

Animace v počítačových hrách a jejich cílová skupina

BcA. Tomáš Bezděčka

Diplomová práce
2011

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Tomáš BEZDĚČKA**
Osobní číslo: **K09558**
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Animace v počítačových hrách a jejich cílová skupina
2. Praktická část:
Recycled, 2D kreslený film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně) 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD - výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio - dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 - 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD - pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk-rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA, Prohlášení autora diplomové práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Vedoucí diplomové práce:

Mgr. Lukáš Gregor

Kabinet teoretických studií

Datum zadání diplomové práce:

31. ledna 2011

Termín odevzdání diplomové práce:

16. května 2011

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



Ing. Eva Šviráková, Ph.D.

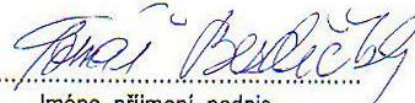
ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ 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.

Ve Zlíně 15.2.2011


.....
Jméno, příjmení, podpis
TOMÁŠ BEZDEČKA

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělěčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odprá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V této práci se věnuji tématu vývoje her od samotného počátku, jejich žánrům, způsobům zpracování a animaci v nich použité. Zabývám se také možným vývojem v budoucnosti, srovnávám kvalitu her s jejich filmovými adaptacemi a porovnávám zážitky z filmů s těmi herními.

Klíčová slova: vývoj, hry, žánry, animace, kvalita, adaptace, srovnání

ABSTRACT

This work is devoted to the topic of game development from the very beginning, their genres, ways of processing and animation used therein. I deal with the possible development in the future, compare the quality of the games and their film adaptations and compare films experiences to those games ones.

Keywords: development, games, genres, animation, quality, adaptations, comparison

Chtěl bych poděkovat vedoucímu své práce, Mgr. Lukáši Gregorovi, za rady, tipy, postřehy a korekce, a hlavně za otevřenost a ochotu sledovat všechny ukázky, jež jsem v práci zmiňoval.

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

OBSAH

ÚVOD.....	8
1 HISTORIE POČÍTAČOVÝCH HER.....	9
2 DRUHY A TECHNIKY ANIMACE	14
3 VZHLED HER PODLE VĚKOVÉ KATEGORIE A ŽÁNRU A JEJICH PRODEJNOST	16
4 BUDOUCNOST ANIMACE VE HRÁCH.....	20
5 Z MONITORU NA PLÁTNO A OBRÁCENĚ.....	24
6 HRÁČ VERSUS DIVÁK	32
ZÁVĚR	35
SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	36
SEZNAM OBRÁZKŮ	38
SEZNAM PŘÍLOH.....	42

ÚVOD

Počítačové hry za posledních třicet let prošly tak pozoruhodným vývojem, že dnes už občas musíme přemýšlet nad tím, jestli se ještě díváme na výtvar programátorů nebo realitu. Před oněmi třiceti lety ale hry vypadaly podstatně jinak, než jak si je dnes automaticky vybavíme. Šlo o aplikace, kdy hra probíhala stylem čtení textu a příslušnou textovou odpovědí na konkrétní nastolenou situaci ve hře. V takovém případě ještě nebylo vizuálně co řešit, technologie se nenacházela na takové úrovni, aby dokázala zpracovávat „obrázky“. Postupem času se ale začaly na obrazovkách objevovat drobné grafiky a loga, symboly nebo jinak než textově zpracované obrazové body. Později se objevil nápad, že by se mohly tyto symboly transformovat, měnit barvy nebo velikost, a tak se pomalu začínala dostávat animace i do počítačů a videoher. Pohyblivé obrázky ale představovaly teprve jenom začátek dlouhé kapitoly...

Budoucnost počítačových her chystá takové audiovizuální zážitky, jaké si dnes ještě neumíme představit. Nemusíme se bát, že tento druh zábavy upadne, protože se jedná o velmi výnosný průmysl a člověk navíc bude pořád mít chuť bavit se.

V dnešních dnech je animace ve hrách čím dál více nahrazována snímáním reálného pohybu, proto se zaměřuji i na popis této techniky a vizuálního zpracování her jako takového. Zpracoval jsem tuto práci tak, aby i člověk, neznalý termínů a her, pochopil vše jasně a napoprvé a neztratil se v „hráčském“ slovníku.

1 HISTORIE POČÍTAČOVÝCH HER

Zabývat se vývojem grafiky v počítačových hrách je ošemetné téma, neboť označení „počítačová hra“ je velmi zavádějící pojem. Než se hry přenesly z konzolí a automatů na domácí počítače, měl jejich vzhled za sebou už téměř třicet let vývoje.

První projekt, který by se dal nazvat hrou, vznikl již v roce 1947. Autoři se inspirovali radarovými displeji a v podstatě nešlo o nic jiného, než o blikající bod na obrazovce, který „hráč“ pomocí směrových kurzorů naváděl na cíl. Jedna z prvních již „grafických“ her byla hra s názvem *OXO* (Obr. 1), což je v podstatě obdoba obyčejných piškvorek. Pojem „grafických“ uvádím úmyslně v uvozovkách, protože na tehdejší dobu všechno, co se zobrazovalo na obrazovkách kromě textu, bylo považováno za grafiku. V současnosti bych mohl jako typický příklad uvést kalkulačky nebo jedny z prvních mobilů. Jejich displeje byly nastaveny jenom na to, aby dokázaly zobrazovat čísla a písmena – obrázek tyto přístroje prostě nezvládaly. Následovala vlna her, jejichž smyslem je odrážet „míček“ ze své poloviny obrazovky na polovinu soupeře, a pokud soupeř míček minul, hráč získal bod. Byl to v podstatě takový půdorys ping pongu s nečekaným názvem *PONG*. Je zajímavé, že ještě v polovině 70. let se zdálo, že hry možná brzy zaniknou, neboť většina z nich byly jen různé variace na Tennis nebo právě Pong.

Jak se vyvíjely technologie, tak se přirozeně vyvíjely i hry. Zcela nové odvětví elektronických her (říkejme jim zatím elektronické) skýtalo nepřeberné množství možností, a tak dala kreativita tvůrců vzniknout mnoha novým žánrům. Objevily se první sportovní simulátory, jež se staly neodmyslitelnou součástí herního průmyslu. Z dalších žánrů v těch letech spatřily světlo světa i *adventury*¹ a první pokusy o 3D *first-person*² střílečky. Sedmdesátá léta byla úrodná také v technickém pokroku, neboť vznikla první přenosná herní zařízení, i když dvakrát praktické ani výkonné to nebylo. Na počátku osmdesátých let průmysl elektronických her zaznamenal první významnější vzrůst. Firmy vydávající hry roz-

¹ typ herní „detektivky“, hledáte souvislosti mezi různými předměty a snažíte se postupovat v ději

² události ve hře vnímáme očima hlavní postavy

hýbaly úctyhodné podnikání a ve vzácných případech, jako je Electronic Arts nebo Activision přežily dodnes. Nové programovací jazyky a nová grafická rozhraní dovozovala programátorům stále více, a tak se vizuální podoba neustále zlepšovala, což ostatně trvá dodnes. V roce osmdesát byl poprvé představen dnes už notoricky známý *Pac-Man* – první hra, která dosáhla mainstreamové popularity (Obr. 2). V hrách se také poprvé začala objevovat plně rozpohybovaná videa. Grafika těchto her by se dala laicky a přitom naprosto trefně označit jako „kostičkováná“, což znamená, že nízké rozlišení dává na odiv (na dnešní dobu) zoufale malé množství pixelů, z nichž je celý obraz seskládán.

Na této době bylo ovšem něco velice pozitivního. Protože možnosti vzhledu a zpracování grafiky her byly omezené, tvůrci se tehdy mnohem více zaměřovali na nápad, originalitu a kreativitu. Málokterá z dnešních her (většinou se to ale týká her logických a adventur) se může chlubit takovými nápady a originalitou, jako jejich tehdejší soukmenovci.

V osmdesátých letech obrazovky poprvé navštívil nejznámější instalatér na světě – Mario (Obr. 3). Tento kníratý chlapík v montérkách a červeném svetru se vrací ještě dnes v nesčetných pokračováních spolu s nejrůznějšími přáteli, kteří mu za těch necelých třicet let přibyli. Jedním z nejvýznamnějších hrdinů se v roce 1989 stal i Prince of Persia, jehož úkolem, podobně jako u Maria, bylo zachránit princeznu v časovém limitu (Obr. 4). Prince of Persia je také jedna z prvních her, která použila rotoskopické³ snímání živého herce – předchůdce dnes velmi často používaného *motion-capture*, systému zaznamenávajícího pohyb herce, který převádí do počítače. I Prince of Persia se dočkal několika pokračování, dokonce také filmové adaptace.

Čas šel dál a od obyčejných „hopsáček“ typu Super-Mario se začali tvůrci zaměřovat na 3D tvorbu, kde se konečně hráč mohl pohybovat nejen doleva a doprava, ale i dopředu a dozadu. Vznikají první letecké simulátory, ale třetí rozměr se usadil převážně v závodních hrách (ve kterých se pomalu opouští kabina a kamera se posouvá směrem za auto) a first-person akcích. Jednou z těchto stěžejních lodí a průkopníkem se stal roku 1992

³ Překreslení/převodění reálného videozáběru na papír či do grafické podoby

Wolfenstein 3D od společnosti Apogee (Obr. 5). Tato hra (tentokrát se již můžeme bavit počítačových hrách) o postupu hradem nacistů, kde ve finále čelíte v přestřelce samotnému Hitlerovi, se stala jednou z prvních tohoto žánru, která se dostala do podvědomí hráčů celého světa. Wolfenstein se roku 2001 dočkal pokračování, ovšem rozruch, který vyvolal původní díl, nebyl nástupcem dosažen ani z poloviny. Roku 1993 tvůrci „Wolfa“ ovšem vypustili další dnes již kultovní hru, nesoucí název *DOOM* (Obr. 6). Ta se dočkala dvou pokračování a nedávno i filmové adaptace. V podstatě jde o stejný princip jako u „Wolfa“, jenomže příběh je tentokrát zasazen do stanice na Marsu, kde místo nacistů hlavní hrdina likviduje příšery z pekla. Opět vidíme z prostředí obrazovky trčící zbraň a celá hra se ovládá jen klávesnicí. Byly přidány textury stropů a podlah. V roce 1996 vydává Apogee další titul, *Duke Nukem 3D*, jedna z prvních „doomovek“, ve které je k míření potřeba myš. I přes v podstatě strohou animaci postav působí tehdy Duke Nukem 3D i jeho souběžníci jako realistické trojrozměrné orgie (a to i přes to, že trojrozměrné je vše, kromě nepřátel, kteří jsou jen rozanimované 2D, tzv. *pseudo-3D*). Duke Nukem 3D je také první hrou, kde se objevily vícepatrové budovy. V devadesátých letech navíc už i v Československu vychází počítačové časopisy s návody a recenzemi, které tady do osmdesátého devátého nebyly.

V devadesátých letech se začínají činit i zdejší tvůrci a tak vzniká série úspěšných adventur Polda, kterému propůjčil hlas komik Luděk Sobota. S nástupem internetu a možností hraní po síti v takzvaných multiplayerech vznikají dnes už legendární série her všemožných žánrů, které jsou postavené na online hraní proti reálným protivníkům. Z akčních *first-person* her je to například *Unreal Tournament*, *Quake*, či *Half-Life* (Obr. 7). V těchto hrách již dovoluje grafika OpenGL, Direct X a výkony počítačů takové věci a efekty, o kterých si mohli nechat průkopníci elektronických her jen zdát. Online hraní způsobilo boom převážně pro strategické hry sledované z výšky, mezi které patří hlavně *Command & Conquer*, *Warcraft*, *Age of Empires*, *Stronghold* a např. *Red Alert*. Dosažení téměř reálného vzhledu prostředí dovoluje grafikům zaměřovat se i na jiné aspekty hry. Ve sportovních simulátorech je to například věrné zobrazení podoby sportovců, jejich chování a mimiky, takže si můžete ve svém oblíbeném týmu zahrát například jako Jágr, nebo třeba zahrát tenis proti sestřím Williamsovým. Dalším příkladem jsou hry držící se nějaké historické předlohy. Kopie dobových zbraní, lokací, či dopravních prostředků.

Zpracování digitálních částic a obrovské množství pixelů napomáhají k čím dál větší realističnosti, např. kouře nebo tekutiny. Právě tyto prvky, převážně tedy zobrazování

živlů, dělalo grafikům problémy odjakživa. Vodu až donedávna nebylo možné vytvořit tak, aby vypadala alespoň trochu reálně a ne jako pohybující se zrcadlo. Začíná se objevovat možnost *antialiasingu*. Tato funkce sice výrazně zatěžuje výkon operační paměti, ale na oplátku vyhlazuje hrany objektů ve hře, takže například na míči už nikdy nevidíte „schoody“, ale bude dokonale kulatý. Další „novinku“ ve světě vizuálních prvků her představuje *bump-mapping*, neboli dynamické mapování. Díky tomuto efektu se například vrásčité čelo jeví jako mnohem plastičtější, než textura ve skutečnosti je. Stručně řečeno stínuje struktury povrchů (zdi, látky, podlahy atd.). V poslední době se čím dál častěji objevují dva nové prvky. *Over-glow* či jen *Glow* a *Depth Blur*, čili hloubka pole. První případ simuluje přizpůsobování zornice nečekaným změnám světla (například výjezd z tunelu, pohled do slunce, odlesky světla z lesklých povrchů). Hráč má pocit, že je oslněný, nebo že okolí „září“. *Depth Blur* se zase stará o dojem prostoru – to, co je v dálce, je rozostřené a nejasné – což ve hrách dříve bylo opomíjeno. I přes všechny možné efekty, které vám navozují pocit reálna, stále vítězí hratelnost nad vizuálním.

Typickým příkladem, který dokazuje, že vývoj grafiky (tady chápeme slovo grafika jako vzhled hry, nikoli jako grafiku v běžném slova smyslu) nevede vždy k lepšímu, je hra *Worms* (Červi; 1994 – současnost; Obr. 10, 11). Dnes již klasická humorná strategická hra na tahy, kdy hráč ovládá skupinku červíků, plánuje a útočí na tým protihráče, či počítače. Hra byla velmi oblíbená pro svoji skvělou a jednoduchou hratelnost, která se s vydáním trojrozměrného pokračování naprosto vytratila. Místo pohybu vlevo a vpravo a přemýšlení nad svým tahem, má hráč nejvíce práce s tím, aby se alespoň zorientoval v prostoru a protivníka v daném časovém limitu vůbec našel. Fanoušci kvůli nepřehlednosti prostředí a komplikovanému ovládání nad tímto počinem zlomili hůl a 3D verze se těší oblibě už jenom ze strany generace těch hráčů, kteří nepamatují 2D verzi. Tato generace ovšem už mnohem raději sáhne po nějaké reálně vypadající akci, nikoli stylizované „srandičce“. Opačným případem je série *Grand Theft Auto* (GTA; Obr. 12, 13). První dva díly (plus několik datadisků) se hrály z ptačí perspektivy, takže postava hráče pobíhala po městě, jezdila v autech a plnila úkoly, a to všechno přehledně kolmo shora. GTA 3 ovšem vyšlo již jako plně 3D z pohledu třetí osoby (= vidíme celou postavu - 3rd person) a nehledě na skeptické komentáře konzervativnějších fanoušků, které vydání hry předcházely, sklidilo GTA 3 obrovský úspěch a dočkalo se (zatím) tří dalších trojrozměrných pokračování. Je to totiž typ hry, kterému větší reálnost dodá jenom na kvalitě.

V současnosti je už technika tak daleko, že si může dovolit v podstatě kopírovat realitu na úrovni, že hráči, či divákovi kolikrát ani nedojde, že sleduje počítačem vytvořený efekt. Už zmiňovaný *motion-capturing* se ještě vylepšil, aby se z něj stal *performance-capture* (Obr. 8, 9). Snímací čidla přilepená na herci nesnímají už jen pohyb těla, ale také mimiku herce a pohyby prstů. Netrvalo dlouho a tato možnost se začala objevovat i ve filmové tvorbě. Některé postavy nebo úkony není možné reálně natočit, proto se sáhne po počítačových umělcích a ti pomocí svých programů dokáží vytvořit naprosto cokoliv. Například filmy *Polární expres*, *Final Fantasy*, *Béowulf*, *Avatar* či *Vánoční koleda* jsou celé postaveny na tomto systému. Hry se už také snaží o co nejreálnější fyziku. V současné hře je nepřipustné, aby padlé tělo ve svahu leželo stále ve vodorovné poloze, tak, jak tomu dřív bývalo běžně. Objekty (těla, látky...) se přizpůsobí povrchu, na který dopadly. Také lehké materiály už reagují na pohyb postavy zcela přirozeně. Například pohyb vlasů, šaty vlající ve větru, či splývající na osobě. Krásným příkladem ukázky použití nejmodernějších systémů je hra *Assassin's Creed*.

Co se ale týče téměř až filmového zobrazení, jsou to hry *F.E.A.R.* a hlavně válečná série *Call of Duty*. V současném předposledním dílu *CoD*, nazvaném *Modern Warfare 2* (*Moderní bojiště*; Obr. 16) najdete opravdu všechno. Jde o simulaci současné vojenské jednotky amerických *Rangers* a britských *SAS* při různých misích, kde se hráč vžívá do role jednoho z vojáků. Svět kolem je momentálně to nejreálnější, co se dá v počítačové hře vidět. Při výbuchu se třese obraz, na zemi se převaluje prach, cáry vlajek, či látek vlají ve větru, pokud někde něco hoří, vzduch nad ohněm se teplem tetelí tak, jak to vidáme normálně v létě nad silnicí. Nemluvě o tom, že se dá rozstřílet a zdevastovat téměř cokoliv. Její nástupce, *Call of Duty: Black Ops* (2010) zobrazující mise tajných jednotek, které „se nestaly“, se pyšní titulem nejprodávanější hra všech dob. Během prvního dne se prodalo 7 milionů kopií s tržbou kolem 360 milionů dolarů v USA a Velké Británii. Brzy se ale dočkáme hry *Battlefield 3*, která už z promo-videí dává tušit, že prvenství *Call of Duty* nebude mít dlouhého trvání.

2 DRUHY A TECHNIKY ANIMACE

V poslední době se čím dál častěji objevují hry, kdy hlavními hrdiny bývají postavy z dětských pořadů či večerníčků, jejichž hlavním cílem je vyřešit nějaký problém pomocí logických hádanek. Jde především o hry pro nejmenší. Kreslené či hrané pořady bývají převáděny do flashové či kreslené animace nebo trojrozměrné podoby. Z české „scény“ můžeme zmínit například hru *Pat & Mat*, ve které se děti ztotožňují s postavami stejnojmenných nešiků ze známého večerníčku. Tyto hry jsou ale z důvodu nízkého věku „hráčů“ animačně poměrně ošizené, protože v nich jde převážně o ony logické hádanky, nikoliv o kvalitu pohybů či příběhu, což ovšem od her vydávaných na DVD v trafice lze očekávat.

V některých hrách se setkáváme s klasickou animací loutek v podobě nascriptovaných⁴ úkonů, které je postava schopna vykonávat podle povelů hráče. Nelze nezmínit dnes už kultovní *Neverhood* z roku 1996 (Obr. 17). Logická adventura, vyrobená kompletně z plastelíny a kreslené animace v plastelíně, vytvořená filmovým studiem DreamWorks (Shrek, Madagascar, Kungu-fu Panda...) vyhrála řadu cen a má dodnes kult svých fanoušků, přestože se již řadu let neprodává. Díky své podivné, dalo by se říct až šílené animaci, naivním postavám a neobvyklým soundtrackem vyčnívá z průměru nejen originálním zpracováním, ale i svými logickými puzzly. Roku 1998 se *Neverhood* dočkal pokračování s názvem *Skull-monkeys*, které už ale žánrově spadá do klasických arkádových hopsaček jako je *SuperMario* či *Abe's Exoddus*.

Kapitolou samou pro sebe jsou animované filmečky v enginu⁵ hry, tzv. cutscény. Jejich výroba se v první fázi podobá regulárnímu natáčení filmu. S hotovými storyboardy se přijde do natáčecího studia, kde jsou přítomní profesionální herci i režisér a scéna z filmečku se začne natáčet podle pravidel běžného filmu či seriálu. Jediný rozdíl proti reálnému filmu je v tom, že herci nemají běžné oblečení, ale opět jsou převlečeni do kontrastních

⁴ předprogramovaných

⁵ systém, ve kterém je hra naprogramována a ve kterém běží; ovlivňuje vzhled her

kombinéz s body, které snímají rychloběžné kamery – jde tedy spíše o záznam pohybu, než animaci jako takovou. Kamery musí mít na body přesný výhled a speciální pravidla proto platí i pro kulisy, které musí být průhledné (například drátěná skříň místo běžné a podobně) a zároveň funkční (na drátěnou židli si tedy musí být možné sednout). Nasnímaná data z bodů se v herním editoru rozvěsí na „kostry“ a začnou se upravovat. Do scény šlo v případě Mafie 2 vložit jakýkoliv objekt od grafiků, umístit libovolný počet světel a podobně. Připravená scéna se dle scénáře v editoru profesionálně nastříhá a ani poté práce na ní nekončí. Nutné je doladit drobnosti jako je mimika tváří a pohyb prstů. Tyto věci se totiž přes *motion capture* nesnímají. U prstů jde o nepřesnou metodu (je nutné nosit rukavice), u tváří je zase snímání mimiky datově velice náročné a 2K Czech proto při vývoji raději zvolili animování pomocí softwaru *Face Effects*.

Podobně jako u Mafie, většina ostatních her používajících *performance capture* už v podstatě „neanimuje“. Je ale přece jen třeba nasnímaná data trochu poupravit. Poupravit proto, že člověk, čili nasnímaný originál, je pro herní svět zoufale pomalu se pohybující bytost. Proto se pohyby nadsazují a zrychlují. Většinou jde o boj, chůzi, běh a jiné výraznější pohyby (přelézání plotů, přeskokování překážek, šplh po budovách). Vždyť si představte, jak dlouho by to trvalo, kdybyste ve hře museli jít běžným krokem nějakou delší vzdálenost. Navíc postava ve hře musí okamžitě reagovat po stisknutí klávesy, takže na nějaké plynulé přechody z klidu do akce není čas, musí se zkracovat. Díky této technice tedy postava jedná mírně zrychleně, aby měla hra dynamiku a spád. Animují se již „jenom“ detaily, jako jsou předměty, se kterými postava přichází do kontaktu, stroje, automobily, různá zvířata a podobné detaily, jako například zornice očí a zmíněná mimika. Momentálně se blíží do prodeje detektivní hra *LA Noire*, která používá snímací kamery s vysokým rozlišením snímaného obrazu, takže zachycuje jak mimiku postav, tak i drobné pohyby jejich očí a sebemenší pohyby obličejových svalů, což ve výsledku působí opravdu „živě“.

3 VZHLED HER PODLE VĚKOVÉ KATEGORIE A ŽÁNRU A JEJICH PRODEJNOST

Počítačové hry se staly součástí našeho každodenního života, ať chceme nebo ne. Dříve bylo hraní her určeno jenom několika vyvoleným, vlastním počítač. Dnes, kdy už má doma počítač opravdu téměř každý, se děti dostávají ke hrám již v útlém věku (z letošního výzkumu Českého statistického úřadu vyplývá, že v Česku počítač v domácnosti používá 59% populace a přístup k počítači má v současnosti devět z deseti dětí ve věku mezi 10 a 15 lety). Tato čísla s každým rokem narůstají a tvůrci her jsou si toho velice dobře vědomi. Vznikají proto hry různých námětů a žánrů, aby nabídka pokryla většinu věkových kategorií. Není výjimkou, že ke hře, ať už klasické počítačové či jen online hře, usedají děti kolem čtyř let věku. Je to samozřejmě volba rodičů, ale i pro tento věk existují hry. Jsou to různé vesele barevné a ozvučené jednoduché hry s těmi nejprimitivnějšími úkoly nebo poznáváním objektů. Z těch známějších existuje řada verzí televizního „mozkového výplachu“, jako jsou Teletubbies, nebo různí pohádkoví hrdinové, jako dříve zmiňovaný Pat & Mat nebo Bořek stavitel, Shrek a další. Jde opravdu o ty nejjednodušší hry, které starší hráče nebudou ani bavit. Tyto hry jsou převážně v internetové podobě, tedy přímo v prohlížeči zdarma, nebo se jejich ceny pohybují v řádech několika málo stokorun. Většině rodičů (předpokládejme, že dítě nehraje samo) ovšem více vyhovuje levnější, internetová varianta, která k procvičování poznávání, ukazování a podobných motorických aktivit bohatě postačí.

Roztomilé postavičky najdeme ve hrách ještě delší dobu. Děti kolem deseti let už mají svoje zájmy, líbí se jim různé věci a chtějí mít svůj vlastní názor, proto je nabídka titulů pro jejich věkovou kategorii podstatně rozmanitější. Najdeme tady už všelijaké žánry, vzhled je sice stále převážně pozitivní a roztomilý, ale občas se objeví už i nějaký padouch (viz Dr. En ve hře *Crash Bandicoot* na PlayStation) či záporná postava. Cenově je to také už podstatně „divočejší“, některé hry už mají běžnou herní cenu (ovšem přesná čísla prodejnosti zřejmě nikdo nezíská, vzhledem k jednoduchosti stahování a dostupnosti na internetu). Nejčastěji jde o nějaké konzolové hry, protože pro začátek dítě nemusí umět ovládat počítač, aby si hru zapnulo samo. Najdeme nesčetné množství her s Nintendo charakterem, jako je Mario, Warrio, Donkey Kong a podobné v desítkách kombinací od postře-

hových her až po závody motokár (např. Mario Kart – nedávno i pro konzole Wii). Hry nebývají nijak obtížné, jde především o postřeh, zručnost a hlavně zábavu. Dětská mysl se totiž při hraní nezaobírá takovými věcmi, jako je detailně prokreslené prostředí, rychlý a dokonalý engine, poutavý příběh či co nejrealističtější fyzikální model. Další poměrně známou hrou je *Kao the Kangaroo* (Klokánek Kao; X-Ray Interactive). Neplníte tedy žádné složité úkoly, nelámete si hlavu nad složitými puzzly, jen se snažíte překonat všechny možné překážky a dostat se k teleportu do další úrovně. Cestou sbíráte různé *power-upy*⁶ a mince, ničíte nepřátele, skáčete, pobíháte, uhýbáte - zkrátka provádíte vše, co byste ve hře určené pro ty nejmenší očekávali. V kůži roztomilého klokánka se ale věnujete i činnostem, které bývají většinou zástupců živočišné říše odepřeny - létáte na rogalu, jezdíte na snowboardu či vodním skútru a vůbec děláte věci, ke kterým se ani většina z nás, lidí, dostane jen zřídka. Vzhledově celkem podobný zástupce, který je navíc mnohem známější než Kao, je *Rayman* (studio Ubisoft). Tato podivná postavička s lilkovitým tělem nemá ruce a nohy, pouze dlaně s prsty a chodidla, která umí vystřelovat do dálky a likvidovat nepřátele. Poprvé se objevil roku 1995 a stále vycházejí nová dobrodružství. Podobně jako Kao i on skáče a uhýbá, v některých dílech například musíte například mačkat klávesy do rytmu hudby, aby Rayman tancoval tak, jako jeho vyzyvatel. Opět nic složitého ani k přemýšlení. Hlavně postřeh.

Pokud se budeme posouvat s věkovou hranicí, čím vyšší věk, tím složitější hry a tím větší žánrový rozptyl.

Jedním z žánrů, které nejsou nijak věkově omezené, anebo v nich není nic, co by mělo dětem uškodit, jsou sportovní simulátory. Mateřskou lodí jejich většiny je společnost *Electronic Arts*, známá zde spíše jako EA Sports. Najdeme zde ročně desítky titulů od basketballu po hokej. Právě nejznámější a nejoblíbenější je v Česku FIFA (Obr. 14) a NHL, které každoročně vycházejí v aktualizovaných vydáních. Tyto série už dosáhly takové úrovně, že stačí poodstoupit od obrazovky o kousek dál a nepoznáte, díváte-li se na hru či skutečný zápas. Podoba a gesta hráčů jsou dokonalá – díky *performance capturingu*.

⁶ herní vylepšení, např. vyšší skok, delší výdrž při běhu atd.

Uvést se sluší i závodní klasiku *Need For Speed*, které vychází každý rok nový díl. V nejbližší době nás čeká vydání již osmnáctého dílu, s názvem SHIFT 2. Jde o závody na okruzích s přihlédnutím na realističnost řazení a chování vozu, tentokrát už bez tuningu a policie.

Popravdě řečeno, čím starší má hra cílovou skupinu, tím je většinou násilnější. Spolu s tím se mění i vzhled hry, protože starší divák je otrlejší a tudíž hra může jít do větší detailnosti. Ostatní kategorie tedy s narůstajícím věkem začnou splývat a nelze tedy přímo rozlišit, co už je pro dospělé a co ještě ne (málokdo se řídí doporučeným věkovým označením na krabici). V těchto vodách už najdeme hry, jejichž název každý už někdy alespoň zaslechl, protože poprask kolem nich bývá často totožný s filmovým. Herní festival The Electronic Entertainment Expo (známý spíše jako „E3“), který každoročně navštíví statisíce nadšenců, prezentuje blížící se herní novinky už od roku 1995. Návštěvníci si tam mohou zahrát hry v „předpremiéře“, zúčastnit se klání o ceny (v roce 2010 to byl například turnaj v multiplayeru *Assassin's Creed: Brotherhood* – který vyšel jak na PC, tak na konzole) a navštěvovat různé workshopy herních studií (např. Rockstar). Jednou z nejpopulárnějších her vůbec je série *Grand Theft Auto* od zmíněného studia Rockstar, nabízející kromě gangsterského příběhu čím dál reálněji zpracované prostředí města a hlavně naprostou svobodu pohybu po něm a jeho okolí. V *GTA* se hrdina většinou dostane do problému, z něž se lze dostat jenom za pomoci mohutných přestřelek, což už přestává být tématem vhodným pro menší děti. Podobně je to s akčními orgiemi jako je *Max Payne*, kde se vystřílená munice váží na kila nebo chladnokrevným agentem „47“ v *Hitmanovi*, který škrcením obětí pomocí struny dětem také nedává nejlepší příklad.

Téma boje dobra a zla se vyskytuje ve většině her a není snazšího zobrazení zla, než v podobě démonů, které musí hrdina nelítostně kosit svými zbraněmi po desítkách. Jde například o titul *Diablo* (studio Blizzard), který díky svým online kláním získal post jedné z nejhranějších RPG⁷ her vůbec. Již několikátým rokem se vroucně očekává jeho třetí díl, zpracovaný kompletně ve třech rozměrech. První dva díly měly pohyby rozanimované

⁷ z ang.; Role Playing Game - druh hry, kde si hráč zvolí postavu a ta se během hry vyvíjí podle jednání a skutků hráče

v několika fázích a i na svou dobu, kde už technologie umožňovala lepší zpracování, si získaly srdce hráčů hlavně díky své bezproblémové hratelnosti.

Další kategorií jsou hry válečné a 1st person střílečky. Zde nelze nezmínit *Halo*, superreálné *Crisis*, sci-fi *BioShock* či klasické *Call of Duty*, jehož podtituly se mohou pochlubit historickými rekonstrukcemi známých událostí obou světových válek, fiktivních moderních bojů či misí ve Vietnamu, které vláda označila za utajené (*Call of Duty: Black Ops* se stalo nejprodávanější hrou všech dob). Maximální realističnosti je zde docíleno s každým dílem lépe a lépe, při výbuchu se všechno třese a píská v uších, po zásahu je celý displej „od krve“ a při střelbě do protivníka nejsme ošizeni vůbec o nic (místy nám tvůrci dokonce dopřejí explozi hlavy i ve zpomaleném záběru). Tyto hry už opravdu nejsou pro děti. A *CoD* je pouze slabým šálkem proti trilogii *F.E.A.R.*, která už svým názvem naznačuje, že to nebude žádná legrace. *F.E.A.R.* je totiž příběh skupinky vojáků, kteří se pokoušejí odvrátit jadernou katastrofu ve městě, ale jejich práci značně ztěžuje výskyt paranormálních jevů a příšer. Strašidelná hra jako řemen plná klasických thrillerových a hororových lekaček a situací, temných míst, proklatě vysokou AI⁸ nepřátel, blikajících světel a divných zvuků, plus jedna malá holčička, které byste hledat maminku rozhodně pomáhat nechtěli. Mezi podobně strašidelné hry patří ještě *Silent Hill*, *Resident Evil*, *S.T.A.L.K.E.R.*, *The Thing* a *Aliens vs. Predator*. Jde samozřejmě o hry pro odolné národy, neboť je téměř nemožné je hrát sám doma, či po tmě.

Zmínit je třeba i momentální fenomén *Assassin's Creed* (Obr. 15). Kombinuje žánr sci-fi s historickými fakty a akcí, manipuluje s mytologií a pohrává si s náboženskými fakty a biblickými odkazy. Hlavnímu hrdinovi, jménem Desmond, jsou díky přístroji, nazvaném Animus, do hlavy nahrány vzpomínky jeho předků, kteří patřili k sektě Asasínů bojujících v odvěké bitvě o „úlomky Ráje“, jež si chtějí přivlastnit současní Templáři a získat tak konečně moc nad světem. Právě díky hrátkám s fakty se *Assassin's Creed* podobá knize *The Da Vinci Code* (Šifra Mistra Leonarda) od Dana Browna. Takový námět by toho dětem také příliš neřekl, nehledě na časté šermířské potyčky plné brutálních zabití v kůži předků v přesných dobových replikách měst středověkého Turecka či renesanční Itálie.

⁸ z ang.; AI = Artificial Intelligence (umělá inteligence)

4 BUDOUCNOST ANIMACE VE HRÁCH

Všechno se vyvíjí a ani počítačové hry nezůstanou ušetřeny. Ostatně neexistuje odvětví, které se vyvíjí rychleji než právě technologie. Do budoucni sice (zatím) nevidíme, ale díky současným informacím, trendům, údajům a statistikám je poměrně snadné alespoň odhadnout, kam a jakým směrem bude vývoj her a animace v nich pokračovat. Vývoj her se dá předvídat přibližně do pěti let a hádat maximálně do deseti. V delším časovém horizontu není šance vývoj ani tušit, a takové informace nemají ani největší firmy.

Kromě toho, že hry budou vzhledem k současným herním sestavám neskutečně náročné (ještě před patnácti lety se běžná hra vešla na 5,25" disketu o kapacitě 1,2 MB, dnes jde většinou o řády GigaBitů), jasným znakem herních systémů bude, podle současných očividných trendů, co největší obraz. Dnes se v elektro-prodejně běžně setkáte s monitory a televizemi mnohem větších rozměrů, než o jakých si tehdejší hráči mohli nechat jenom zdát. V domácnostech dneška by člověk už jen velice zřídka narazil na monitor s úhlopříčkou menší než 17", a to hlavně buď kvůli jejich v poslední době poměrně nízké ceně, nebo kvůli přehlednosti obrazu a práce na PC. Spolu s úhlopříčkami roste logicky jak rozlišení monitorů, tak rozlišení her. Před pěti až deseti lety bylo maximální rozlišení her 800x600 bodů, dnes už jej některé hry ani nemají v možnostech nastavení. Automaticky totiž počítají s rozlišením obrazu minimálně 1024 x 768 bodů, plus různé variace týkající se širokouhlých monitorů. Dnes už není výjimkou, „jde-li“ hra s rozlišením přes dva tisíce bodů. V budoucnu tato čísla logicky porostou. Hry budou běžet v rozlišeních, jež dnešní počítače nezvládnou. A čím vyšší rozlišení, tím více obrazových bodů na palec (dpi), což způsobuje vyšší kvalitu obrazu. Kromě kvalitnějšího obrazu bude samozřejmě kvalitnější i všechno ostatní.

Grafické karty budou dosahovat výkonů, které budou zvládat mnohonásobně složitější vykreslování různých efektů a pravděpodobně se podaří napodobit živly takovým způsobem, že už je od těch reálných ani nerozeznáme. Převážně oheň a vodu. Výkony těchto grafických karet budou umožňovat i mnohem detailnější a kvalitnější modelaci objektů

a postav, jejich stínování, zobrazování materiálů, detailnější textury, barevné reakce a odlesky nebo například srst, vlasy, látky a podobné lehké a splývavé materiály. I zvuk her projde upgradem⁹, pravděpodobně se většina her bude ozvučovat ve formátu 5.1 a více, protože z herních sestav se stane multimediální koutek podobný tomu, čemu dnes říkáme „domácí kino“. A konečně, co se týče animace jako takové, není tak úplně konkrétní, jak ve hrách bude vyvíjet. Každopádně bude záležet právě na žánru. Je jasné, že finančně méně zajištěná vývojářská studia si nebudou moci dovolit zpracovat dětskou hopsačku typu *Kao the Kangaroo* nebo *Ray Man* v nejlepším současně možném vizuálním kabátku a kromě financí je tu i fakt, že malé děti dávají přednost jednodušším věcem a výrazným barvám, což maximálně věrně napodobená realita jaksí nesplňuje. Pravděpodobně se téměř smaže rozdíl mezi realitou a herním světem. Animace z her (bavme se momentálně o těch pro starší hráče) zřejmě vymizí, neboť bude nahrazena systémem snímání živých herců, a to jak *motion capture* (pohyb), tak i *performance capture* (pohyb a mimika), o kterých se píše v kapitole 2 – Historie počítačových her. Dá se tedy očekávat, že hry budoucnosti budou vizuálně připomínat - nebo dokonce předčí - filmy *Avatar* od Jamese Camerona, či *Béowulf* od Roberta Zemeckise.

Co se týče fyziky ve hrách, pravděpodobně již bude existovat *engine*, který bude zvládat bezchybně pracovat s hustotou a vahou objektů, takže například hrdinův vlající kabát či plášť již nebude soustem pro animátora, nýbrž bude jednou z mnoha věcí, které *engine* řeší přímo za chodu hry a díky tomu materiály dokonale reagují na změny výšky, rychlosti, naklonění, atd. ve hře. Dalo by se tvrdit, že něco takového existuje již dnes. Je dokonce možné, že se bude postupem času navyšovat i počet snímků zobrazených za vteřinu, čímž dojde ke zkvalitnění plynulosti pohybu. Otázkou je, do jaké míry je to opravdu užitečné, a kdy už je to jenom lákadlo, tak jako v dnešní době reklamy upozorňující na LCD televizory, které používají frekvenci 800 MHz, přestože pro lidské oko už je to daleko za hranicí vnímání. Je jen otázkou, do jaké míry se bude dále vzhled her zlepšovat.

Abychom nezůstali jenom u fantazírování, můžeme úvahu doložit ještě několika příklady z přednášky o budoucnosti počítačových her, která proběhla na pražské FAMU

⁹ inovace, vylepšení

v roce 2006. Robert Praxmarer, počítačový inženýr a umělec z Rakouska, se zabývá herními technologiemi a jejich využitím i mimo rámec počítačových her. Hovořil o softwaru, který ovlivňuje počítačové hry a pomocí různého podprahového působení mění chování jejich hráčů (kupříkladu uklidňuje hyperaktivní děti, tloušťky motivuje k pohybu a podobně). Dostal se k experimentálním hrám, reagujícím na *biofeedback*¹⁰, jako třeba *The Journey to Wild Divine* nebo hry společnosti Smart Braingames, která spolupracuje i s NASA. Dále byly zmíněny zvláštní způsoby ovládání, například *Eye Toy* od firmy Sony, což je příslušenství ke konzoli PlayStation2 a jedná se o kameru snímající pohyby hráče (viz Kinect) nebo konzole Wii od firmy Nintendo, která je vybavena speciálním ovladačem reagujícím na pohyb. Podíváme-li se ještě dále do budoucnosti, čekají nás kamery schopné precizního měření polohy (i s přesností na jeden pixel) či hmatové rozhraní (tzv. haptický interface). Něco podobného nedávno vytvořila společnost Microsoft, jehož systém Kinect – jako doplňkové příslušenství ke konzoli Xbox – umožňuje hrát hry bez potřeby držet jakýkoliv ovladač. Čidla Kinectu snímají vaši postavu a pohyby během hry ve všech pozicích a současně ji převádějí a aplikují na postavu ve hře.

Pokroky lze samozřejmě očekávat i v grafice, fyzice a umělé inteligenci. Veliký potenciál se také skrývá v takzvané „rozšířené realitě“ (augmented reality), která kombinuje virtuální realitu s tou „reálnou“. Výzkumem v této oblasti se zabývá například Mixed Reality Lab v Singapuru. V další části prezentace se již hovořilo o *moddingu*, tedy úpravách herních enginů. Takové úpravy mohou být různého rozsahu – některé mody nahradí jen pár textur či objektů a jiné mohou změnit celou hru k nepoznání (takové počiny se obvykle označují jako tzv. „totální konverze“), čili v laickém jazyce: nebude-li se vám líbit oblečení, barva či obličej hlavního hrdiny/hrdinky, dosadíte si místo něj váš vlastní obličej nebo šaty, které se vám budou líbit více.

Teoretici se domnívají, že časem se už vzhled her ustálí na takové úrovni, že už nebude dál co zlepšovat. Potom se ovšem tvůrci celkem paradoxně dostanou do situace, v jaké se ocitali tvůrci před dvaceti třiceti lety. Už se nebude dát sázet na to, že k úspěchu hry stačí, aby měla fascinující grafiku a super-reálné prvky. Opět se budou muset zaměřit

¹⁰ mozkové vlny, srdeční puls, galvanické reakce kůže – de facto princip EEG či detektoru lži

na originalitu, aby hra vyčněla nad ostatní. Aby byla něčím výjimečná a zajímavá. Například ovládání myslí. Pokrok ovšem postupuje mílovými kroky, takže je možné, že tato situace nastane dřív, než se vůbec nadějeme.

5 Z MONITORU NA PLÁTNO A OBRÁCENĚ

Filmové zpracování scén ve hrách se mnohdy rozrůstá přímo v samostatné filmy a opačně. Ne vždy je to ale šťastný tah, jak se ostatně dočtete dále. Herní série *Final Fantasy*, jíž letos vychází už čtrnáctý díl, má „na kontě“ už dva celovečerní CGI¹¹ filmy, v roce 2013 se chystá adaptace slavného světa *Warcraftu* a mnoho dalších, jak CGI, tak hraných. Začneme ale úplně od začátku.

Vynecháme-li japonské adaptace her, o kterých v Evropě nikdo v životě neslyšel, můžeme říci, že první známější adaptovanou hrou se stal instalatér Mario ve filmu *Super Mario Bros.* (1994), ovšem nebylo to žádné terno, o čemž svědčí hodnocení 3,8/10 na mezinárodním filmovém serveru IMDB.com a 47% na českém ČSFD.cz. Serverech, které jsem vybral jako zástupce „hlasu lidu“, nikoli kritiků. Nejčastěji adaptované byly hry bojové, jejichž slabinou je ale většinou primitivní scénář. Jako první se dostalo na *Street Fighter* (1994) s Jean-Claude Van Dammem v hlavní roli, který se musí vypořádat s psychopatickým diktátorem, ale ten diváky také bůhvíjak neoslnil (IMDB: 3,3/10; ČSFD: 29%). Příběhy podobného typu jsou většinou ve hře vedlejší, ale jde-li o film, pouhé kopání do protivníka bez náznaku příběhu diváky nedojme. Paradoxně téměř kultovní, leč námětově stejná je i adaptace další bojové série – *Mortal Kombat*. Kdo z dospívajících by neznal Lorda Raidena, Scorpiona, Sub-Zera nebo Johnnyho Cage? Stejnojmenná filmová verze (1995) je ale překvapivě funkční a je jednou z mála, která u fanoušků „prošla“. Charizmatický Christopher Lambert v hlavní roli (IMDB: 5,5/10; ČSFD: 62%).

Zlom nastal s rokem 2000. Bojové hry po špatných zkušenostech zůstaly raději nadále ve svých herních podobách a daly tak prostor pro vznik filmů těžících z trochu jiných žánrů. Roku 2001 přichází příležitost pro Angelinu Jolie, která díky své podobě s dobrodružkou Larou Croft získala roli ve filmu *Lara Croft: Tomb Raider*. Jedná se o poměrně zdařilou adaptaci, neboť ženská verze Indiana Jonese skýtá mnoho příležitostí pro

¹¹ computer-generated imagery – počítačem generované scény, postavy atd.

hrátky s mýty a záhadami. I tak její hodnocení není nijak oslnivé a o jejím druhém pokračování už lépe nemluvit (IMDB: 5,4/10; ČSFD: 51%).

Nedá se tomu vyhnout, ale bez asijských titulů si svět her těžko dokážeme představit. Přišla řada i na mnohadílnou sérii Final Fantasy ve stejnojmenném animovaném filmu s podtitulem *Spirits Within* (Esence života; 2001). Jde o první kompletně na počítači zpracovaný fotorealistický film, jehož výroba trvala 4 roky. Během jeho vývoje ale tak pokročila technika, že některé z prvních záběrů musely být předělány znovu, protože proti záběrům z konce filmu vypadaly zastarale (IMDB: 6,4/10; ČSFD: 67%). Ze zemí vycházejícího slunce pochází i další herní klasika, hororový *Resident Evil* (2002). Milla Jovovich se probudí v nemocnici do světa plného zmutovaných zombií a snaží se zjistit, co se vlastně stalo. Jedna z nejzdařilejších adaptací hry vůbec, dočkala se (zatím) tří pokračování (IMDB: 6,4/10; ČSFD: 67%). Za zmínku ještě stojí *Alien vs. Predator* (2004), těžící z myšlenky stejnojmenné hry. Ve hře z roku 2001 měl hráč možnost vybrat si ze tří ras, za které bude hrát příběh. Vetřelec, predátor a mariňák. Každá rasa má svá pro a proti, snad asi kromě mariňáka, jehož „pro“ spočívá v tom, že se celou dobu strašlivě bojíte o život, predátor disponuje všemožnými technickými vymoženostmi a vetřelec umí lézt po stěnách. Film se ale inspiroval pouze setkáním těchto strojů na zabíjení a tak uvrhl skupinku dobrodruhů do víru boje mezi predátory a vetřelci. Následovalo několik různých dalších filmových pokusů, ale většina z nich dopadla opravdu nevalně.

Roku 2005 roztřel tmu dlouhá léta očekávaný kult s názvem *DOOM*. Dwayne „The Rock“ Johnson se prohání s obřím kanónem po kosmické základně v příběhu, který se od toho herního příliš neliší a ani moc nestojí za zmínku, pyšní se ovšem asi pětiminutovou „monstr-scénou“, kdy se kamera jakoby přesune do očí hlavního hrdiny, čímž vzdává dokonalý hold herní klasice z pohledu *1st person* (což mu ale na hodnocení nepřidalo: IMDB: 5,1/10; ČSFD: 49%). U hororových počínů ještě chvíli zůstaneme, protože nedlouho po *DOOMu* se na plátna dostal *Silent hill* (2006), diváky označovaný za nejlepší dosavadní filmovou adaptaci. Film je opravdu děsivý a má hutnou atmosféru, přesně jako hra, kromě toho má ale i jeden vážný nedostatek. Pokud divák nezná hru, nebude se chytat a nepochopí pointu, protože film až příliš těží z příběhu hry, což z marketingového hlediska není dvakrát praktické, zato se zavděčí fanouškům hry (IMDB: 6,5/10; ČSFD: 67%). V tomtéž roce jde do kin po dlouhých šesti letech další bojovka - *DOA: Dead Or Alive*. Příběh je

klasicky odpustitelný, jde ale podobně jako u *Mortal Kombat* o kvalitní práci, ze které je cítit radost a úcta k originálu, film se nebere smrtelně vážně a o pohledných hrdinkách nemluvě (IMDB: 4,8/10; ČSFD: 55%).

Aby se ke slovu dostali i hrdinní jednotlivci, nesmíme opomenout *Hitmana* (2007). Timothy Olyphant v roli naklonovaného holohlavého nájemného zabijáka sice u publika prošel, ale co se týče fanoušků hry, tam už to tak růžové nebylo. Zatímco herní *Hitman*, „Agent 47“, řeší své zakázky co nejnenápadněji (jeden z herních *Hitmanů* nese dokonce podtitul *Silent Assassin – Tichý zabiják*), Olyphant pravděpodobně nemá na takové věci čas, a tak se většina scén podobá přestřelce v hale z původního *Matrixu*. Municí se tu rozhodně nešetří. Filmová adaptace naprosto nectí charakter hlavního hrdiny (odměřený, chladnokrevný) a z „47“ se tak stává akční suverén „bruce-willisovského“ typu. A stačilo by tak málo – nevydávat tento film za *Hitmana*, ale za nový akční snímek. Ani *Hitman* se nestal trhákem (IMDB: 6,2/10; ČSFD: 61%). To bohužel nebyl první ani poslední případ, kdy se ze skvělé hry stal hloupý film, který měl se hrou společný jenom název a prakticky jen parazitoval na jeho jméně. Předchozí větu bohužel dokonale vystihuje *Max Payne* (2008).

Noirová detektivka s propracovaným scénářem, kdy hráče místo animovaných pasáží příběhem provázela skvěle zpracovaný komiks o detektivovi, který kvůli své práci přišel o všechno, vydávajíc se na cestu pomsty, kdy nemá co ztratit. *Max Payne* se stal průlomovou hrou, neboť po inspiraci *Matrixem* jako první hra používal *bullet-time*¹². *Max* mohl vyskočit zpoza rohu, v tom se hra zpomalila na 25% a hráč tak mohl ve vteřině vyřešit komplikovanou situaci v přestřelce s několikanásobnou přesilou. Lahůdkou byly zpomalené letící kulky. První chyba: v hlavní roli Mark Wahlberg. Naprostá většina fanoušků doufala ve zmíněného Timothy Olyphanta, Clivea Owena nebo jim typově podobné tváře, namísto toho se dočkali Marka Wahlberga, který hernímu *Maxovi* není podobný ani trochu. Chyba druhá: kromě smrti rodiny a jmen postav nemá filmový příběh s tím herním společného nic. Navíc se ve filmu objevují jacísi okřídlení démoni, což se pravděpodobně scé-

¹² efekt extrémního zpomalení herního/filmového času doprovázený působivým obíháním kamery okolo scény

náristovi popletlo s nějakou jinou hrou – osobně bych to viděl na *Diablo*. Chyba třetí: nuda a žádná akce. Zatímco herní Payne „jede“ ve stylu filmu *Hard Boiled* od Johna Woo, kde se střílí téměř nepřetržitě, ve filmu Wahlberg vystřelí poprvé asi až po hodině, a to navíc jen do dveří. Obrovské zklamání ještě umocňuje otevřený konec, který naznačuje, že Max bohužel bude „podojen“ ještě jednou. Ostatně, čísla mluví za vše: IMDB: 5,4/10; ČSFD: 48%. Synonymum promrhaného potenciálu.

Podobným hodnocením se může „pyšnit“ i *Tekken* (2009). Další z řad bojových her doplácí na nepřehlednost, obsazení neherců a opětovné nevyužití potenciálu postav, které se ve hře vyskytují. Na spravení chuti se ovšem rok nato v kinech objevuje průkopník počítačových arkád – *Prince of Persia*, s podtitulem *Písky času*. Ubisoft vsadil na popularitu parkouru a freerunu¹³ a po gigantickém úspěchu hry *Assassin's Creed*, která je na něm založena (hlavní postava vyšplhá kamkoli), neměl důvod nepoužít tento módní a oblíbený prvek i do posledního dílu ze série *Prince of Persia*. Jake Gyllenhal v hlavní roli zdolává stěny a střechy jako nic a pomocí dýky, která dokáže vrátit čas o několik chvil nazpět, se pokouší zachránit své bratry a sebe před smrtí. Film se neдрží jen přímo herní předlohy, ale čerpá částečně i z perských pověstí a literatury. Vzhledem k hodnocení (IMDB: 6,7/10; ČSFD: 71%) by se dalo říci, že jde zatím (spolu se *Silent Hill*) o nejlépe zpracovanou adaptaci hry na filmové plátno. Jako poslední by mohl být uveden nejnovější díl *Resident Evilu* - *Afterlife*, jehož hodnocení je taktéž pouze průměrné a na rok 2013 už se chystá další díl. *Resident Evil - Infection*.

Do budoucna, jak se píše v úvodě kapitoly, se můžeme těšit, jak dopadne filmová verze *Warcraftu* – fantasy světa plného roztodivných stvoření, orků, elfů a rytířů, akčních sci-fi nářezů *BioShock* a *Halo*, nekompromisních válečných akcí v *Call of Duty* a nenápadného plánování a plížení ve *Splinter Cell*.

¹³ disciplíny francouzského původu, jejichž základem je schopnost dostat se z bodu A do bodu B bezpečně, plynule a efektivně za použití vlastního těla. Pomáhá v překonávání libovolných překážek v okolním prostředí od větvi přes kameny a skály až po zábradlí a betonové zdi. Zakladatelem je David Belle. – zdroj: Wikipedia

Podstatně častěji, než hra na film se ale převádí film do herní podoby. V největším měřítku se tyto adaptace dějí z reklamních důvodů, protože není lepšího marketingového tahu, než vydat počítačovou hru s filmovým námětem těsně po premiéře filmu. Většinou jde ale jen o jednoduché a celkem krátké a lacině vyhlížející zjednodušeniny 3D animovaných filmů a jejich příběhu. Dá se říct, že každý 3D animovaný snímek se dočká své herní verze. Proto kromě postaviček ve fastfoodech narazíme na arkádové hopsačky s náměty jako *Toy Story*, *Tarzan*, *Lilo & Stich*, *Kung-fu Panda*, *Transformers* a mnohé další. Bavme se ale o plnohodnotných hrách, které se filmy inspirovaly, nebo je rozvíjejí.

Jednou z těchto her je „géteáčkový“ *The Godfather*, čili Kmotr, podle stejnojmenného filmu, který snad netřeba představovat. Hrou procházíte vtělení do postavy, jejíž obličej si můžete vytvořit sami podobně jako v *The Sims 3* a která vás provází dějem filmu trochu jinými „ulíčkami“. Potkáváte postavy z filmu, kariérně rostete a zabíráte území města pro vaši rodinu. Nejjednodušší srovnání se nabízí s českou Mafií, která se taktéž Kmotrem inspirovala, ale na rozdíl od hry *The Godfather* má vlastní původní příběh. Graficky je také mnohem slabší než první *Mafia* a celkový dojem se smršknul na pouhý odvar filmové předlohy. I tak ale dosáhl více než průměrného hodnocení (HotGames - 70%, Sector.sk - 80%, hry.Sme.sk - 70%, Vokr.com - 84%, Czechgamer - 65%, Gamepark - 78%, Hrej.cz - 80%, Doupe - 80%, Bonusweb - 89%, Tiscali Games - 70%) – převážně proto, že ještě neexistovala *Mafia* (hodnocení z www.recenze-her.cz).

Jedním z fenoménů jak herního, tak filmového prostředí, je svět George Lucase. Jeho *STAR WARS* kromě klasických šesti Epizod se mohou pyšnit největším počtem her s jejich tematikou. V některých případech jde přímo o adaptace, jiné spíše těží z rozmanitosti světů a postav a dávají tak vzniknout novým a novým příběhům. Jde zároveň o nejrůznorodější žánry i platformy od herních automatů s prvními hrami se *Star Wars* námětem z roku 1983 po současné LEGO mutace. Celkově vyšlo již 54 titulů této megalomanie (průměrně to vychází na 2 SW hry ročně) a pracuje se na dalších a dalších. George Lucas je na své impérium náležitě pyšný a hodlá na něm vydělávat, dokud to půjde. Není se čemu divit – kdo by si nechtěl vyzkoušet máchnutí světelným mečem? Z tohoto kvanta se nejúspěšnější hrou stal díl *STAR WARS: Battlefront 2* (2005). Stanete se řadovým vojákem divize armády klonů, která postupně cestuje po galaxii coby vojska Republiky. Dějová linie kampaně se především zpočátku pevně drží filmové předlohy, takže hráč nakonec navštíví

místa ze všech šesti filmů a dokonce i ty, o kterých tam padla jenom krátká zmínka. Největším nedostatkem je bohužel AI (umělá inteligence) počítačem ovládaných protivníků. Na *Battlefront 2* je ale nejlákavější možností právě multiplayer, který zapříčinil jeho prvenství (hry.Sme.sk - 80%, Sector - 75%, Doupě - 82%, Bonusweb - 82%).

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (2007) je další hrou, která je částečně založena na filmové předloze. V tomto akčním 1st person RPG s hororovými a mysteriózními prvky se dostanete do nebezpečné oblasti zvané Zóna. Před několika lety zde došlo k velké explozi, a tak se coby stalker do této oblasti vydáte, abyste zde získal různé informace, artefakty či technologie, které pak prodáte zájemcům z řad velkých organizací, kteří po takovém druhu zboží prahnou. Trpíte amnézií po prodělané havárii a zůstali jste bez potřebného vybavení. Musíte se proto znovu seznámit s fungováním zdejšího prostředí, vybudovat si kontakty a hlavně pokusit se odhalit svou vlastní minulost. Kladem této hry je možnost řešit úkoly po svém a neobvyklým plusem je i sedm alternativních konců. Spolu s hlavní dějovou linkou je zde mnoho vedlejších úkolů, které vám pomáhají v budování charakteru postavy, získávání různých výhod, lepších cen a podobně. Prostor je zajímavé svými paranormálními jevy, fyzikálními anomáliemi a hlavně všudypřítomnou radioaktivitou. Mínusem je jen opravdu špatná AI nepřátel a nepřesnost zbraní (hry.Sme.sk - 90%, Hrej.cz - 80%, Bonusweb - 85%, Tiscali Games - 86%).

Několika herních zpracování se dočkal i *Pán Prstenů* J.R.R. Tolkiena. Verze se liší tím, že některé jsou inspirovány filmovým zpracováním, jiné sázejí na vlastní interpretaci knihy. Studio EA, které získalo práva k filmům, vsadilo na akční pojetí a zpracovalo *Dvě věže* a *Návrat Krále* jako týmovou melu proti skřetím přesilám v bitvě u Helmova žlebu, podobně jako tomu bylo ve filmech. Peter Jackson, režisér filmů ale EA zkritizoval, neboť ho nenechali podílet na vývoji těchto her. Když EA získalo práva k adaptaci filmů, studiu Sierra Entertainment, které mělo o *Pána Prstenů* také zájem, tak nezbylo nic jiného, než adaptovat podle knih. Rozhodlo se tedy o zpracování pasáží, které byly v Jacksonově filmech vynechány. Fanoušci se rozdělili do dvou skupin. Jedni vyzdvihovali verzi od EA, protože v ní poznávali filmové kulisy, hlasy, podoby herců a hudbu, druzí preferovali verzi od Sierry, která byla sice méně akční, zato však příběh pojednávala mnohem detailněji. V současnosti vyšly podtituly *Aragorn's Quest* (Headstrong Games) a *War in the North*

(Snowblind Studios), které už podobně jako hry z prostředí Hvězdných válek pouze využívají a rozvíjejí svět stvořený v hlavě J.R.R. Tolkiena.

Dalším počinem, který by se měl zmínit, je hra *Enter the Matrix* (2003), která vyšla souběžně s premiérou filmu *Matrix Reloaded*. Dějově vyplňuje mezeru mezi prvním a druhým filmovým *Matrixem*, takže úvod i většina point se nachází mimo hru. Děj vás vrhne okamžitě do akce bez zbytečného vysvětlování. Na výběr je postava kapitánky Niobe (Jada Pinkett Smith) a technika Ghosta (Anthony Wong), jimž oba herci propůjčili podobu i hlas. Podobně jako v *Maxu Payneovi* je zde efekt zpomalení času, během kterého obě postavy mohou používat různé speciální pohyby, jako je běh po zdi a podobně. Během hry se setkáte s většinou postav (Neo, Trinity, Morpheus) a v určitých místech se rozdělujete, takže zatímco s Niobe pronikáte do budovy od střechy, v Ghostově linii jdete přes suterén. Hudebně je hra skvělá, používá stejné orchestrální melodie a motivy, na které jste zvyklí z filmů. Graficky to sice není bůhvíjaká revoluce, ale zabaví více než slušně na to, že jde v podstatě o reklamní produkt (průměrně 68% na různých fórech).

Podobně rozšiřujícím a doplňujícím herním projektem je *LOST: Via Domus* (2008), kde se ztotožňujete s jedním z přeživších pasažérů havarovaného letu Oceanic 815 ze seriálového fenoménu jménem *LOST/Ztraceni*. Z pohledu třetí osoby v akční agentuře prozkoumáváte tajemství Ostrova, řešíte hádanky a různé rébusy, s čímž vám často pomáhá někdo z hlavních hrdinů seriálu, zadáváte do počítače známé číslice a pátráte v džungli. Aby bylo propojení se seriálem ještě užší, i vaše postava má *flashbacky*¹⁴, podobně jako postavy v předloze. Atmosféra je stejně hustá a ze zvuků černého kouře jde opravdu strach. Grafické zpracování je skvělé, hudební doprovod totožný se seriálem, jediné mínus je pouze délka této hry, neboť se dá dohrát za několik málo hodin a také kamera, která místy reaguje velice nešikovně, navíc místy je to celkem nuda a videosekvence se nedají přeskočit (průměrně 55% na různých fórech).

Jak se píše v úvodě kapitoly, téměř každý populární film se dočká své herní podoby, ale jde opravdu jenom o laciné reklamní taháky s krátkou životností a doba hraní také ne-

¹⁴ vybavení si nějaké situace z minulosti, útržky vzpomínek, doslova „zpětný záblesk“

bývá vysoká. Tomuto „rýžování“ se neubrání téměř nic. Nevyhnulo se to ani TRONu nebo Harry Potterovi, kterému vychází spousta her jak na konzole, tak na PC, od kouzlicích adventurek až po samotný Famfrpál, či Transformerům, u kterých Hasbro, jako majitel práv na tuto značku, nechává vyrábět všechno, od všemožných her až po hračky. Aby se vyrobila hra, stačí filmu pouze to, aby měl alespoň trochu úspěch.

6 HRÁČ VERSUS DIVÁK

Svět her a svět filmu se začíná až nebezpečně podobat a prolínat. Používají se podobné dramaturgické prvky, ve spoustě her se začíná objevovat „otevřený konec“ a způsob vyprávění je čím dál složitější a rafinovanější. V jedné věci se ale liší přímo obrovsky, a tou je prožitek a pocity v průběhu hraní a sledování. Tato kapitola bude proto značně subjektivní, neboť budu srovnávat vlastní pocity.

Filmový příběh, jeho zvraty, postavy a jejich chování jsou předem dány a jako divák je nedokážu ovlivňovat. Proto veškeré emoce a myšlenky, které se mi mají honit hlavou, jsou v rukou režisérů, kameramanů a hudebníků, kteří vytvářejí směs obrazových a zvukových kompozic, působících přesně tak, jak je zamýšleno, aby působily. A pustím-li si film několikrát, bude naprosto stejný – maximálně si v něm všimnu něčeho, čeho jsem si dříve nevšimnul, nebo si s odstupem času uvědomím, co jsem si dříve neuvědomoval. Například ve hře, kde (většinou) funguje svoboda rozhodování a volnost pohybu, není nikdy situace dvakrát úplně totožná. Má totiž oproti filmu jednu výhodu, a to tu, že se přímo účastníte scén, akce a vůbec všeho. Vylodění v Normandii ve filmu *Zachraňte vojína Ryana* (Saving private Ryan, 1998) patří sice mezi nejpůsobivější válečné scény kinematografie, ale není to ani z poloviny ten zážitek, který vám dopřeje Call of Duty. Místo toho, abyste sledovali, jak se hlavní hrdinové snaží krýt za protitankovými zátarasy před kulometnou palbou z pobřeží, ve hře nesledujete nic než sami sebe a snažíte se za každou cenu najít místo, kde vás nikdo nezastřelí, protože hluk je přímo pekelný, střelba hustá a Němci vás mají dole na pláži jako na dlani. Tady platí spíše strategie „každý sám za sebe“. Snažíte se zachránit si holý život, byť jen virtuální. Navíc na vás někdo neustále řve, ať postupujete kupředu (což když neuděláte, Němců nebude ubývat a strávíte na té pláži klidně celý den), zároveň řešíte nedostatek munice, zranění a tak podobně, což vás rozhodně trápí víc, než když stejný problém řeší Tom Hanks.

Prožitek vlastní účasti ve filmu zatím chybí, proto tvrdím, že i když film dokáže vzít za srdce, být napínavý nebo bavit, nikdy nedosáhne efektu, jak když se sami ocitnete v kůži některé z postav. Dobyť Berlína, bitva u Stalingradu nebo zmíněný Den D, podbarvený monumentální heroickou hudbou Hanse Zimmera, ve vás probudí pravé emoce, takže se nejednou přistihnete, jak křičíte při zteči, ani nedýcháte při průchodu německé patroly,

zatímco ležíte skryti mezi padlými těly, jako odstřelovač doopravdy zadržujete dech před výstřelem nebo nadáváte na „velení“ (které ve skutečnosti neexistuje), proč jim tak dlouho trvá vyslat leteckou podporu či posily.

Abych nepsal stále jen o Call of Duty, jedním z dalších výrazných herních zážitků je *Alien vs Predator*. Hra založená na nápadu setkání dvou nejlepších vesmírných zabijáků nabízí možnost výběru ze tří charakterů, každého se svými specifickými zbraněmi a schopnostmi. Technické vymoženosti Predátora z vás dělají válečný stroj a rychlé mrštné tělo Vetfelce a jeho schopnost pohybu po stěnách nabízí opravdu nevšední zážitek pohybu ve všech třech rozměrech, nemluvě o jeho smrtícím ocasu. Psát chci ale o třetí možnosti, a tou je mariňák. Je obrovský rozdíl sledovat, jak Sigourney Weaverová chodí vystrašená po lodi a snaží se zachránit. V kůži člověka, vyzbrojeného jenom vojenským vybavením a senzorem pohybu zažijete „pravý“ strach. Není horšího pocitu, než když Váš sonar zachytí objekt pohybující se směrem k vám extrémní rychlostí. To by ještě nebylo tak zlé, kdyby nebyla hned vedle sonaru psána metrická vzdálenost objektu od vás. Snižující se číslo působí jako ovladač strachu, a čím menší je, tím víc vás jímá pocit neprosté bezmoci a blížící se jisté smrti. Z osobní zkušenosti znám klasickou situaci, kdy sonar ukazuje vzdálenost nula metrů, ale nikde nic. Jak ale uděláte krok, je po vás. Všudypřítomný strach, tma a děsivé šramocení v hrobovém tichu několikanásobně předčí pocity z filmu. Podobně je to se hrou *F.E.A.R.* – jak už její název napovídá, nejde o nic pro malé děti. Naprosto filmové zpracování příběhu o vojákově v prostředí plném paranormálních jevů, hororových prvků a neustále špatného osvětlení je téměř nemožné hrát v noci, natož sám doma. „Lekačky“ jako padání objektů bez zjevné příčiny, samovolné zavírání dveří s co největším hlukem a zjevování duchů přímo za vašimi zády, čekajících jenom na to, až se otočíte... To je zážitek, se kterým se film nemůže rovnat. Doprovodná tísnivá hudba a atmosféra lokací je opravdu určená jen odolnějším jedincům. A to teď myslím naprosto vážně.

Pokud se ale nezaměřím jenom na faktor strachu a pud sebezáchovy, dalším silným prvkem her i filmů, jsou vztahy postav. Film divák neovlivní, jenže u hry to už tak jisté není. Pokud nejde o předem *nascryptovanou* situaci, jako například smrt Paulieho v Mafii, zahyne-li Váš parťák nebo parťáčka v místě, kde je to sice možné, ale nepravděpodobné, řeknete si: nemohl jsem ho zachránit? Pokud ovšem hra nedovoluje ukládání průběhu (což je čím dál častější) nikdy se to nedozvíte, leda byste hráli celou misi od začátku, což se chce málokomu. U filmu člověk více vnímá mimiku, protože ve hrách to ještě není úplně

dokonalé, ale dostane-li ve hře postava dostatek prostoru a času, abyste k ní přivykli, její úmrtí nebo odchod vás bude „bolet“ úplně stejně jako u filmu.

Film je předem daný. Je dáno, jak má působit, čeho chce docílit a co chce vyvolat. Vaše reakce a pocity jsou už čistě jen na vás. Hra vás vpuštěním do svého světa, kde se stáváte jedním z hrdinů, nechá zapadnout mnohem hlouběji, prožít silnější emoce, radosti z vítězství, smutek z porážky či smrti a štěstí ze zvládnutí úkolu, protože jste se zúčastnili. Protože se to podařilo i díky vám. A to film zatím neumí.

ZÁVĚR

Svět počítačových her a technologií při jejich výrobě použitých se vyvíjí tak nesku-tečně rychle, že je dost možné, že už v této době jsou informace obsažené v této práci za-staralé. Technický pokrok se nedá zastavit a je jen otázkou času, kdy už nebudeme rozlišo-vat mezi hrami a filmy, neboť jejich tenká hranice bude naprosto smazána a my si budeme moci sami vybrat, jak bude vypadat tvář hlavního hrdiny našeho oblíbeného filmu či hrdinů v herních světech. Možná se to týká i samotného děje filmu. Čeká nás doba absolutně in-teraktivních médií?

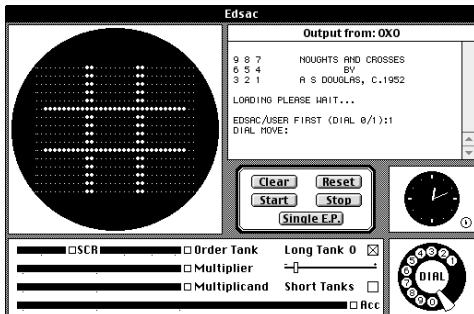
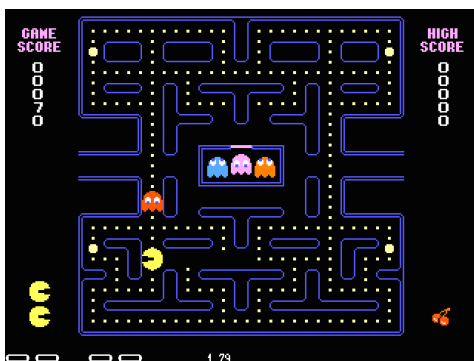
Zábavě se meze nekladou, takže jak to nakonec všechno dopadne, je zatím daleká budoucnost. Otázkou jenom zbývá, jak rychle se z daleké budoucnosti stane obyčejná pří-tomnost. A to může být mnohem dřív, než se vůbec nadějeme.

SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

- [1] *Český statistický úřad* [online]. 2010 [cit. 2011-09-02]. KOLIK DOMÁCNOSTÍ V ČR MÁ POČÍTAČ A INTERNET?. Dostupné z WWW: <http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/kolik_domacnosti_v_cr_ma_pocitac_a_internet>
- [2] *Pctuning.tyden.cz* [online]. 28.1.2011 [cit. 2011-08-25]. Zákulisní zajímavosti o vývoji počítačových her. Dostupné z WWW: <<http://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/19892-zakulisni-zajimavosti-o-vyvoji-pocitacovych-her?start=9>>
- [3] *Lupa.cz* [online]. 22. 6. 2006 [cit. 2011-08-05]. Jaká je budoucnost počítačových her?. Dostupné z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/jaka-je-budoucnost-pocitacovych-her/>>
- [4] *ČSFD.cz* [online]. 2001 [cit. 2011-09-05]. Česko-Slovenská filmová databáze. Dostupné z WWW: www.csfd.cz
- [5] *IMDB.com* [online]. 1990 [cit. 2011-09-05]. The Internet Movie Database. Dostupné z WWW: <<http://www.imdb.com/>>
- [6] List of films based on video games. In *Wikipedia : the free encyclopedia*[online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2011-09-05]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games>
- [7] Category:Films based on video games. In *Wikipedia : the free encyclopedia*[online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2011-09-05]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Films_based_on_video_games>.
- [8] *Games.cz* [online]. 2001 [cit. 2011-09-05]. Games.cz. Dostupné z WWW: <<http://games.tiscali.cz/>>.
- [9] *Sector* [online]. 2011 [cit. 2011-09-05]. Sector. Dostupné z WWW: <<http://www.sector.sk/>>.
- [10] *SME.sk* [online]. 1993 [cit. 2011-09-05]. Hry. Dostupné z WWW: <<http://hry.sme.sk/>>.

- [11] *Vokr.com* [online]. 2004 [cit. 2011-07-11]. Czech Game Page. Dostupné z WWW: <www.vokr.com>.
- [12] *CzechGamer.com* [online]. 2004 [cit. 2011-08-19]. CzechGamer. Dostupné z WWW: <<http://www.czechgamer.com/>>.
- [13] *Gamepark* [online]. 2010 [cit. 2011-09-05]. GamePark. Dostupné z WWW: <<http://www.gamepark.cz/>>.
- [14] *Hrej.cz* [online]. 2005 [cit. 2011-08-18]. Herní server časopisu Level. Dostupné z WWW: <<http://www.hrej.cz/>>.
- [15] *Doupe.cz* [online]. 1999 [cit. 2011-08-20]. Doupě.cz. Dostupné z WWW: <<http://doupe.zive.cz/>>.
- [16] *Bonusweb.cz* [online]. 1999 [cit. 2011-08-22]. BonusWeb. Dostupné z WWW: <<http://bonusweb.idnes.cz/bonusweb.aspx>>.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: *OXO* (1947) – obdoba piškvorek na devět polí (str. 10)Obr. 2: *Pac-Man* (1980) – žluté kolečko s pusou pojídá malé žluté tečky a musí utíkat před duchy. První masově populární hra (str. 11)Obr. 3: *Super Mario* (1981) – italský instalatér v typické „plošinovce“ zachraňuje princeznu (str. 11)Obr. 4: *Prince of Persia* (1989) – první hra, která použila „motion capture“ (str. 11)

Obr. 5: *Wolfenstein 3D* (1992) – první 1st person střílečka (str. 12)Obr. 6: *DOOM* (1993) – obdoba Wolfensteina (str. 12)Obr. 7: *Half-Life* (1998) – další z řady „doomovek“, nabízí už ale i internetový multiplayer (str. 12)Obr. 8 a 9: Čidla pro „performance-capture“ z natáčení filmu *Béowulf* (2007, režie R. Zemeckis) – na obrázku Angelina Jolie...

... a záběr z filmu (str. 14).



Obr. 10 a 11: *Worms 2* (1998) – strategická arkáda na tahy ve své nejpůvodnější verzi (str. 13)

... a *Worms 3D* (2003) – nepřehlednost a složitost ovládání zabíjí úspěšnou sérii



Obr. 12 a 13: *Grand Theft Auto* (1997) – život gangstera z ptáčích perspektiv... (str.13)

... a jeho 3D nástupce *GTA: Vice City* (2003)



Obr. 14: *FIFA* (1993 - současnost) – nejpůvodnější fotbalový simulátor (str. 18)



Obr. 15: *Assassin's Creed* (2007) – akční příběh z pohledu třetí osoby používající filmovou kameru; foto z prvního dílu (str. 20)



Obr. 16: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) – válečný simulátor s neuvěřitelně realistickými prvky (str. 14)



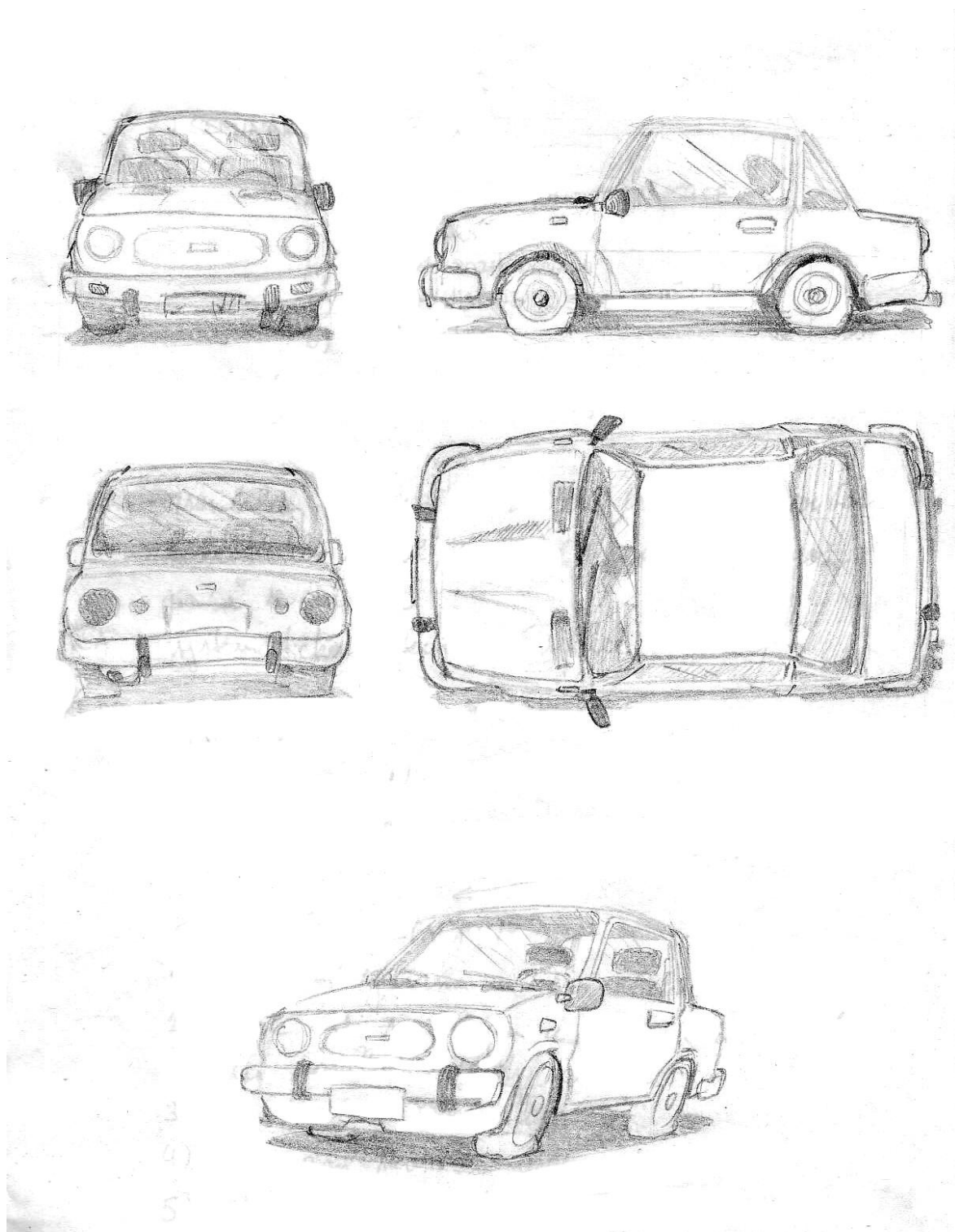
Obr. 17: *Neverhood* (1996) – zábavná a originální adventurka od filmového studia Dreamworks vytvořená kompletně z plastelíny (str. 15)

SEZNAM PŘÍLOH

P I Výtvarné návrhy k filmu Recycled

P II Pracovní technický scénář audiovizuálního díla – Recycled

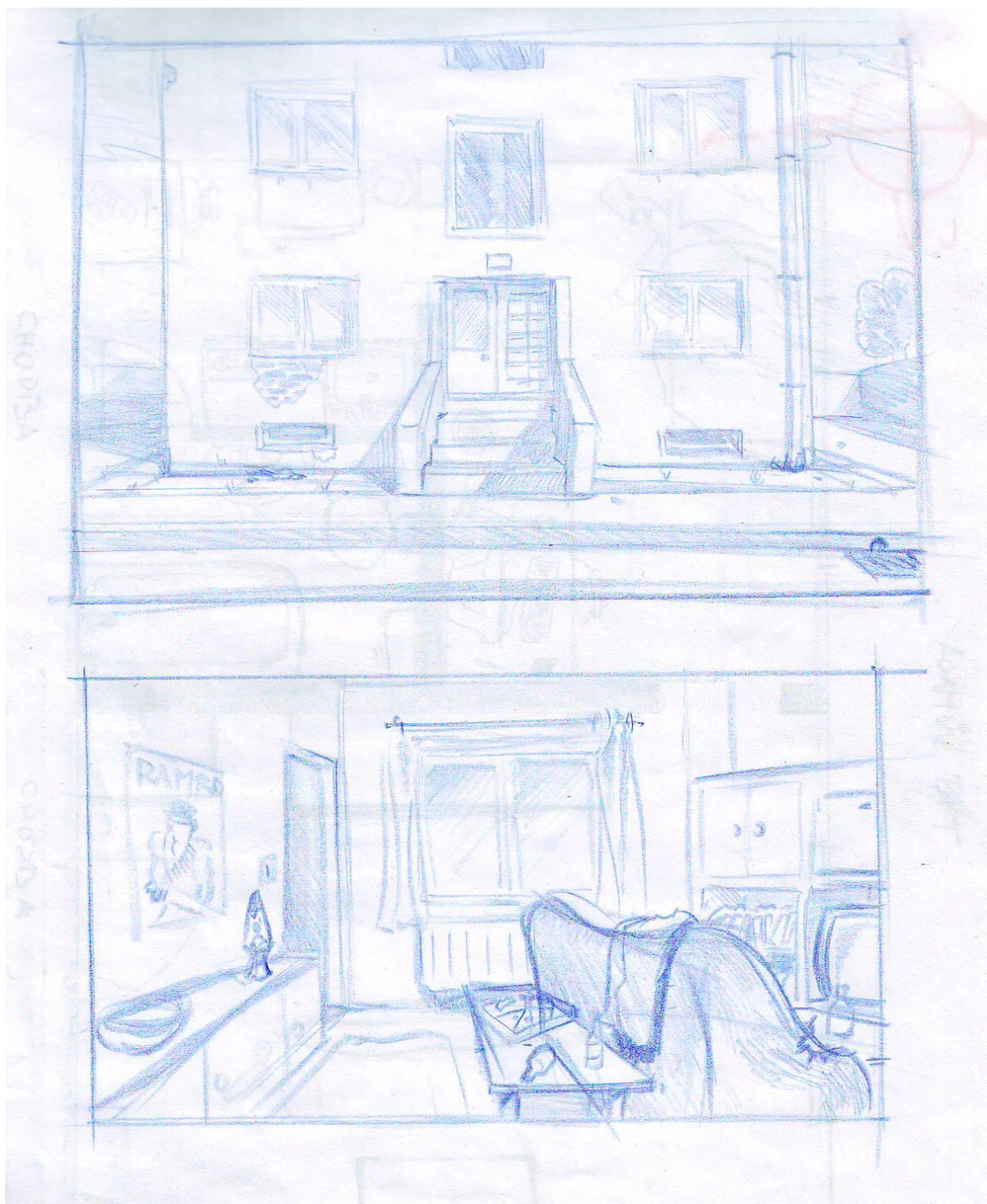
PŘÍLOHA I: VÝTVARNÉ NÁVRHY K FILMU RECYCLED



Návrh vozidla hlavního hrdiny

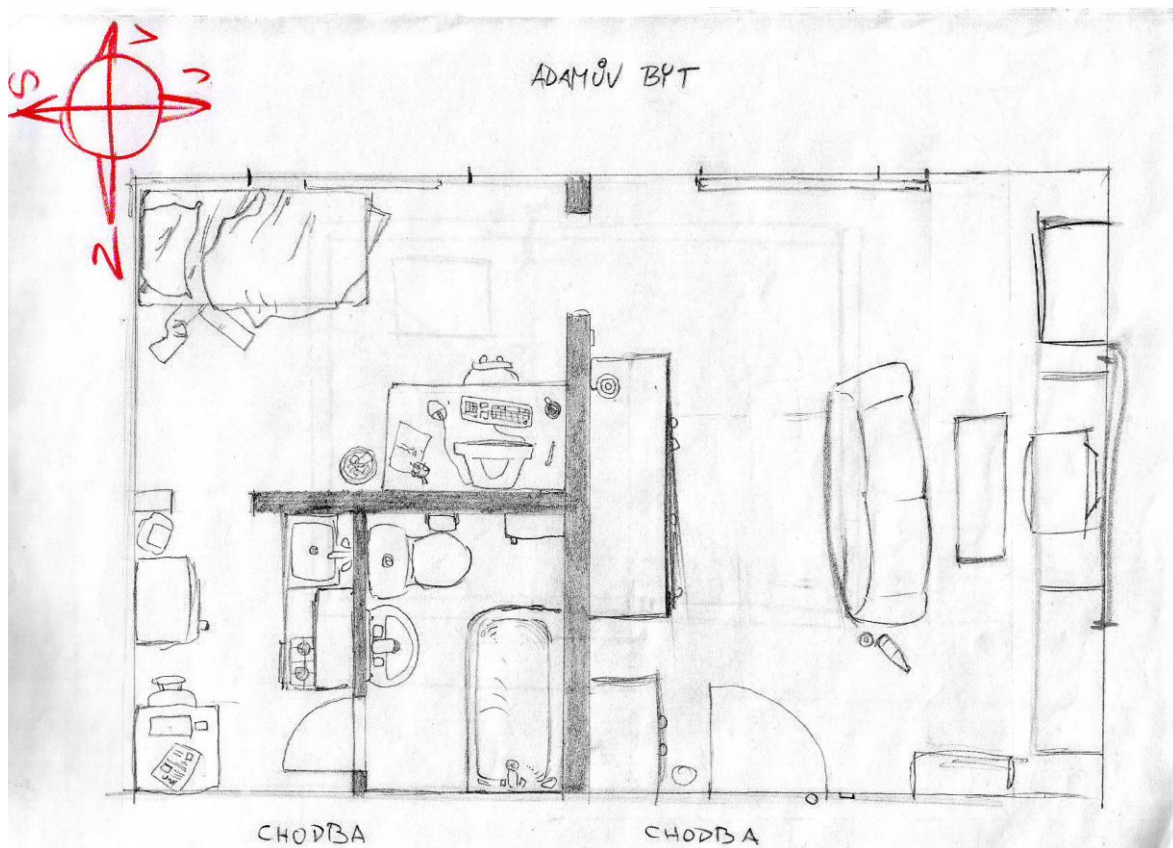


Návrh vzhledu hlavní postavy

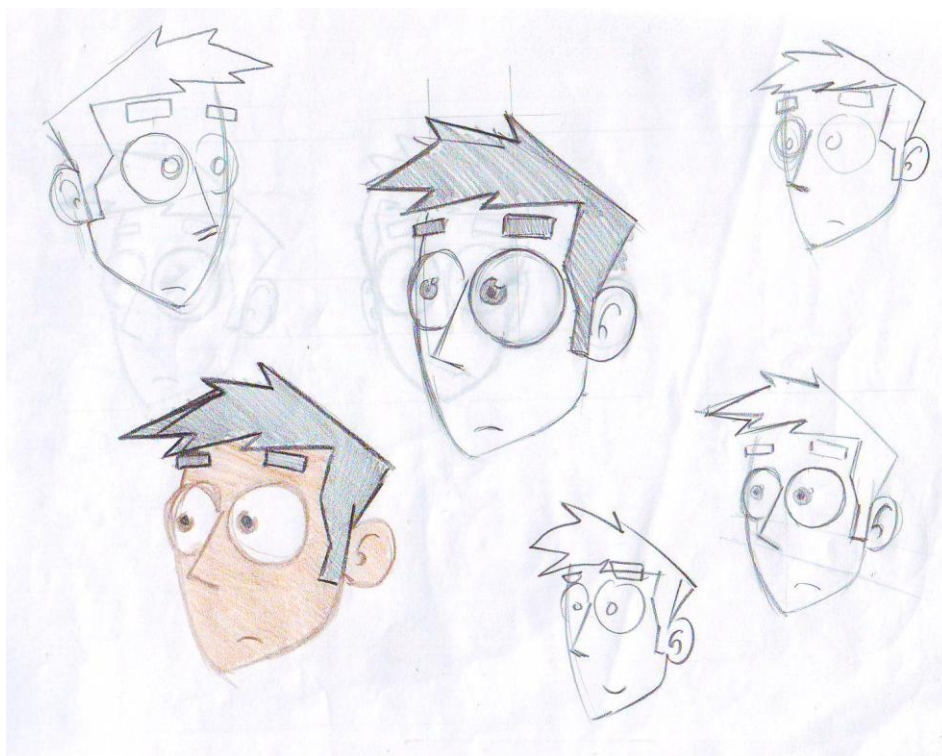


Skica exteriéru budovy a okolí

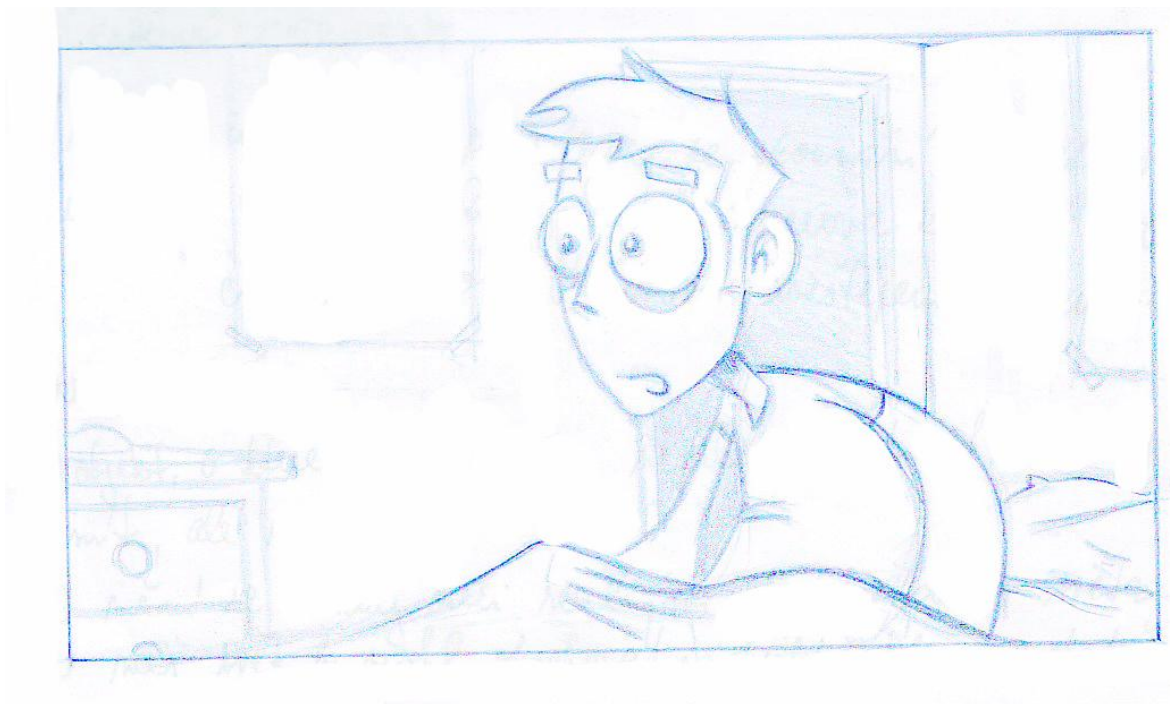
Interiér bytu pohledem z chodby domu



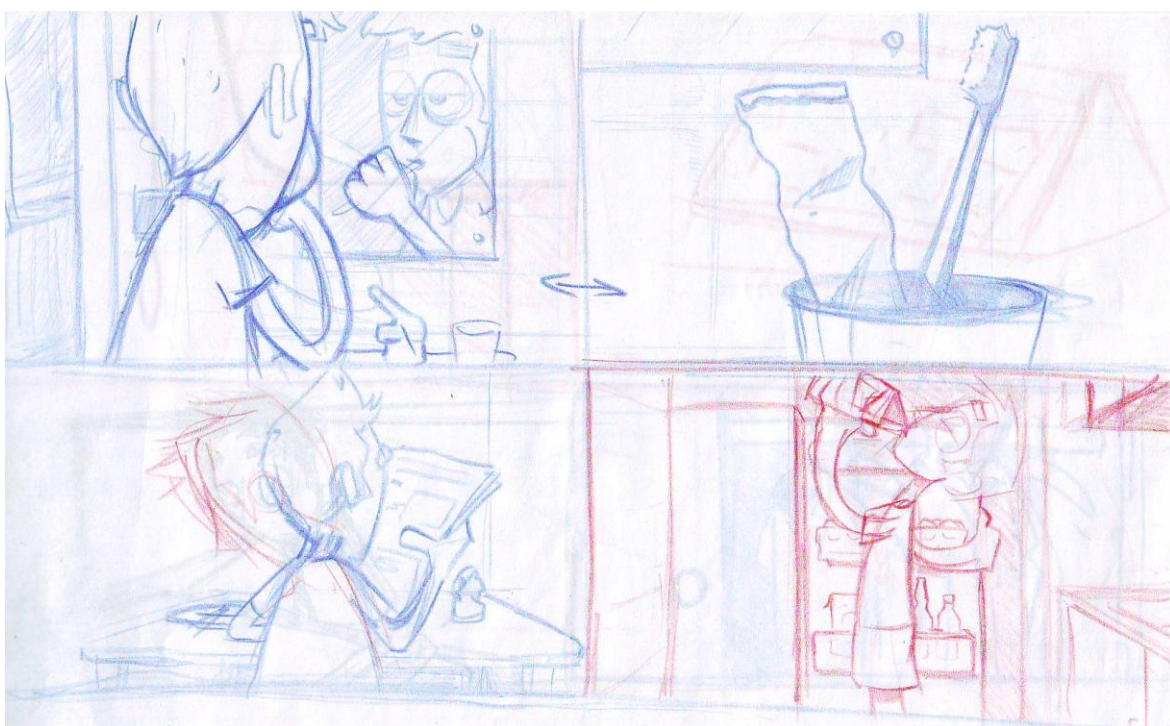
Návrh půdorysu hrdinova bytu



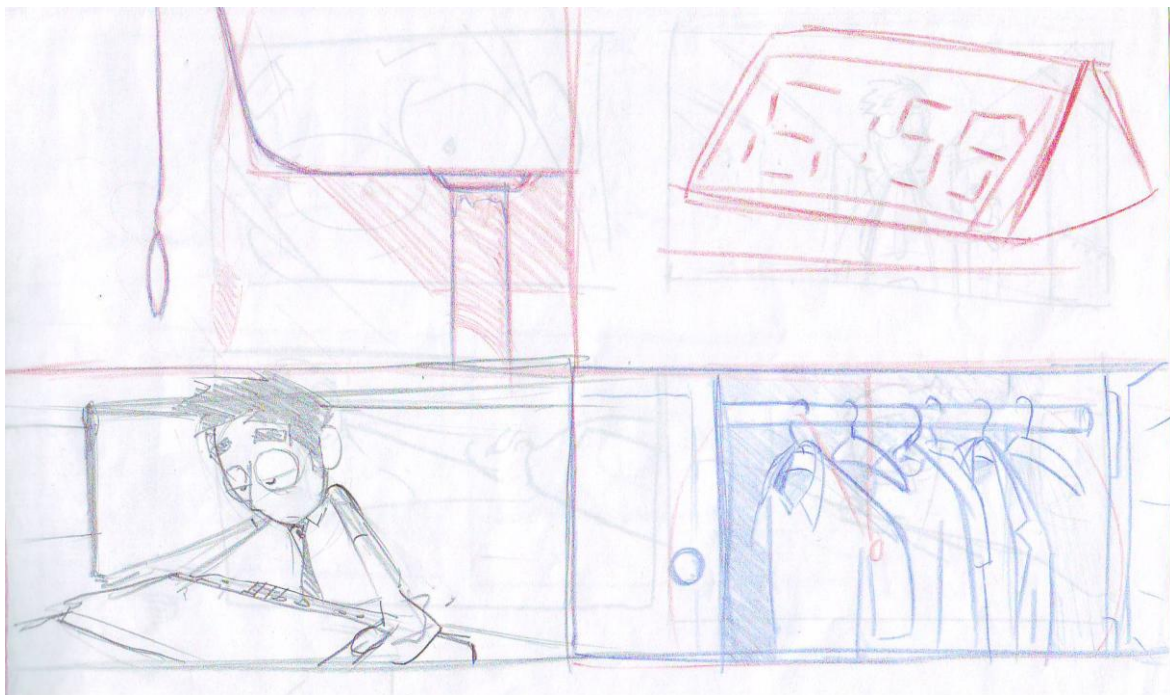
Skici hrdinova obličej



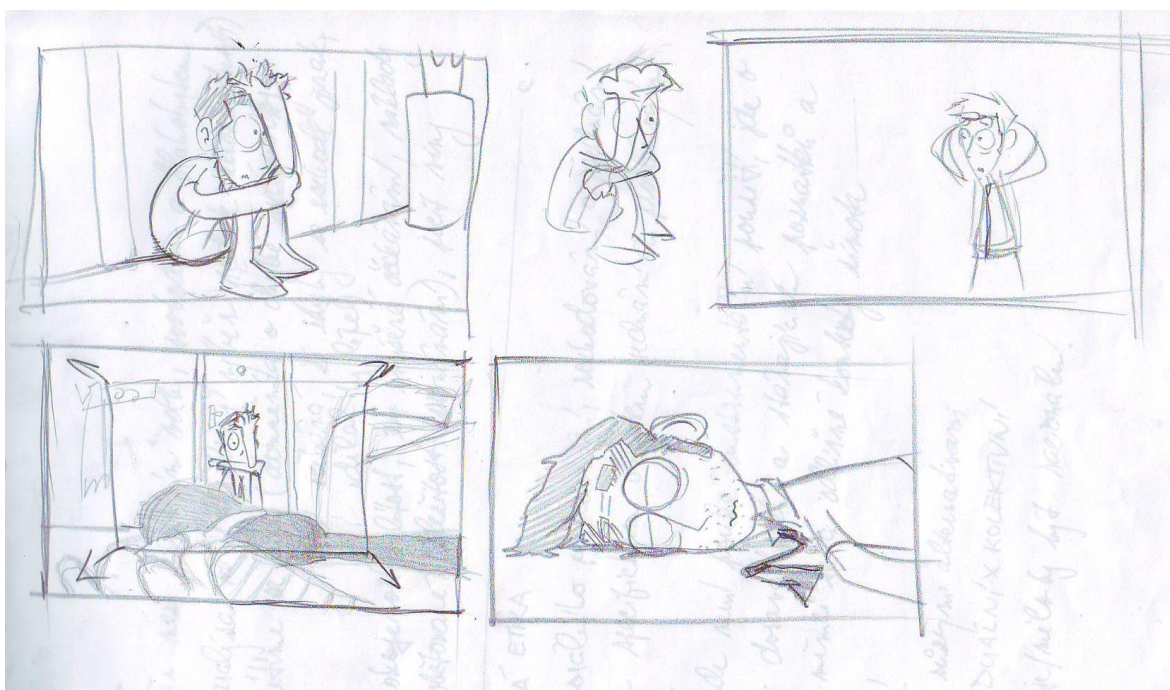
Návrh první scény



Návrhy scén filmu I



Návrhy scén filmu II



Návrhy scén filmu III

**PŘÍLOHA II: PRACOVNÍ TECHNICKÝ SCÉNÁŘ
AUDIOVIZUÁLNÍHO DÍLA – RECYCLED**


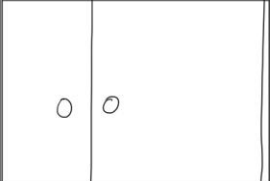
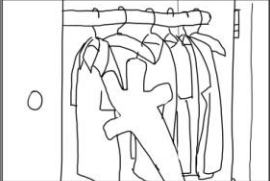

RECYCLED ①

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
		<p>DO TITULKŮ PROBLIKÁVÁNÍ SKORO PODPRAHDVĚ SCÉNY Z NOČNÍ HŮRY</p>				
2 1		<p>SPÍČÍ TĚLO</p>				
		<p>↓ NÁHLE PROBUDZENÍ DO SEDU</p>				
	<p>TMA</p>					

RECYCLED ②

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
2 2		<p>OTEVÍRÁ ZUČEŘE A OČIMA KOULÍ PO JEJÍM OBSAHU</p>				
2 3		<p>VYTAHNE KRABICI HIEKA A NAPJE SE</p>				
2 4		<p>NA PÁNĚV SPADNE VEJCE A ZÁČNE SE SPRAŽIT</p>				
2 5		<p>- ČISTI SI ZUBY - POTOM VYPLIVNE PŘESTU DO UMÝVAČA</p>				

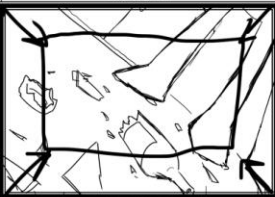


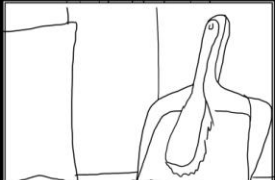
RECYCLED ③

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
2 6		RUKA SAHA PO SPHAKOVADLE				
2 4		DŘEVĚNÁ SKŘÍŤ SE OTEVÍRÁ				
↓		RUKA SAHA PRO KOŠILI				
2 9		POSTAVA SI ZAPÍNA KNOFLÍKY NA KOŠILI				

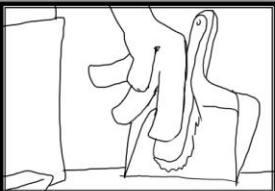


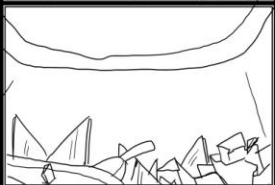
RECYCLED ④

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
10		RUKA SAHA PRO KRAVATU				
11		VTAHUJE KRAVATU				
12		JDE SMĚREM KE DVĚŘEM BYTU				
↓		↓ SLAPE NA SKLO				

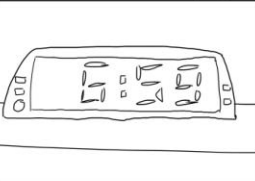
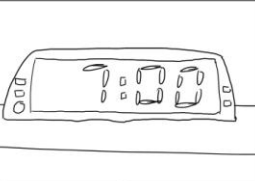
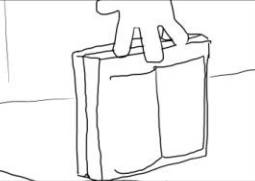

RECYCLES 5

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
13		ZOOM IN DETAIL NA ROZBITÉ SKLO				
14		DÍVÁ SE KOLMO POD SEBE				
15		ZVEDÁ HLAVU A KRČÍ RAMENY				
15		LOPATKA A SMETAČEK OPŘENÉ V ROHU				



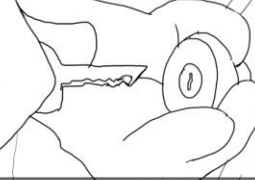

RECYCLES 6

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
15		RUKA BERE SMETAČEK A LOPATKU				
16		ZAMETA STŘEPY				
17		POHLED "Z KOŠE" OTEVÍRÁ SE VÍKO "VYPADÁ" STŘEPY				
17		VÍKO SE ZAVÍRÁ SKLO JE V KOŠI				

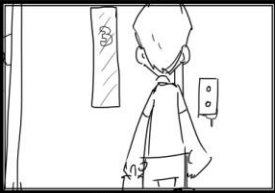
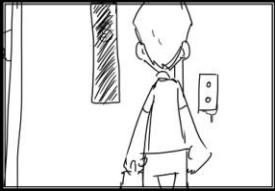

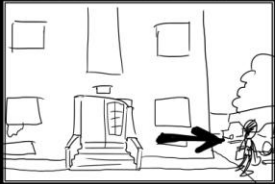
RECYCLED 4

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
18		BUDÍK UKAZUJE 6:59				
		ČÍS SE ZMĚNÍ NA 7:00				
19		ZURA BERE KUFŘÍK				
20		DVEŘE BYTU Z CHOPBY DOYU				

RECYCLED 5

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
20		UKÁŽÍ Z BYTU POKLÁDÁ KUFŘÍK				
		OTÁČÍ SE, ZAVÍRÁ A VYTAHUJE KLÍČE				
21		DETAIL NA ZÁMĚK				
		ZAMYKÁ				

RECYCLED 9

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
22		PŘIČKAŽÍ K VÝTAHU MAČKÁ TLACÍTKO A ČEKÁ				
		PŘIJÍŽDÍ VÝTAH				
23		ZOOM OUT UKÁŽE Z DOMU A JDE K AUTU				
		VIDÍME CELÝ DŮM				

RECYCLED 10

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
24		PŘIČKAŽÍ K AUTU BOČNÍ PŮHLÉD				
		OTOČRA KE KLÍČE				
25		ČELNÍ PŮHLÉD DO AUTA				
		NASEDA A HAŽE KUFŘÍK NA ZADNÍ SEDACÍ				

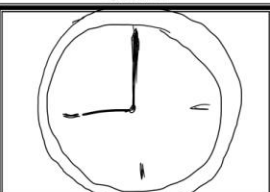




RECYCLED 11

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
26		Z VÝFUKU VYLETÍ ČERNÝ DÝM				
24		PARKOVIŠTĚ UDOMU KAMERA ŠENKŮJE				
		K SILNICI AUTO VÍŽDÍ RYCHLE NA SILNICI MÁLEM SRAŽKA S TAVI				
		A VÍŽDÍ DO MĚSTA PROLÍNAČKA S NÁSLEDUJÍCÍ ZÁBEREM				


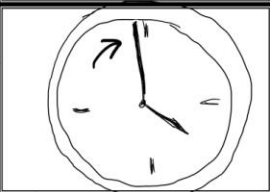

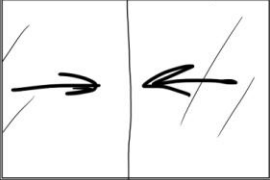
RECYCLED 12

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
28		PŘED ZAMĚŠTNÁNÍM				
29		STOJÍ VE VÝTAHU S OSTATNÍMI ZAMĚŠTNANCI				
		MEŘE VÝTAH SE ZAVŘEL				
30		KAMERA "SLÉDJE" VÝTAH DO HORNÍCH PATER				

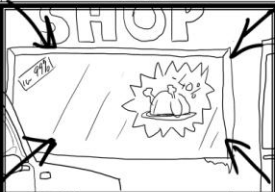



RECYCLED (13)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
31		RUČIČKA HODIN SKOČÍ NA 9:00				
32		PIŠE NA POČÍTAČI KOLEM CHODÍ JINÍ ZAMĚSTNANCI				
33		UŽ NESEDÍ TAK ROUVĚ ČAS PLÝNE				
34						

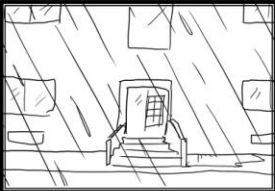
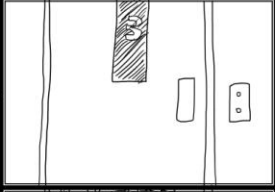


RECYCLED (14)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
35		SPI				
36		HODINY NA 17:00				
37		OPĚT VE VÝTAHU				
		DVEŘE SE ZAVŘELY				




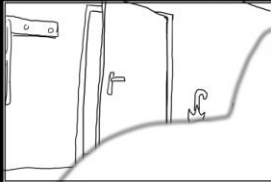
RECYCLED (15)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
38		ZOOM IN DO VÝLOHY				
39		NARUPJE VÍNO				
40		A DÁVÁ HO DO KOSÍKU				
40		SEŠLAPUJE PEDÁL PLYNU AŽ NA PODLAŽU				


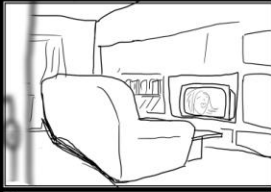
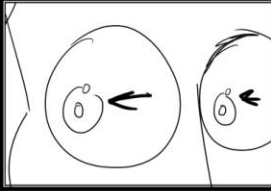
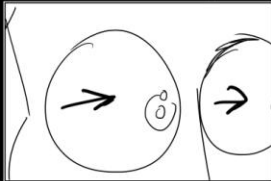
RECYCLED (16)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
41		EXTER. PRŠÍ				
42		PŘIJÍZDÍ VÝTAH				
43		ON VYCHÁZÍ LAHEK V PODPAŽÍ				
43		JOE CHODÍ SOU				

RECYCLED (17)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
		Jeho pohled zblíží a celý strne				
44		ZOOM IN POOTEVŘENÉ DVEŘE ZEMTY BUKÁ TELEVIZE				
45		SCHOVÁVA KLÍČE A JSRE LAHEV JAKO ZBRANĚ PRO PŘÍPADNOU OTSPANU				
46		CELÝ TÝT OSVĚTLUJE TELEVIZNÍ KSIČKÁVÍ RŮZNÉ PRŮKA A VRHA STÍNŮ				

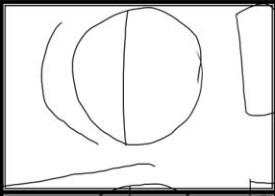
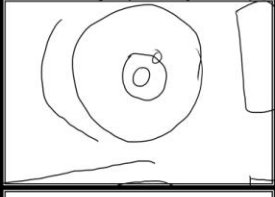


RECYCLED (18)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
		NAKUKUJE DO POKOJE				
47		V POKOJI JEDE TELEVIZE SIE ZLOŽEJ MILDE				
48		ROZHLÍŽÍ SE				
						

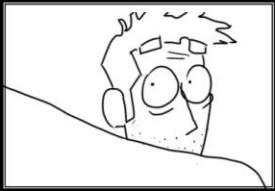
RECYCLED (19)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
49		OPATRNĚ NAŠLAPNE DÁL SMĚREM DO POKOJE				
		KAMERA ŠVĚKUJE SPOLU S NÍM				
50		PARKETY				
		NOHA DOŠLAPUJE NA VRZALICÍ PRKNO				


RECYCLED (20)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
51		OKO SPÍČÍHO ČLOVĚKA				
		SE OTEVŘELO				
52		NERVOZMÍ Z VRZAVÍ PRKNA JESTLI SE NEPROZRA- DIL				
		NA GAUČI SE ROSADÍ JEHO DVORNÍK				

RECYCLED (21)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
53		SEDI PROBUZENÝ NA GAUČI				
↓		OTÁČÍ SE A VIDÍ SVEHO STOJÍCÍHO DVOJNÍKA				
54		NAŠ Hrdina ZMATENĚ HLÍDÍ				
↓		DETAILNÍ ZOOM NA OČI				

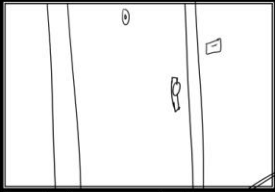

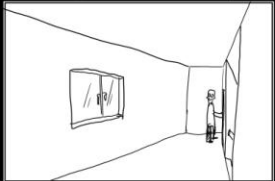
RECYCLED (22)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
55		ROZMACHUJE SE				
↓		A ZASAŽUJE DVOJNÍKOVÍ ÚDER LAHVI				
↓		ZVUK ROZBITÉHO SKLA				
56		HRTOVLA LEŽÍ NA FOSFOR- CI				

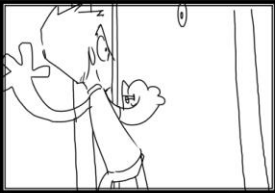



RECYCLED (23)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
57		DEPRESE TĚLO NA ZEMI				
58		JE Z TOHO ODROVNAMÍ				
59		CHDÍ PO POKOJI SEM				
60		A TAM A JE NA DNĚ				

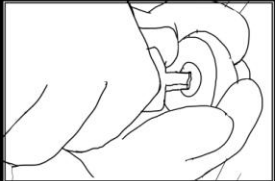
RECYCLED (24)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
60		ZAVŘENÉ DVEŘE BYTU POHLED Z CHODBY				
61		OPATRNĚ NAHLÍŠÍ NA CHODBU				
62		SOUSED U VÝTAHU				
63		VŠI ML SI OTÁČÍ HLAVU KE KAMĚŘE				

RECYCLED (25)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
62		VÍDÍ ŽE SOUSED O NĚM VÍ				
		RYCHLE ZA SEBOU ZAVÍRÁ DVEŘE				
63		PODHLÉD, EXT.				
64		POHLED Z OKNA DOLŮ NA KEŘ				

RECYCLED (26)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
65		TÁJNĚ TĚLO K OKNU				
66		TĚLO PADÁ DO KEŘE				
67		ZAVÍRÁ OKNO				
68		RYCHLE ZAMÝKÁ				



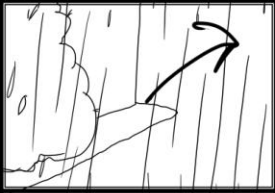
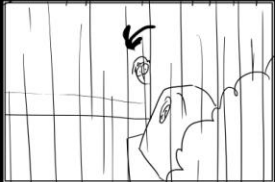
RECYCLED (24)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
69		SPRINTUJE PO CHODTĚ				
70		VBÍHÁ NA SCHODY				
71		VBÍHÁ PO PATŘECH				
72						

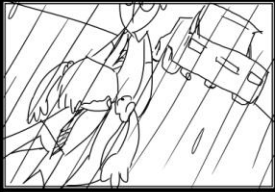

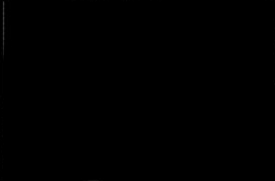
RECYCLED (25)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
73		POHLED NA ULICI HUSTĚ PRŠÍ				
73		VBÍHÁ Z DOMU SMĚREM KE KERI				
74		U KERĚ JE DÁVA SE PSEM				
74		ZHIZÍ OPĚT ZA ROHEM PES ČYCHA U KERĚ				

RECYCLED (29)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
45		JE SCHOVANÝ ZA ROKEM A ČEKÁ DÍČKA ZHLUBOKA				
46		PES VŘÍ NA KER				
		DÁMA HO ODTAHUJE				
47		VYSTRKUJE HLAVU VĚTRCH JE ČISTÝ				

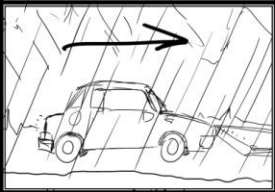
RECYCLED (30)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
48		TÁHNE TĚLO K AUTU				
		ČPE TĚLO DO KUFRU				
49		POHLED Z KUFRU ZAVÍŘÁ KUFR				
		TTA				

RECYCLED (31)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
80		ROZTMÍVAČKA ŠENK DOLŮ NA SILNICI				
						
		PROJÍŽDÍ KOLEM KAMERY				
81		DETAIL NA KOLO SILNICE UBÍHÁ HUSTĚ PŘÍŠÍ				

RECYCLED (32)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
82		INTERIÉR AUTA STĚRAČE ZAPNUTÉ NERVOŽNĚ SE ROZHŮŽÍ - VIDI ME OBRÁZ V ZRCÁTKU				
83		JEDE RYCHLE LESEM				
84		ČELNÍ PROSTRÁNÍ JEMNĚ HÝBE VOLANTEM				
85		HMINUL NĚJAKOU CEDULI				

RECYCLED (33)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
86		DETAIL NA ZNAČKU "POZOR ÚTES"				
87		CELEK NA ÚTES KAMERA ŠVENKUJE K OKRAJI VJÍDÍ AUTO				
88		A SMYKEM ZASTAVUJE U OKRAJE				
88		SPODNÍ POHLED NA ÚTES VLNY SE TRÍŠTÍ O SKÁLU				





RECYCLED (34)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
89		VYTAHUJE TĚLO Z KUFRU				
90		A STRKÁ HO ZA VOLANT				
90		DETAIL NA ZÁMEK PÁSU				
90		ZACUKÁVÁ PÁS DO SPONY				

RECYCLED (35)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
91		SILUETA ÚTESU BLESKY DEŠT				
		DOTLAČÍ AUTO K OKRAJI				
		A SHODÍ HO DOLŮ				
92		NEBE SE ROZJASŇUJE A PROLÍNA SE AŽ DO RÁNA				

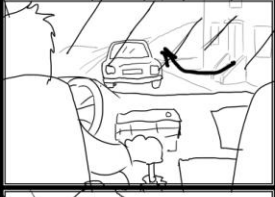

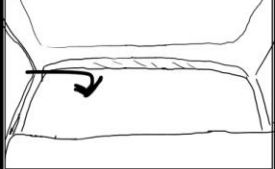
RECYCLED (36)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
93		RAŇO UVAVENĚ JDE DOMŮ				
94		JDE LES POMALU URSIHÁ DOZADU				
		ZASLECHNE ZVUK AUTA OTOČÍ SE SMĚREM K NĚMU				
95		NASEDA DO TAXÍKU A ODJÍŽDÍ				




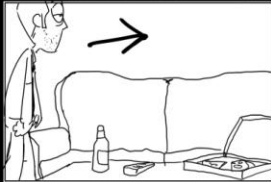
RECYKLED (37)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
96		SEDI V TAXÍKU USÍŇÁ, PADÁ MU HLAVA OKOLÍ UTÍHA, STROHY				
		USNUL				
		ZATMÍVAČKA				
97		PRUDKÉ ROZETMĚNÍ DUPNUTÍ NA BRZDY TĚLO REAGUJE VENKU TRAVELÁŘY				




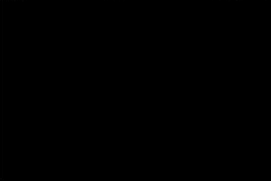
RECYKLED (38)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
98		DO CESTY PRUDCE VELO ŠUTO				
		JDE PRYČ				
99		ON VYSTUPUJE JE PŘED SVÝM DOMEM				
		ZAPROUCHL DVEŘE				

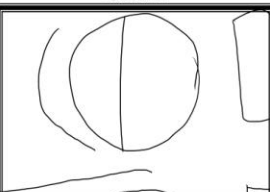
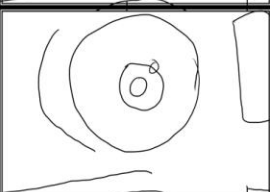

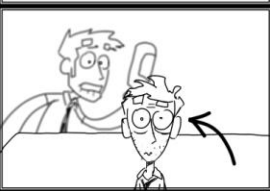
RECYCLED (39)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
100		ODEMYKÁ DVEŘE PSTU				
101		VCHÁZÍ!				
↓		DVEŘE ZŮSTÁVÁNÍ! NEDEKRENE				
102 ↓		JDE KE GAUCI				

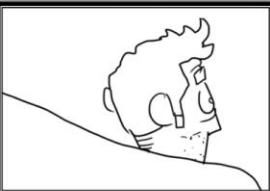
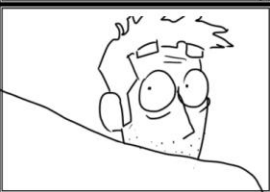

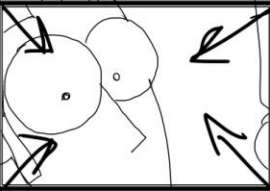
RECYCLED (40)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
		SEDA ŠI NA GAUC				
		ZAPÍŤA TV PADÁJÍ MU OČI				
		USÍŤA ZATMÍŤAČKA				
↓						

RECYCLED (41)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
103		OKO SPÍČÍHO ČLOVĚKA				
		SE OTEVŘELO				
104		NERVOZNÍ Z VZAMUTÍ PRKNA JESTLI SE NEPROZRA- DIL				
		NA GAUČI SE POSADÍ JEHO DVOJNÍK				

RECYCLED (42)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
105		SE DÍ PROTBUZENÍ NA GAUČI				
		OTÁČÍ SE A VIDÍ SVEHĚ STOJÍCÍHO DVOJNÍKA				
106		CIZINEC ZMATENĚ HLÍDÍ				
		DETAILNÍ ZOOM NA OČI				

RECYCLED (43)

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
107		ROZMACHUJE SE				
		A ZASAŽUJE NAŠEMU HRDINOVÍ ÚDER LAHVI				
		ZVUK ROZBITÉHO SKLA				
108		ZÁVĚREČNÉ TITULKY				