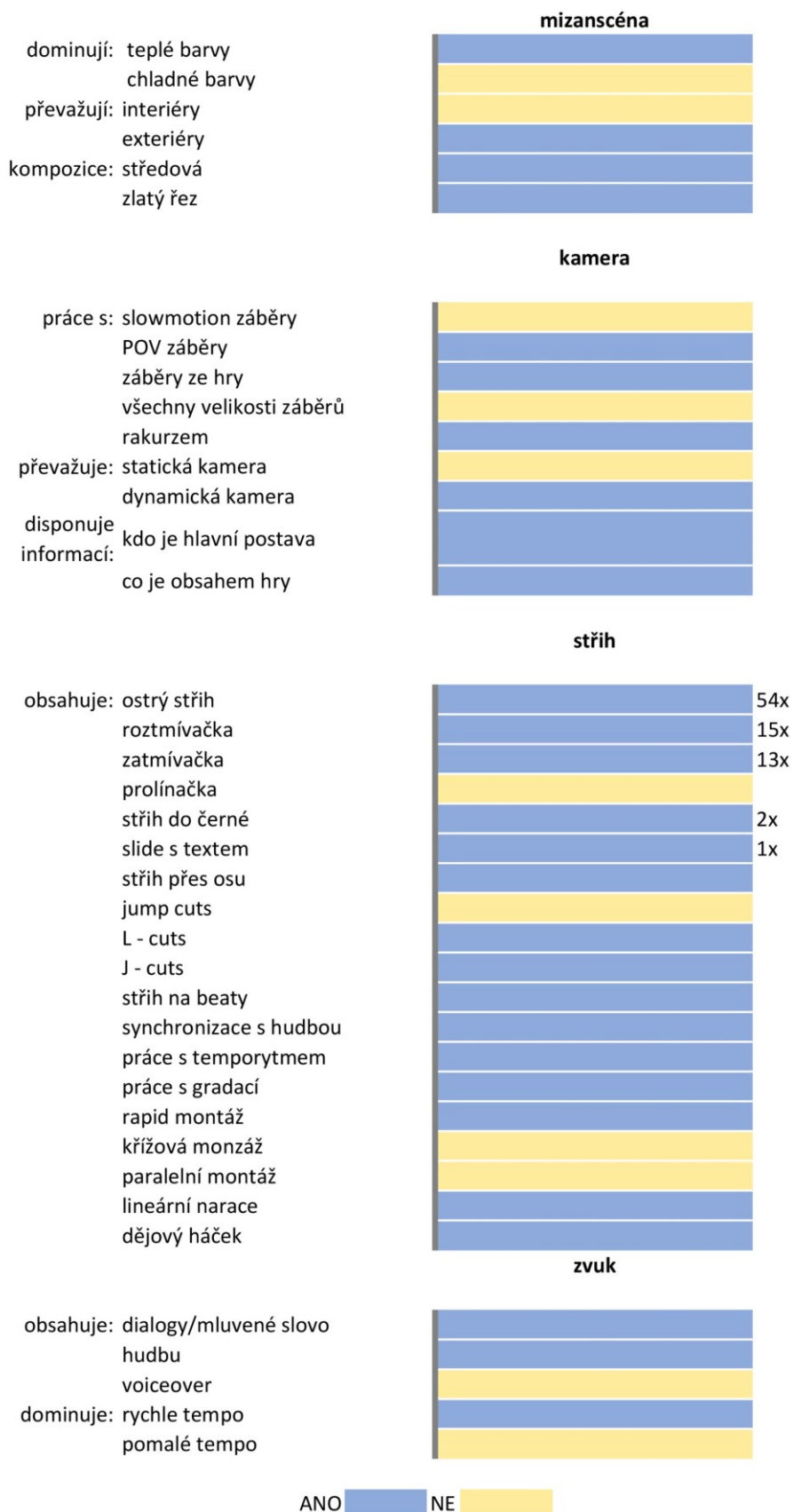
3.6.5 Shrnutí

Z traileru vyznívá silný příběh. Denní a noční scény pracují s atmosférami, gradací a vedení divákovi emoce. Trailer je bohatý na POV záběry, a i když to zprvu působí efektivně, později to působí trochu samoúčelně. Na druhou stranu díky nim trailer působí autenticky

a nejlépe přibližuje obsah hry a její prostředí. Celkově trailer působí propracovaně jak po obsahové stránce, tak i technické. Dobře prezentuje dobu, v které se hra odehrává a prostředí, které je velmi rozmanité a netěží ze stejných záběrů. Hlavní postava je známá už od počátku a prochází celým trailerem. Hra cílí na konkrétní skupinu hráčů a nesnaží se zavděčit všem, což dokazuje i poslední záběr traileru, který video poklidně zakončuje. Tento způsob zakončení (zklidnění vygradované situace) použil i trailer na hru *Red Dead Redemption 2*.

Graf 12: shrnutí traileru hry Kingdom Come: Deliverance

6. Kingdom Come: Deliverance



3.7 SCUM

Jedná se o akční hru o přežití od chorvatského studia Gamepires. Vydaná byla 29. 8.2018, ale plná verze se plánuje na rok 2020. Příběh se odehrává na neznámém místě, kde se vyskytují pouze vězni. Jedná se o open-world survival hru¹⁰ s rozmanitými možnostmi upravovat a vylepšovat si postavu. Vězni mají v hlavě lokační implantát. Neustále jim hrozí nebezpečí od ostatních vězňů, zombie a sledujících dronů, kteří nepřímo naznačují, že se jedná o zvrácenou reality show. Úkol přežít není lehký a cíl, útěku značně komplikovaný. Hra nabízí otevřený svět a multiplayer mode. (26)

[online]. YouTube, [2018-10-08]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=7nr4QcuaOlo> (14)

3.7.1 Mizanscéna

Expozice v širokých záběrech ukazuje nehostinnou krajinu, která je neobydlená. Převažuje hlavně les, rozlehlé moře a hory. Mizanscéna pracuje s více plány v obraze. V orientaci pomáhá hloubka ostrosti a barevnost, která vede pozornost a směr kam se má divák dívat. Barvy jsou laděny do chladného spektra odstínů, a to i přes to, že je děj zasazen do letního dne na pobřeží přímořské oblasti. Celý trailer se odehrává v exteriéru přírody a až na konci se kamera oddálí a odhalí temnou místnost s mnoha obrazovkami se záznamy z dronů a siluetu postavy, která záznamy sleduje. To dává informaci, že sledujeme jen jeden příběh z mnoha a hra nabízí rozmanitost v přístupech hraní. Vystává ale otázka jestli, anonymní postava je součástí hry nebo se jedná o nadsázku tvůrců, která zobrazuje diváka, který na své obrazovce v klidu sleduje trailer.






3.7.2 Kamera

Dlouhý kamerový pojezd v expozici traileru pracuje s očekáváním, co divák uvidí na konci. Dřív, než záběr poskytne odpověď, je strženo do dalšího záběru. Práce s očekáváním

¹⁰ Survival hra - hra kde je hlavním cílem přežít

je použita napříč celým trailerem. Sekvence jsou rozzáběrovány do více velikostí záběrů, které se mění pojezdy kamery. Ta se pohybuje na středu osy, ale nepřekračuje jí a využívá všechny velikosti záběrů. Většinu doby simuluje něčí úhel pohledu k čemuž využívá POV záběry. Dominance není upřena na žádnou postavu dlouhodobě a není tak jasné, kdo je hlavním protagonistou, za kterého bude hráč hrát. Kamera používá často široké záběry pro lepší orientaci prostorem, ale nepracuje se záběry ze hry. Trailer je vystavený na napětí při lovení oběti a očekávání, kdo komu unikne. Boj o přežití je umocněný již avizovanými POV záběry, kdy kamera simuluje, co vidí oběť a lovec. K tomu se váže stylizace kamery, která je celou dobu dynamická a stále v pohybu s funkčně použitými rakurzy. V místě gradace jsou použity slowmotion záběry, které prezentují sekvence boje. Další stylizace jsou záběry z dronu, čímž narace naznačuje, že existuje ještě někdo třetí, o kom doposud divák neví a situaci, kterou sleduje, není náhodná, ale cílená. Rámcování začátku a konce traileru je vystavěno stejným typem záběru dronu, který celou situaci monitoruje.

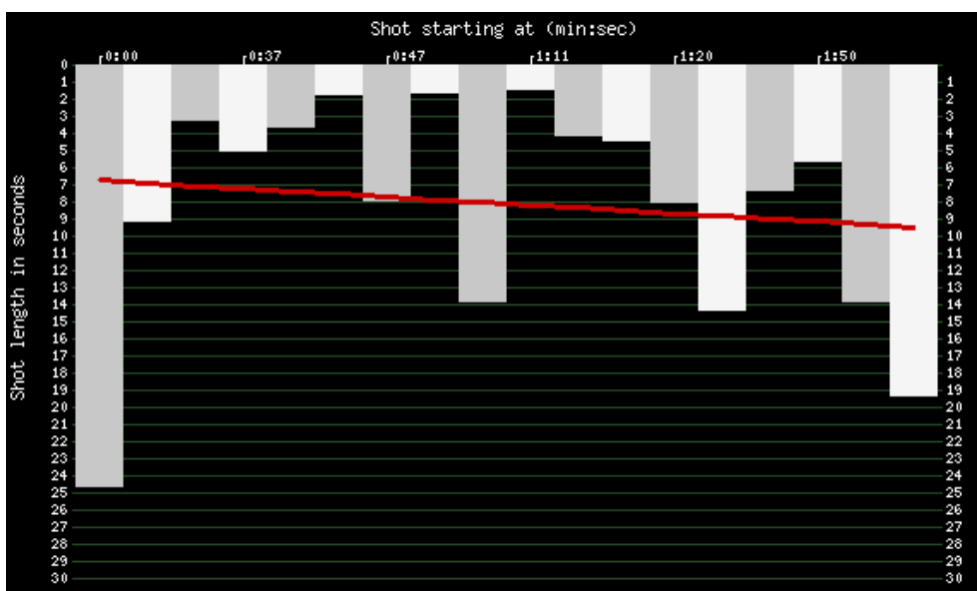
Tabulka 8: tabulka velikosti záběrů traileru hry SCUM

Name:	C	AP	PC	D	VD
Number of shots:	11	1	2	9	1
Length(min):	0.99	0.16	0.07	1.03	0.08
ASL(sec):	5.4	9.5	2	6.9	4.7
MSL	5.1	9.5	2	3.5	4.7
MSL/ASL	0.94	1	1.03	0.51	1
StDev	2.5	0	0.9	5.5	0
Min	1.4	9.5	1.1	2.6	4.7
Max	9.2	9.5	2.8	20.1	4.7
CV	0.46	0	0.44	0.8	0
Display?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Color					

3.7.3 Střih

Úvodní sekvence staví na dlouhém záběru. První střih nastává až po dvaceti vteřinách. Dlouhý záběr je přelet dronu nad přírodou, který mapuje oblast, kde se hra nachází. Ve chvíli, kdy se do záběru dostane vzdálené město, se střihá na velký detail osoby ve městě. Následně děj a prostředí sledujeme přes křížovou montáž dronu a záběry z pobřeží. Ve střihu dominují ostré střihy. Střih do černé je použit jednou spolu s roztmívačkou, a to ve funkční formě při smrti postavy. Dále s interpunkcemi pracováno není. Střihy a délky záběru reagují na rychlost hudby, ale nestřihá se na její beaty. Střihá se na základu podobnosti obrazu a pohybu akce – střih při běhu. Absence voiceoveru a mluveného slova odráží nevyužití práce L-cutů a J-cutů. Rovněž chybí práce s rapid montáží a jump-cuty. Možnost střihu je místy nevyužita a divák sleduje pouze pohyb kamery, která pohybem dává odpověď na dění kolem. Děj je pojat chronologicky, a i když pracuje s dynamikou a temporytmem, je střihán konstantně a dějový háček působí jako součást děje, nežli zvrát v příběhu. Trailer působí akčně, nicméně graf odhaluje, že se tak často nestřihá a gradaci udává vnitřní temporytmus záběrů.

Graf 13: délky záběrů traileru hry SCUM

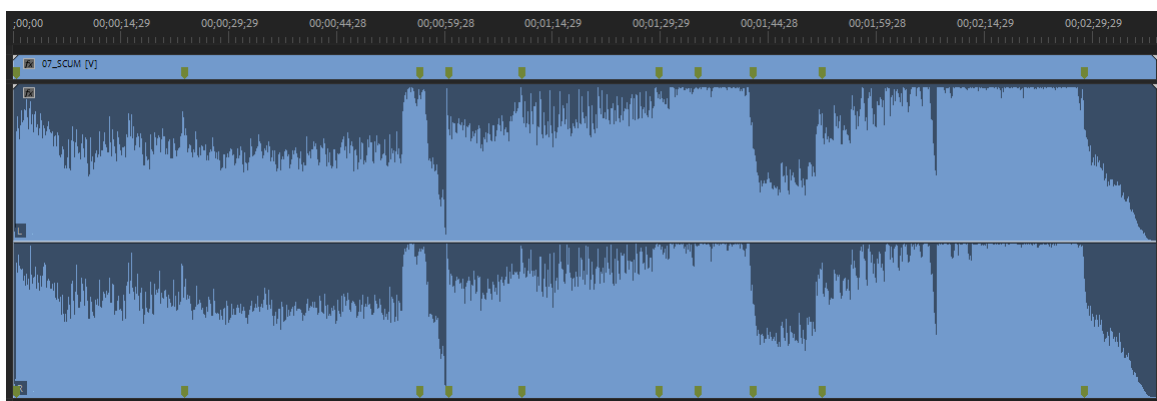


3.7.4 Zvuk

Zvuk zde pracuje decentně s výrazovými prvky v porovnání s jiným trailery. Nepracuje s voiceoverem ani jiným typem mluveného slova. Staví na ruchové animaci v doprovodu hudby, která hned na začátku stanovuje tempo. Poklidná expozice se mění

v bojové prostranství. Hudba nepřebíjí ostatní formální prvky, komunikuje s nimi a doplňuje je. Proměna začíná na jedné minutě, kdy kamera odhalí skrytou hrozbu v podobě vojáka s nabitou zbraní, která se chystá vystřelit. S výstřelem hudba utichá a je slyšet pouze hlas zpěvačky. Charakteristika práce se zvukem i střihem se změní do akční sekvence o přežití. Hudba se odmlčí pouze dvakrát, a to před výstřelem a po smrti pronásledované osoby. Typově by se dala rozdělit do tří částí, které odpovídají trojaktové struktuře (expoziční, konfrontace a rozuzlení). Poslední část traileru graduje jak obrazem, tak i zvukem. Toto tvrzení lze podložit zvukovou stopou.

Obrázek 7: zvuková stopa traileru hry SCUM

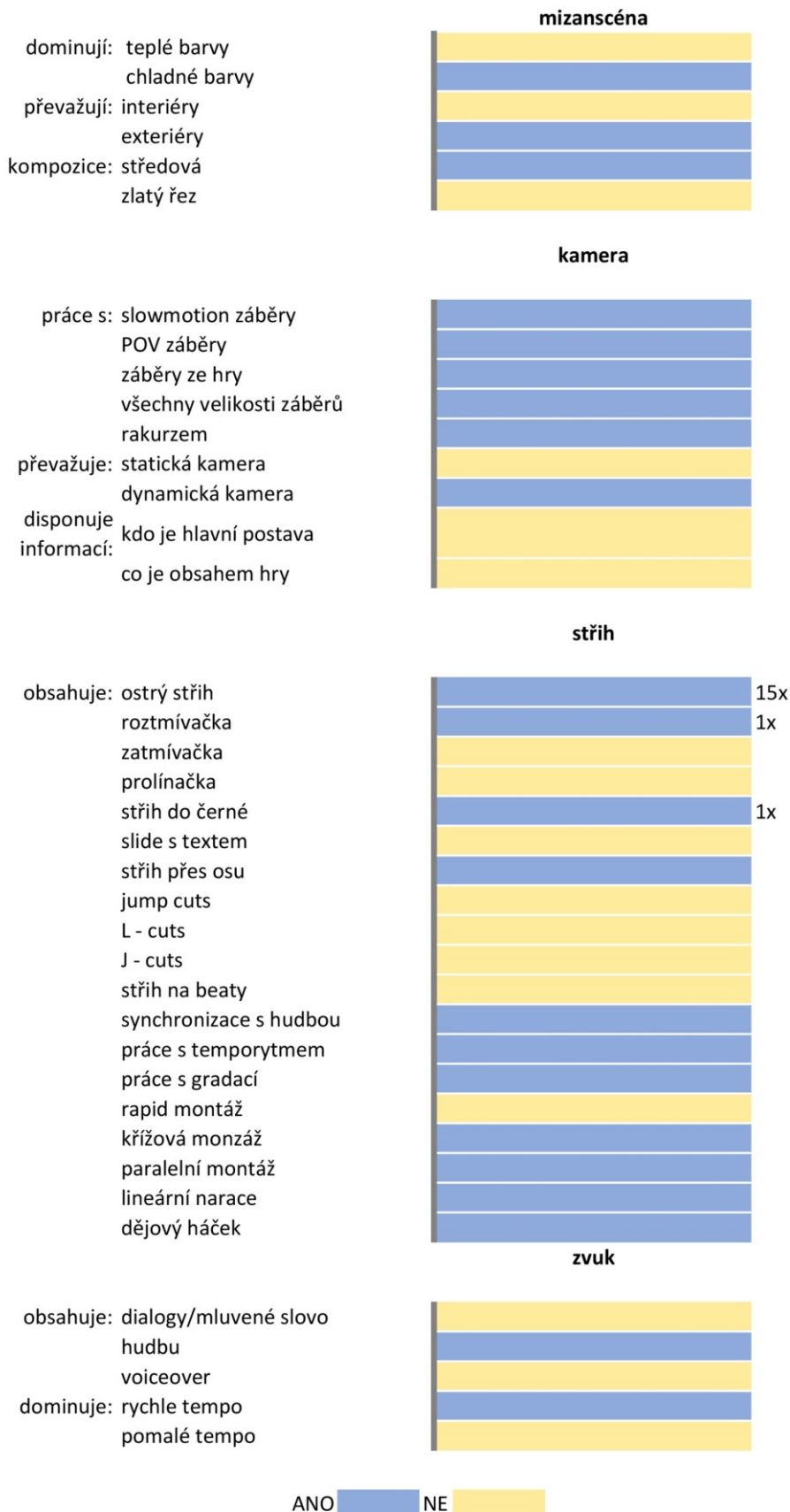


3.7.5 Shrnutí

Trailer pracuje s postupným předání informací o obsahu náplně hry. Leč z děje neprozradí mnoho, je pochopitelné, že se jedná o akční hru o přežití s prvky násilí. Děj se neupíná na jednu postavu a neodpovídá na to, za koho hráč bude hrát. Tato informace není nezodpovězena záměrně, ale navazuje na způsob uchopení individuálního přístupu hráče a možnosti vytvořit si vlastní postavu, která se během hry mění na základě hráčovi strategie. Z obsahu je částečně poznat místo a zasazení děje. Kamera je sice výrazně dynamická, ale nepůsobí nepřírozně a rušivě. Se zvukem je pracováno odlišně, oproti předešlým zkoumaným herních trailerů. Zvuk doplňuje atmosféru mizanscény, ale zcela vypouští mluvené slovo, jak ve voiceoveru tak u postav, které se v traileru vyskytují. Výrazové prostředky filmové řeči doplňuje jeden druhý a působí kompaktně.

Graf 14: shrnutí traileru hry SCUM

7. SCUM



3.8 Frostpunk

Hra má více propagačních trailerů. Zástupce, který slouží pro tuto analýzu je oficiální verze na webových stránkách polských autorů 11 Bit Studio. Hra vyšla 24.4.2018 a řadí se mezi strategické hry. Děj se odehrává v alternativním světě, kde došlo k erupci sopek a svět zasáhla celosvětová zima. Hráčův úkol je postavit město v zamrzlé pustině a postarat se o obyvatele, kteří přežili. Hra staví hráče do role vůdce, který staví budovy a přiděluje úkoly co mají občané dělat, aby nebezpečné podmínky přežili. (27)

[online]. YouTube, [2019-12-04]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=Lu7FeOkHtw&feature=emb_title
(15)

3.8.1 Mizanscéna





Příběh hry je stylizován do vizuálu steampunku. První polovina traileru je vyprávěná v nehybné stylizaci ilustrace tvořené perokresbou. Tato část je informativní sekvencí. V polovině traileru je od této stylizace narace upuštěno a obraz přechází do reálných exteriérů. Obraz pracuje s více plány napříč celým trailerem, které jsou znatelné díky pohybu kamery. Barevnost je v první části strohá. Je tvořena okrovým papírem a černou perokresbou, která je ve všech plánech stejně propracovaná. Jak sem již uvedla, tak druhá polovina traileru přechází do reality a ukazuje město v zamrzlé pustině, kde převažuje chladná barevnost. Obraz v druhé části pracuje i se světlem, které podporuje ledovou atmosféru prostředí. Trailer se odehrává kompletně v exteriéru a převažuje středová kompozice.

3.8.2 Kamera

První část tvoří jeden dlouhý záběr, který začíná v detailu. Kamera "proplouvá" prostorem mezi postavami beze střihu. Postavy, které kamera zachycuje nejsou pro celkový děj důležité jen reprezentují situace, o kterých mluví vypravěč. Kamera během jízdy střídá velikosti záběrů, rakurzy kamery i kompozici. V druhé části kamera nedává důraz na člověka jako na jednotlivce, ale zachycuje monumentálnost města v nelidských podmínkách uprostřed ledové pustině. Město je snímáno ve velkých celcích pro zdůraznění lokace ledové

pustiny, do kterého je zasazeno. Tato sekvence záběrů je vystřižena ze samotné hry. Napříč trailerem je pracováno s většinou velikostí záběrů až na velký detail a americký plán. Ke konci traileru kamera překračuje pravidlo osy. Jelikož záběry mají za účelem ukázat nehostinný exteriér, tak v traileru nejsou použity záběry POV ani jiné záběry spojené s lidskou postavou, jakožto představení hlavního protagonisty. Neobsahuje ani slowmotion záběry. Dynamicky pojatá kamera je hlavně v expozici, ale je využita i v celém traileru.

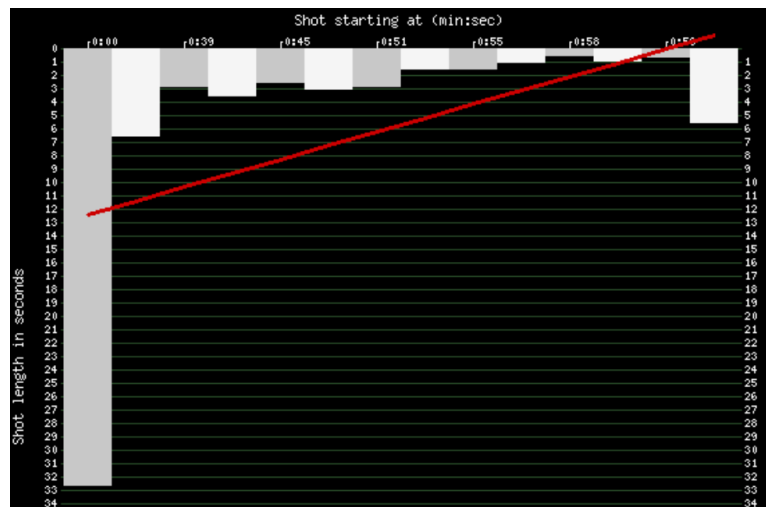
Tabulka 9: tabulka velikosti záběrů traileru hry Frostpunk

Name:	VC	C	PC	D
Number of shots:	11	5	2	2
Length(min):	0.58	0.19	0.11	0.12
ASL(sec):	3.2	2.3	3.4	3.6
MSL	3	2.3	3.4	3.6
MSL/ASL	0.95	0.99	1	1
StDev	1.9	0.6	0.1	0.6
Min	0.6	1.3	3.3	3
Max	8.5	3.1	3.5	4.2
CV	0.6	0.26	0.03	0.17
Display?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Color				

3.8.3 Střih

První střih je až za polovinou délky traileru a nemá tak nastříhlý dějový háček. Střihy jsou podřízené beatům hudby, ale na konci se od podřízenosti oprostí a střih vytváří vlastní rytmus. Trailer nepracuje aktivně s interpunkcemi. Nepoužívá střihy do černé, zatmívačku, roztmívačku, rapid montáž ani J-cut, L-cut. Pouze dvakrát použije prolínačku. Jediné, co používá za výrazný prvek, jsou na konci jump-cuty do rytmu hudby, které pomáhají konec vygradovat. Gradaci i méně střihů dokazuje i graf.

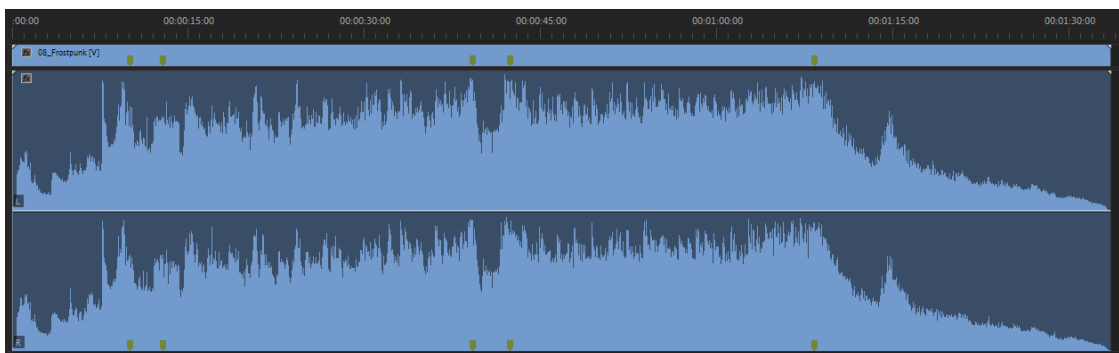
Graf 15: délky záběrů traileru hry Frostpunk



3.8.4 Zvuk

Trailer na relativně krátké ploše jedné minuty třicet vteřin shrnuje příběh, který vypráví o alternativní budoucnosti, do které je hra zasazena. Aby za tak krátký čas, stihl všechno jasně odvyprávět, používá pro sdělení informací voiceover. Jak jsem již zmínila, tak je trailer pomyslně rozdělen na dvě části. V první polovině, se pracuje s voicemovecem, ruchy a hudbou, které dokreslují události, o kterých vypravěč vypráví. V druhé polovině zůstává pouze hudba, která se na konci zrychluje a její tempo graduje. Zlom mezi první a druhou částí lze vyčíst i ze zvukové stopy.

Obrázek 8: zvuková stopa traileru hry Frostpunk



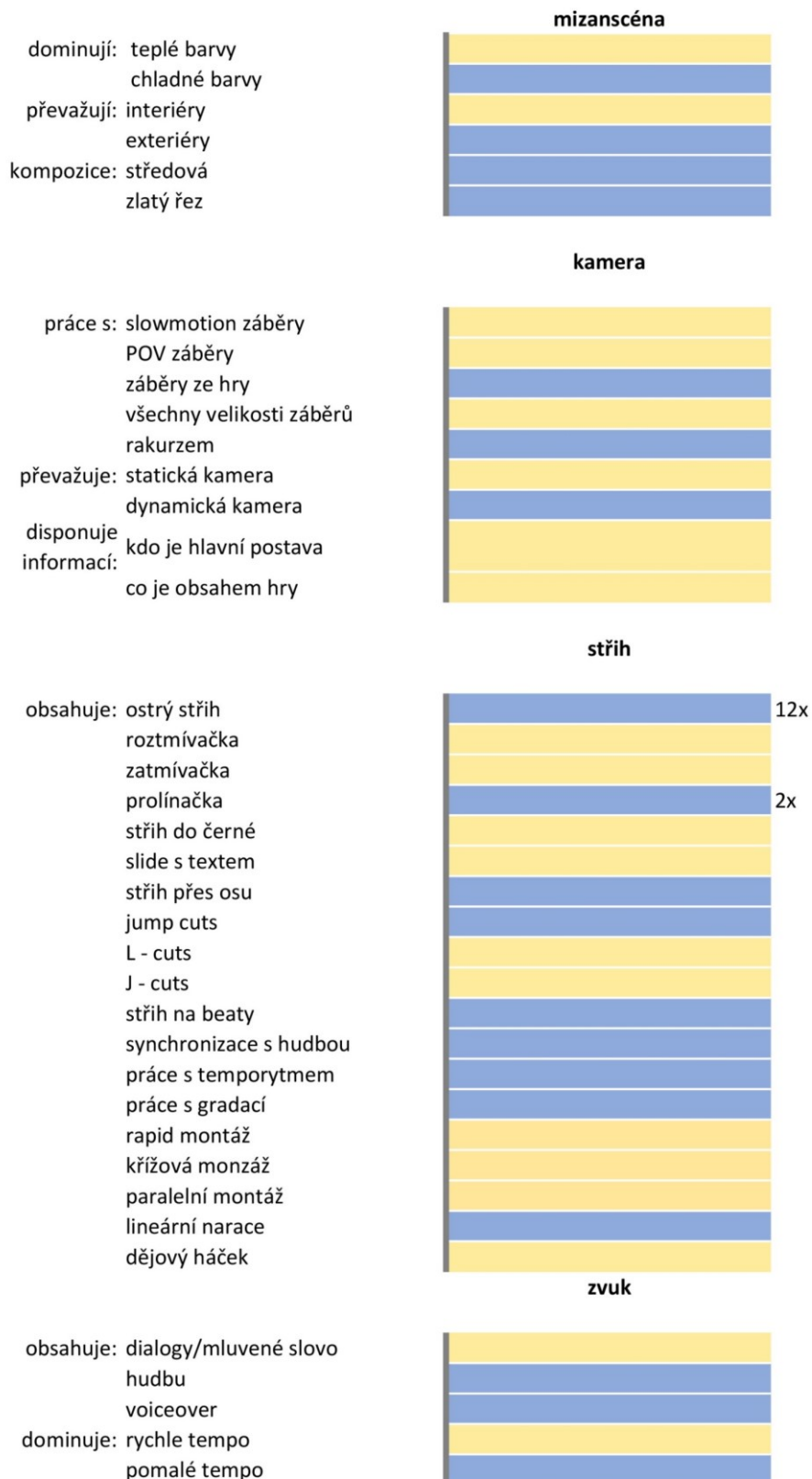
3.8.5 Shrnutí

Trailer v divákovi navozuje pocit vážnosti situace. Prezентuje prostředí a kontext příběhu, který opět nedává důraz na žádnou z postav. Tento způsob je rovněž zvolen záměrně, jelikož se jedná o budovatelskou strategickou hru a hráč neovládá konkrétně žádnou z postav, ale řídí chod a rozvoj města. Soudržnost obou částí traileru zajišťuje hudba,

která je pojí k sobě. Obě části by jinak mohly ale fungovat i samostatně. Trailer toho ze samotné hry příliš neukazuje a nedá jasnou představu o náplni hry. Alternativní uchopení vizuálu je odlišné od ostatních trailerů, a to ho činí unikátním.

Graf 16: shrnutí traileru hry Frostpunk

8. Frostpunk



3.9 Shadow of the Tomb Raider

Hru vytvořila kanadská společnost Eidos Montréal. První verze pro Microsoft Windows, Play Station 4 Xbox One vyšla 14.9.2018. Řadí se mezi akční a dobrodružné hry. Hra je třetím dílem a uzavírá tak trilogii příběhů o lovkyni pokladů Laře Croft, která se vydá do Jižní Ameriky za mayskou civilizací, kde se pokusí zvrátit mayskou apokalypsu. (28)

[online]. YouTube, [2018-27-04]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=XYtyeqVQnRI&t=27s> (16)






3.9.1 Mizanscéna

Expozice exponuje slunce jako hlavní leitmotiv, s kterým je napříč traileru pracováno a stává se z něj důležitý prvek, který propojuje začátek a konec traileru. Práce s barvou je zde klíčová v orientaci mezi dvěma dějovými linkami. V jednom ději je pracováno s prostředím džungle, kde je použito chladné spektrum barev a práce s více plány, aby se docílilo větší hloubky v prostoru skrze rostliny aj. V druhém ději se pracuje s protikladnou barevností teplých barev, převažuje oranžová, červená a žlutá. Pracuje se s motivem skrytého nebezpečí, které může zaútočit z každé strany obou příběhů. V obou dějích divák vidí zamaskované postavy, avšak typologicky zcela odlišné. Džunglí se pohybují vojáci s moderními zbraněmi. V druhém příběhu je postava oblečená do starodávné Mayské masky, tělo má pomalované barvami a akt zabití nepřichází ve formě sebeobranu, jak je tomu u vojáků, ale vypadá jak starodávný obřad obětem bohům. Oba děje se odehrávají v exteriéru. Pro větší tajemnost jsou oba příběhy zasazeny do prostředí, kde je přítmí a omezená viditelnost. Práce světla zde není pouze praktická pro vedení pozornosti obrazem, nebo k docílení hloubky prostoru. Obsahuje i dějový prvek zatmění slunce a rituál, který je s tím spjatý. Ztotožnění s hlavní postavou přichází až od poloviny traileru. Do té doby není jasné, kdo hlavní postavou je a jak vypadá. Pozornost v kompozici obrazu je směřovaná doprostřed obrazovky, ať už pohybem, tak i prací s barvou, světlem a kompozicí.

3.9.2 Kamera

Začátek je odsnímaný v celcích, které přechází do detailů. Kamera v traileru využívá téměř všechny velikosti záběrů s výjimkou amerického plánu. První a poslední tvoří obsahový rám zatmění slunce. Kamera je celou dobu dynamická a pohybuje se spolu s postavami a s pohybem v obraze. Klidnější tempo používá na začátku a na konci, ale i v těchto pasážích není statická. Některé situace jsou bohatě rozzáběrovány v dlouhých záběrových řadách. Co nový záběr, tak kamera stojí na jiném místě, což v nepřehledné džungli působí dezorientačně. Stejně tak se ale cítí i postavy v záběrech a kamera tak doplňuje jejich pocity. V akčních sekvencích boje používá krátké pojezdy, které evokují rozhlížející se osobu, což působí velice autenticky a navozuje dojem, jako by divák stál uprostřed akce, kterou pozoruje. Kamera využívá místy výrazné rakurzy za účelem větší dramatičnosti nebo pro lepší přehlednost v lokacích. Byť kamera snímá dva děje na odlišných místech, tak dává důraz na postavu ženy v džungli a lze tak poznat kdo je hlavní postavou hry. Kamera se drží pravidla osy, ale nepracuje se slowmotion a POV záběry ani se záběry ze hry. Jedná se o čistou animaci vzniklou pro účel traileru. Vizuál traileru působí filmovým dojmem, a proto není znatelné, co je obsahem a náplní hry. Lze odvodit pouze její prostředí.

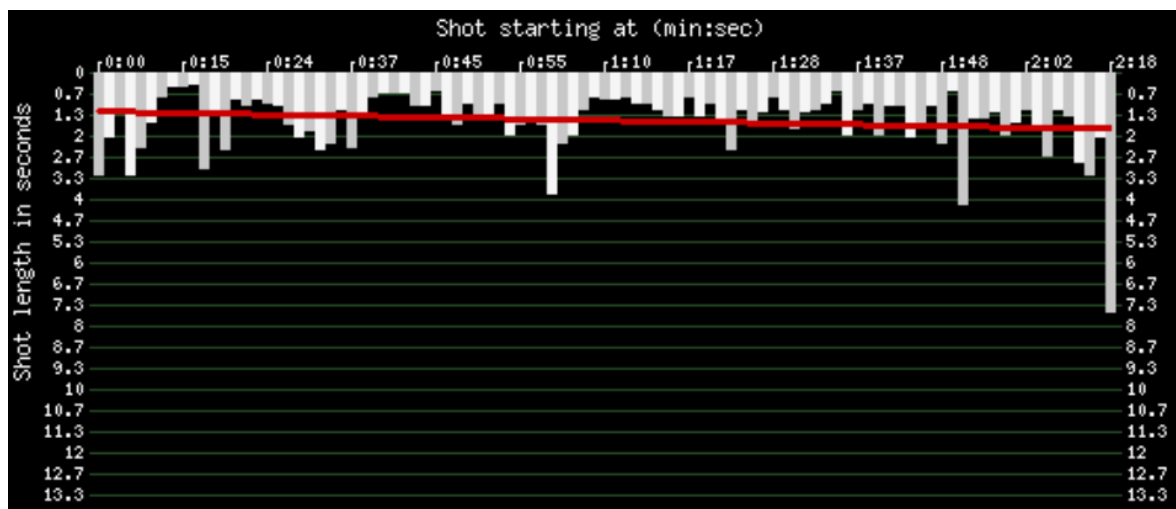
Tabulka 10: tabulka velikosti záběrů traileru hry
Shadow of the Tom Raider

Name:	VC	C	PC	D	VD
Number of shots:	4	23	9	40	9
Length(min):	0.15	0.63	0.28	1.4	0.23
ASL(sec):	2.2	1.6	1.8	2.1	1.5
MSL	2.2	1.3	1.8	1.9	1.4
MSL/ASL	1	0.8	0.98	0.91	0.91
StDev	1	1.3	1.2	1.3	0.7
Min	1	0.4	0.6	0.5	0.5
Max	3.5	6.3	4.7	5.8	2.8
CV	0.44	0.78	0.63	0.61	0.45
Display?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Color					

3.9.3 Střih

Začátek používá delší a širší záběry, které jsou přerušované velmi krátkými prostřihy na jiný děj. Divák sleduje paralelně stříhané dva děje, které se na konci spojí v jeden. Samotné propojení je provedené čistě ostrými střihy a nepůsobí rušivě. Stříhá se na základě podobnosti narace. Střih jinak pracuje s kontrastem dvou dějů a jejich prostředí, takže nepoužívá dějový háček. Temporytmus střihu vytváří dynamické tempo a vystihuje boj s časem a boj o přežití. Obě lineární dějové linky pojí účel zabít jiného člověka. Paralelní střih do druhé dějové linky si pomáhá shodným obsahem v obrazu, který je proveden již zmíněným střihem na základě podobnosti. Například v jednom ději je pád kapky a v druhém ději divák vidí dívku proběhnout kaluží, z které vystříknou kapky vody. Postavy v obou linkách jsou drženy v anonymitě. Vždy je vidět jen část postavy, jak stojí zády či ve stínu. Odhalení hlavní postavy se stane až v polovině traileru a od té chvíle dominují záběry i dějová linka s hlavní postavou. Větší dynamika je podpořena rapid montážemi a změnou hudby. Trailer naopak nepoužívá interpunkci ani jump-cuty, J-cuty a L-cuty. Střihy jsou podřazené vnitřní dynamice obrazu, který je akční. Trailer celkově obsahuje velké množství záběrů s dynamickým střihem ve srovnání s předchozí hrou. Což vyplývá i z grafu.

Graf 17: délky záběrů traileru hry *Shadow of the Tom Raider*



3.9.4 Zvuk

Zvuková složka je ovlivněná prostředím a narací. Pracuje s napětím a tajemnou atmosférou u obou dějů. Hudba je použita na celé ploše traileru, až na pár výjimek, kde se hudba odmlčí. Voiceover je nasazen až od poloviny traileru a hlas, který je slyšet patří hlavní postavě. V zbytku traileru není použito mluvené slovo, až na výjimku jedné sekvence se zpěvem. Zvolená hudba koresponduje s mayským prostředím a má neklidný charakter. Hudba rovněž pomáhá vést divákovu emoci i orientaci dějem, v kterém je někdy obtížné udržet soustředěnost. Ze zvukové stopy lze vyčíst intenzivní tempo, které zvuková složka nastavuje.

Obrázek 9: zvuková stopa traileru hry *Shadow of the Tomb Raider*

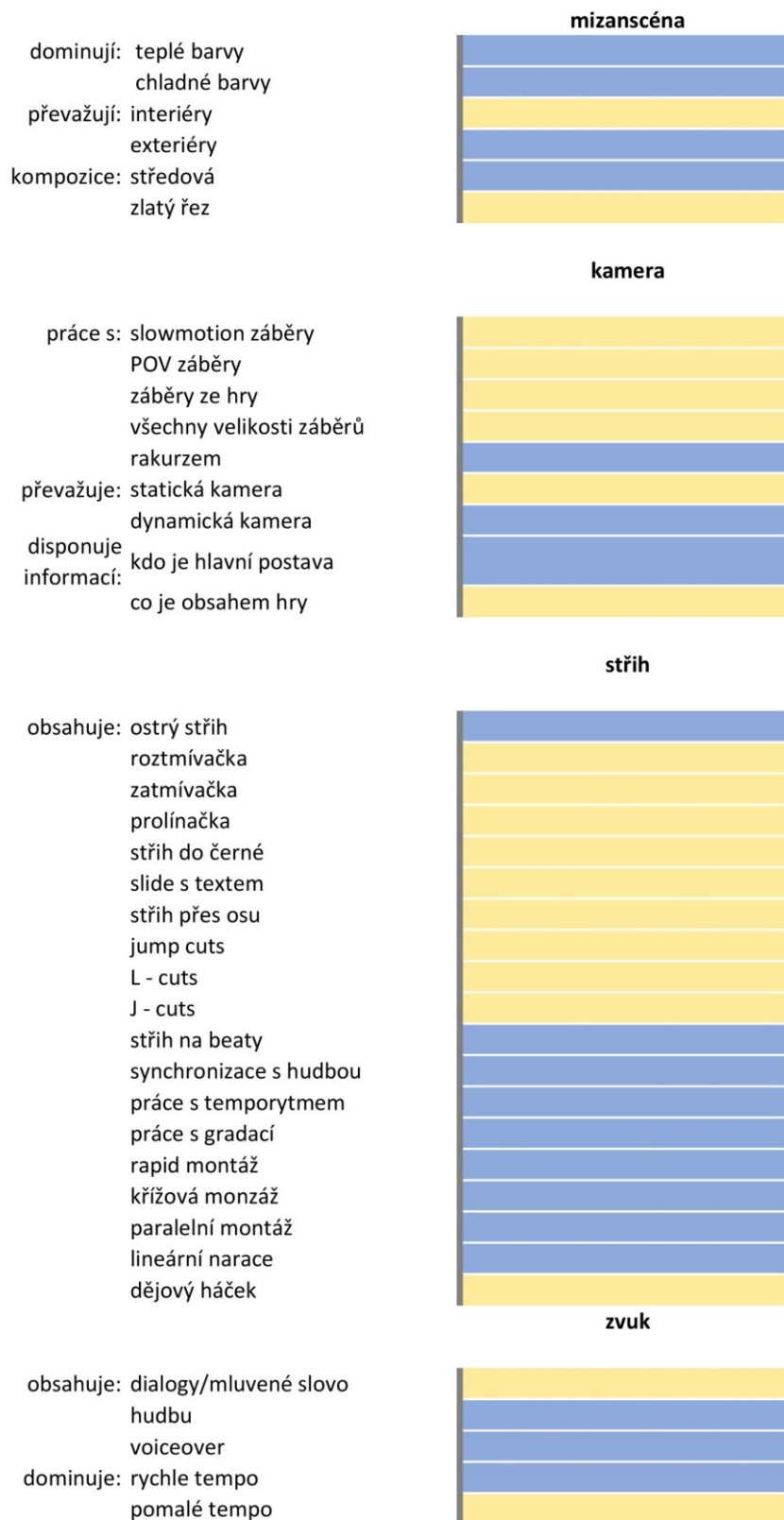


3.9.5 Shrnutí

Trailer má délku necelé tři minuty. Na krátké ploše stihne odvyprávět paralelně dva příběhy, nastínit atmosféru hry a vystřídat mnoho lokací a typy záběrů. Všechny výrazové formy se doplňují a navzájem se nepřebíjejí. Trailer je vytvořený jako čistá animace, která staví na filmové řeči a nepracuje s typy záběrů přibližující herní naraci. Z traileru je znatelné, kdo je hlavní postava, ale není zcela jasné, co je náplní hry. Co lze ale odvodit je prostředí, kde se hráč bude nacházet a typ zvoleného žánru. Trailer staví na tajemnu staré kultury Mayů a tím se pro diváka stává odlišným od jiných akčních her.

Graf 18: shrnutí traileru hry Shadow of the Tomb Raider

9. Shadow of the Tomb Raider



ANO  NE 

3.10 Soulcalibur VI

Autorem hry je japonské Bandai Namco Studios. Vydaná byla 19.10.2018 a nabízí akční Single-palyer a Multiplayer mód. Náplní hry jsou epické boje válečníků hledající meče duší. Hrdinské bitvy se odehrávají v prostředí s pestrým vizuálem a grafickými prvky. Hráč má možnost vytvořit si svou vlastní postavu, která ho hrou provází. (29)

[online]. YouTube, [2018-19-10]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=kIEX09bX20E&t=1s> (17)

3.10.1 Mizanscéna







Na základě toho, že je trailer velmi akční se tvůrci snažili co nejvíce usnadnit čtení obrazu. Například použitím středových kompozic, jednoty pohybu zleva doprava, práce s barvou a kompozic postav, aby bylo jasné, kam se má divák soustředit. Co ale komplikuje pozornost při čtení obrazu je členitost pozadí prostředí. To se sice snaží o barevnou odlišnost, ale přemírou tvarů odpoutává pozornost. Práce s plány je napříč trailerem stejná. V prvním plánu se pohybují postavy a za nimi je vidět interiér nebo exteriér. Práce se světlem se neprojevuje ani tak v atmosférách, jako v upoutání pozornosti na magii, kterou postavy praktikují. Mizanscéna pracuje častěji se sekvencemi z exteriéru v různých denních dobách. Rámec začátku a konce tvoří boj s večerní atmosférou.

3.10.2 Kamera

První záběr je detail meče, který dává divákovi první informaci, kam si hru časově zařadit. Záběr pokračuje pojezdem kamery a mění se z detailu na polocelek, který odkrývá postavu, která meč drží. Dominance záběrů však nepatří žádné z postav a nejde tak říci, která z nich je hlavní postavou hry. Trailerem převažuje dynamická kamera, která používá často kamerové pojezdy namísto střihu. K tomu se pojí rakurzy kamery, které pracují s častými podhledy a nadhledy. Trailer pracuje se všemi velikostmi záběrů s výjimkou POV záběrů. Hledisko kamery se pohybuje na ose a drží se na pravé straně. Obsah záběrů staví na prezentování akce a boje v obraze, který je hlavní náplní. Proto kamera pracuje i se slowmotion záběry, které pomáhají děj lépe vnímat. Trailer je kombinací záběrů ze hry

a animace vytvořené pro naraci traileru, která je i tak strohá a prezentuje hlavně množství postav, za které hráč může hrát.

Tabulka 11: tabulka velikosti záběrů traileru hry Soulcalibur VI

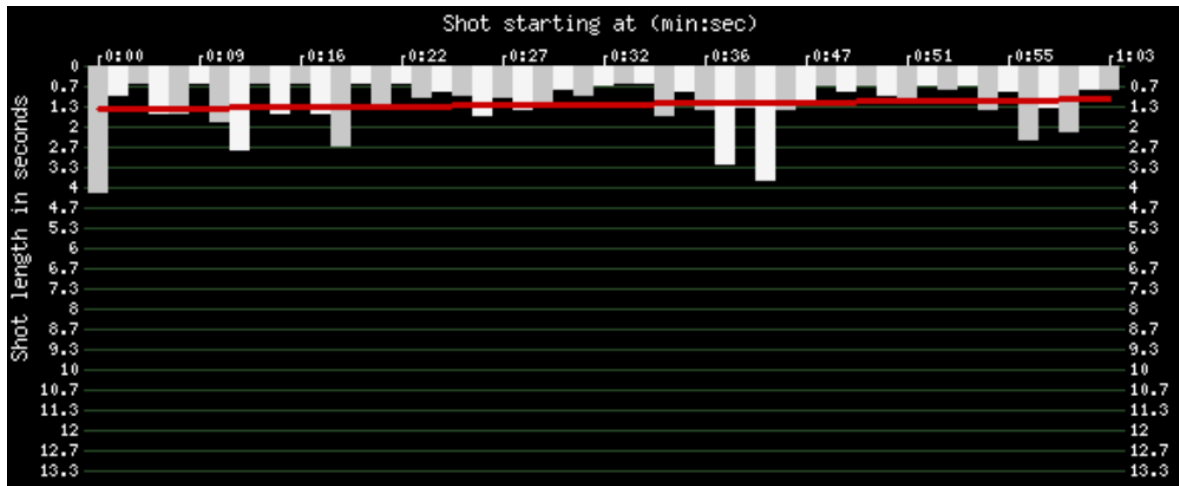
Name:	VC	C	AP	PC	D	VD
Number of shots:	2	30	2	10	8	2
Length(min):	0.04	0.81	0.09	0.22	0.28	0.06
ASL(sec):	1.3	1.6	2.7	1.3	2.1	1.9
MSL	1.3	1.5	2.7	1.3	1.8	1.9
MSL/ASL	1.04	0.93	1.02	0.97	0.86	1.03
StDev	0.2	1.1	0.6	0.6	1.1	1.2
Min	1.1	0.4	2.1	0.6	1	0.7
Max	1.4	4.7	3.2	2.6	4.6	3
CV	0.12	0.66	0.21	0.45	0.52	0.62
Display?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Color						

3.10.3 Střih

Ke střihu je přístupováno akčně za účelem podpořit adrenalin ze sledování. Obsah záběrů a sekvencí se tematicky opakuje, a proto trailer neobsahuje dějový háček, jako jiné trailery. Záběry ve spojení s výrazným tempo rytmem v obraze působí dynamicky a jsou náročné na přečtení. Střihy jsou skryté do pohybu postav. Ostře stříhají do jiné lokality s novým dějem. Celý trailer se skládá z mozaiky sekvencí a chronologie ani kontinuita narace nelze napříč trailerem potvrdit. Záběry také nepracují s rapid montáží ani jump-cuty, L-cuty a J-cuty neboť dialogy a celkově mluvené slovo trailer neobsahuje. V polovině se tempo, střihem do černé, načas zklidní. Divák se v navazující sekvenci víc soustředí na postavy a na prostředí interiéru. S návratem hudby se tempo opět vrací, a to jak ve střihu, tak i v hudbě. Ke konci traileru je pracováno s prostřihy na slide s textem. Střihy pracují

s nástřihem na beaty hudby i nasazením záběru tak, aby beaty hudby zazněly ve výrazných momentech akce. Za celý trailer je využita pouze jedna roztmívačka. Tempo střihu je napříč trailerem konstantní. Ono tvrzení dokládá i graf záběrů.

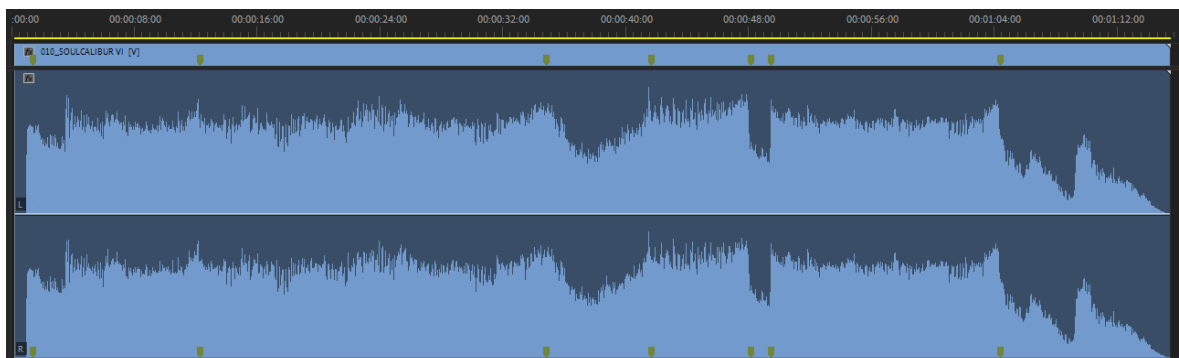
Graf 19: délky záběrů traileru hry Soulcalibur VI



3.10.4 Zvuk

Na rozdíl od předchozího traileru, kde zvuk usnadňoval orientaci narací, zde zvuková složka snižuje schopnost soustředění na obsah. Absence voiceoveru a dialogů vyvažuje přítomnost hudby se zpěvem, která pojí celý trailer. Hudba nikam negraduje a po celou dobu si drží stejný charakter. Narace pracuje s beaty vzniklé akcí postav a ty dále komunikují se střihem. Zvuk pracuje primárně s podpořením akce v obrazu, aby působila ještě akčněji. Zvuková složka nastavuje charakter a dynamiku traileru, který, jak už sem zmínila u hudby, se napříč videem nemění a nikam dál negraduje. To je patrné i ze zvukové stopy.

Obrázek 10: zvuková stopa traileru hry Soulcalibur VI

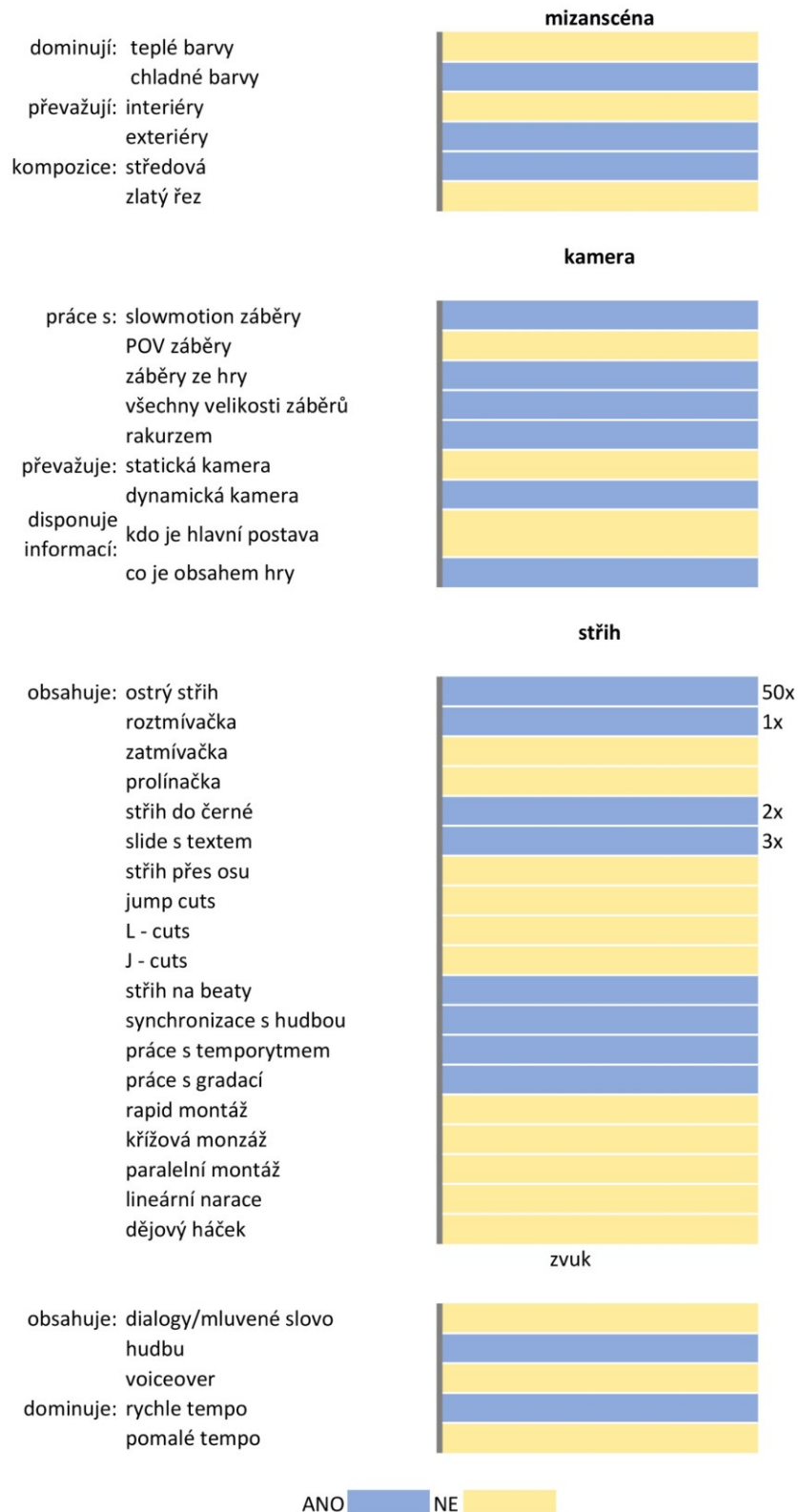


3.10.5 Shrnutí

Trailer je v porovnání s předešlými tituly výrazně kratší. Stopáž přesahuje krátce délku jedné minuty. A i v takto krátké stopáži jej bylo náročné plnohodnotně sledovat. V traileru se formální prvky přebíjejí a je obtížné spolu s rychlým tempem udržet pozornost. Za klad považuji jednotný přístup k obsahu záběrů a opakující se kompozici, která usnadňuje orientaci napříč záběry. Kompozice jsou středové a sledování akce je tím usnadněné. Trailer divákovi představuje více postav z čehož lze vyvodit, že ve hře není jedna hlavní postava, ale je na výběr, za které hráč může hrát. Celý koncept stojí na bojových scénách a sekvencích, které po chvíli nepřinášejí nic nového a pouze obměňují použité postavy. Tento způsob ale odráží náplň hry, která je cílená jako bojová hra s nepřáteli.

Graf 20: shrnutí traileru hry Soulcalibur VI

10. Soulcalibur VI.



ZÁVĚR

Nové technologie jsou všudypřítomné a je pošetilé se jim bránit, či je popírat. Inovace zahrnují i oblast způsobu trávení volného času. Tato práce pomáhá ujasnit zařazení a důležitost digitálních her ve společnosti. A nabízí jednu z možností, jak trávit volný čas. Nahlížení na hry z pohledu trailerů je unikátní proces, jehož absolvováním se člověk částečně ponořuje do samotného hraní her, nebo si alespoň navodí dojem, že je součástí příběhu.

Mým vytyčeným cílem bylo zjistit, jak jsou digitální hry představovány divákovi. Jak pracují s filmovou řečí a jak pracují s reklamou, ve snaze zaujmout potenciálního hráče skrze trailery. Teoretická část objasnila terminologii a pomohla pevněji pochopit definice, co je to hra, trailer, herní trailer a jak je s nimi pracováno formálním, dramaturgickým i vyprávěcím principem. Ke splnění mých cílů mi sloužila analýza strukturálních prvků a formální postupy ve filmové řeči u deseti trailerů na nejúspěšnější digitální hry za rok 2018, která mi poskytla jasná fakta. Mé výsledky dokládají i vyhotovené grafy a tabulky, které rekapituluji zjištění, které rozepisují u každé hry.

Zdroje, ze kterých jsem čerpala byly především knižní a absolventské práce, které se tématu trailerů a her rovněž věnují. Avšak jejich práce se zaměřují pouze na trailery filmové, nebo podobu digitálních her obecně. A z tohoto důvodu je má práce, která je zaměřená na herní trailery a jejich způsoby vyprávění unikátní. Během psaní jsem objevila další rozšiřující zdroje, z kterých bylo užitečné čerpat, a proto se seznam zdrojů před zahájením psaní a nynějším seznam od sebe drobně liší. Nepoužit je však by snížilo informativní kvalitu práce, a proto jsem se rozhodla s nimi taktéž pracovat a informace začlenit do textu.

Informace, získané z této bakalářské práce čtenáři přinesou přínosné podklady do jeho tvorby v praxi. Práce mapuje způsoby a přístupy v tvorbě trailerů pro digitální hry. A nabízí řešení, jakým stylem vytvořit trailer tak, aby byl funkční a odpovídal kvalitám konkurenčních her. Nedá se ale říci, že informace, ke kterým jsem došla, jsou jedinou možnou variantou. Jedná se spíše o „šablonu“, která nezklame a bude fungovat. To, co dělá dílo úspěšným je stále originální nápad a kvalita provedení, proto doufám, že materiál této práce bude lidem, věnujícím se této problematice přínosný.

Nejčastěji používané prvky:

- sdělení mini-příběhu
- dějový rámeček začátku a konce
- na začátku dějový háček
- představit hl. postavu (pokud divákovi není představena, mělo by to mít důvod např. jako u hry SCUM, Frostpunk)
- představit rozmanitost lokací a prostředí / převaha exteriérů / použití záběrů ze hry
- převaha dynamické kamery a práce s rakurzy
- slowmotion záběry
- interpunkce (roztmívačka, zatmívačka, střih do černé)
- L-cut, J-cut (obsahuje-li trailer rozhovor)
- voiceover
- hudba
- střih na beaty
- práce s gradací a temporytmem
- převaha ostrých střihů
- 2 způsoby zakončení: 1) v konci traileru vybudovat gradaci a v nejvíce vygradovaném okamžiku trailer ukončit ostrým střihem
 - + informativní Packshot (název hry, datum vydání, logo studia, herní platformy, rating informace)
- 2) po vygradované sekvenci nastříhnou jeden zklidňující záběr
 - + informativní Packshot (název hry, datum vydání, logo studia, herní platformy, rating informace)

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

3.11 Literatura

- (1) BENDO VÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019, 109 s. CJN. ISBN 9788090675193. (7-8 s., 34-35s.)
- (2) BENDO VÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016, 354 s. ISBN 9788073314217. (47s., 53s.)
- (3) BASLER, Jaromír. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc, 2019. Rigorózní práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. (9s.,12s.)
- (4) BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. ISBN 978-80-244-5404-7. (11s., 22s.)
- (5) BUDÍNO VÁ, Vendula. *VÝVOJ A PROGRAMOVÁNÍ POČÍTAČOVÝCH HER*. Olomouc, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Jan Kubrický. (19-20s.)
- (6) KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015, 264 s. Opera Universitatis Masarykianae Brunensis. Facultas philosophica. ISBN 9788021077560. (92s.)
- (7) BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6. (92s.)

3.12 Internetové zdroje

- (8) *PlayStation: God of War - Be A Warrior: PS4 Gameplay Trailer* [online]. YouTube, 2017 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=gOE2BVRCUkM&t=103s&has_verified=1
- (9) *Rockstar Games: Red Dead Redemption 2: Official Trailer* [online]. YouTube, 2018 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eaW0tYpxyp0>
- (10) *Ubisoft North America: Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 Official World Premiere Trailer | Ubisoft [NA]* [online]. YouTube, 2018 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=s_SJZSAtLBA&has_verified=1
- (11) *Ubisoft North America: Far Cry 5: Official Announce Trailer | Ubisoft [NA]* [online]. YouTube, 2017 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=Kdaoe4hbMso&has_verified=1
- (12) *Monster Hunter: World - Launch Trailer* [online]. YouTube, 2017 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=OotQrKEqe94>
- (13) *Lzuniy: Kingdom Come: Deliverance - Final Trailer* [online]. YouTube, 2018 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=F1z6ubHowgA&t=8s>
- (14) *TheGamepires: SCUM - Welcome to the Island!* [online]. YouTube, 2018 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=7nr4QcuaOlo>
- (15) *11 bit studios: Frostpunk: Console Edition | Official Announcement Trailer* [online]. YouTube, 2019 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=_Lu7FeOkHtw&feature=emb_title
- (16) *GameSpot: Shadow Of The Tomb Raider - Official Trailer* [online]. YouTube, 2018 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XYtyeqVQnRI&t=27s>
- (17) *Bandai Namco Entertainment America: SOULCALIBUR VI - Launch Trailer | PS4, XI, PC* [online]. YouTube, 2018 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kiEX09bX20E&t=1s>

- (18) *Cinematics* [online]. [cit. 2020-06-07]. Dostupné z: <http://www.cinematics.lv/index.php>
- (19) *The Game Awards* [online]. Los Angeles, 2018 [cit. 2020-06-08]. Dostupné z: <https://thegameawards.com/history/2018-2>
- (20) *God of War. Sony Interactive Entertainment Europe Limited* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://www.playstation.com/cs-cz/games/god-of-war-ps4/>
- (21) *Red Dead Redemption 2. Rockstar Games* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/>
- (22) *Odyssey. Ubisoft* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/en-us/odyssey>
- (23) *Overview. Ubisoft* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://far-cry.ubisoft.com/farcry5/en-us/game-info/index.aspx>
- (24) *Monster Hunter: World. Steam* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/582010/Monster_Hunter_World/
- (25) *Kingdom Come: Deliverance. Warhorse Studios s.r.o., Kingdom Come: Deliverance®* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs>
- (26) *Scum. Scumgame* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://scumgame.com/en>
- (27) *Frostpunk. Steam* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/app/323190/Frostpunk/>
- (28) *Game info. SQUARE ENIX* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://tomraider.square-enix-games.com/en-us/game-info>
- (29) *Soulcalibur V. BANDAI NAMCO Entertainment* [online]. 2018 [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://www.bandainamcoent.com/games/soulcalibur-vi#overview>

- (30) BURIAN, Michal. Nejprodávanější a nejhranější hry na Steamu za rok 2018. *Zing* [online]. 2.1. 2019n. 1. [cit. 2020-08-10]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/novinky/96050760/nejprodavanejsi-a-nejhranejsi-hry-na-steamu-za-rok-2018/?fbclid=IwAR17PAW6CWJN4ihmnOK2HQZmYM1J8mxVIsMKtL3w62tR3miWKMt4X2I6Xj0>
- (31) ZARZECKI, Matthias. Game Development: Which Digital Game Distribution Platform Is Right for My Game? *Envato Tuts+* [online]. 2018 [cit. 2020-08-10]. Dostupné z: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/which-digital-game-distribution-platform-is-the-right-for-my-game--cms-30289>

3.13 Přednáška

- (32) NEMEŠKAL, Libor. *Trailer, teaser, upoutávka* [přednáška / prezentace z přednášky]. Zlín: FMK UTB ve Zlíně, přednáška v rámci předmětu Stříhová skladba 5, 20. 11. 2019.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

POV záběr - typ záběru snímáný z 1. osoby (z anglického jazyka - point of view).

MMORPG - zkratka anglického výrazu Massively multiplayer on-line role playing game

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obrázek 1: zvuková stopa traileru hry God of War.....</i>	<i>26</i>
<i>Obrázek 2 : zvuková stopa traileru hry Red Daed Rdemption 2</i>	<i>31</i>
<i>Obrázek 3: zvuková stopa traileru hry Assassin's Creed: Odyssey.....</i>	<i>36</i>
<i>Obrázek 4: zvuková stopa traileru hry Far Cry 5</i>	<i>41</i>
<i>Obrázek 5: zvuková stopa traileru hry Monster Hunter:World.....</i>	<i>46</i>
<i>Obrázek 6: zvuková stopa traileru hry Kingdom Come: Deliverance.....</i>	<i>51</i>
<i>Obrázek 7: zvuková stopa traileru hry SCUM.....</i>	<i>56</i>
<i>Obrázek 8: zvuková stopa traileru hry Frostpunk.....</i>	<i>60</i>
<i>Obrázek 9: zvuková stopa traileru hry Shadow of the Tom Raider</i>	<i>65</i>
<i>Obrázek 10: zvuková stopa traileru hry Soulcalibur VI</i>	<i>69</i>

SEZNAM TABULEK

<i>Tabulka 1: Seznam analyzovaných her:.....</i>	<i>22</i>
<i>Tabulka 2: tabulka⁴ velikosti záběrů traileru hry God of War</i>	<i>24</i>
<i>Tabulka 3: tabulka velikosti záběrů traileru hry Red Dead Redemption 2</i>	<i>29</i>
<i>Tabulka 4: tabulka velikosti záběrů traileru hry Assassin's Creed: Odyssey</i>	<i>34</i>
<i>Tabulka 5: tabulka velikosti záběrů traileru hry Far Cry 5</i>	<i>39</i>
<i>Tabulka 6: tabulka velikosti záběrů traileru hry Monster Hunter:World</i>	<i>44</i>
<i>Tabulka 7: tabulka velikosti záběrů traileru hry Kingdom Come: Deliverance</i>	<i>49</i>
<i>Tabulka 8: tabulka velikosti záběrů traileru hry SCUM</i>	<i>54</i>
<i>Tabulka 9: tabulka velikosti záběrů traileru hry Frostpunk.....</i>	<i>59</i>
<i>Tabulka 10: tabulka velikosti záběrů traileru hry Shadow of the Tom Raider.....</i>	<i>63</i>
<i>Tabulka 11: tabulka velikosti záběrů traileru hry Soulcalibur VI.....</i>	<i>68</i>

SEZNAM GRAFŮ

<i>Graf 1: délky záběrů traileru hry God of War</i>	25
<i>Graf 2: shrnutí traileru hry God of War</i>	27
<i>Graf 3: délky záběrů traileru hry Red Daed Rdemption 2</i>	30
<i>Graf 4: shrnutí traileru hry Red Daed Rdemption 2</i>	32
<i>Graf 5: délky záběrů traileru hry Assassin's Creed: Odyssey</i>	35
<i>Graf 6: shrnutí traileru hry Assassin's Creed: Odyssey</i>	37
<i>Graf 7: délky záběrů traileru hry Far Cry 5</i>	40
<i>Graf 8: shrnutí traileru hry Far Cry 5</i>	42
<i>Graf 9: délky záběrů traileru hry Monster Hunter:World</i>	45
<i>Graf 10: shrnutí traileru hry Monster Hunter:World</i>	47
<i>Graf 11: délky záběrů traileru hry Kingdom Come: Deliverance</i>	50
<i>Graf 12: shrnutí traileru hry Kingdom Come: Deliverance</i>	52
<i>Graf 13: délky záběrů traileru hry SCUM</i>	55
<i>Graf 14: shrnutí traileru hry SCUM</i>	57
<i>Graf 15: délky záběrů traileru hry Frostpunk</i>	60
<i>Graf 16: shrnutí traileru hry Frostpunk</i>	61
<i>Graf 17: délky záběrů traileru hry Shadow of the Tom Raider</i>	64
<i>Graf 18: shrnutí traileru hry Shadow of the Tom Raider</i>	66
<i>Graf 19: délky záběrů traileru hry Soulcalibur VI</i>	69
<i>Graf 20: shrnutí traileru hry Soulcalibur VI</i>	71

SEZNAM PŘÍLOH

- 1) Příloha: Zadání bakalářské práce
- 2) Příloha: Prohlášení autora bakalářské práce

