

Charakter design v počítačových hrách

BcA. Anna Němečková

Diplomová práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Anna Němečková**
Osobní číslo: **K18444**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Charakter design v počítačových hrách

2. praktická část:
7 princů – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmut konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks pevné vazby (stačí kroužková) v tisknuté podobě (černobíle).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / koncept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Projekt se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (literatura, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: Tisková/elektronická

Seznam doporučené literatury:

SILVER, Stephen. *The silver way: techniques, tips, and tutorials*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2017. ISBN 9781624650345.
WILLIAMS, Richard. *The Animator's survival kit*. 2001. USA: Faber & Faber, 2001. ISBN 9780571238330.
Character Design Quarterly 5 : Visual Development | Illustration | Concept Art. 2018. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2018. ISBN 9781909414693.
THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. *Disney animation: the illusion of life*. 1981. New York: Abbeville Press, c1981. ISBN 08-965-9233-2.

Vedoucí diplomové práce: MgA. Mikkel Odehnalů
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2020
Termín odevzdání diplomové práce: 21. května 2021



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2020

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta: ANNA NĚMEČKOVA¹

podpis studenta

ABSTRAKT

Ve své diplomové práci rozebírám téma charakter designu v rámci tří hororových plošinových her. V praktické části této práce se poté věnuji postupu práce na diplomovém projektu 7 princů, s důrazem na vývoj scénáře a finálního vizuálu.

Klíčová slova: Animovaný film, Počítačové hry, 7 princů, Charakter design

ABSTRACT

My master thesis is focusing on analysing character design in the context of three horror video games. In practical part of the master thesis I describe the work on my final movie „7 princes“ with focus on development of screenplay and art style.

Klíčová slova: Animated short movie, Video games, 7 princes, Character design

Poděkování patří všem, kteří nade mnou nezlomili hůl.

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

Ve Zlíně 19.05.2021

Anna Němečková

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 CHARAKTER DESIGN V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH	11
1.1 LITTLE NIGHTMARES	13
1.1.1 Děj hry.....	13
1.1.2 Hlavní postava.....	15
1.1.3 Antagonisté	18
1.1.4 Vedlejší postavy	22
1.2 INSIDE	23
1.2.1 Děj hry.....	23
1.2.2 Hlavní postava.....	25
1.2.3 Antagonisté	28
1.2.4 Vedlejší postavy	29
1.3 LIMBO	32
1.3.1 Děj	32
1.3.2 Hlavní postava.....	33
1.3.3 Antagonisté	34
1.4 ZÁVĚR.....	36
II PRAKTICKÁ ČÁST	37
2 7 PRINCŮ – PREPRODUKCE	38
2.1 HLEDÁNÍ ŽÁNRU.....	38
2.1.1 První nápady a náměty	38
2.1.2 Vývoj scénáře.....	39
2.2 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	41
2.2.1 Prostředí	41
2.2.2 Postavy	43
ZÁVĚR	46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	47
SEZNAM OBRÁZKŮ	48

ÚVOD

Odjakživa jsem byla fascinována animovanými filmy i videohrami. Dodnes obdivuji fantazii a hlavně schopnost vymyslet výtvarné řešení postav, jak samotných, tak v rámci prostředí. Je to jedna z částí, která mě zajímá a stále dokáže překvapit. Charaktery mohou být propracované do nejmenšího detailu, nebo také mohou být zjednodušeny až do formy obyčejné siluety. V obou případech by ale mělo jít o záměr, a ne šťastnou náhodu. Proto jsem se rozhodla téma charakter designu rozebrat i ve své teoretické části práce. A to v rámci prostředí počítačových her, kde rozeberu tři hry, které se podobají tématem, herním stylem, a dokonce společným hlavním hrdinou, kterého představuje dětský charakter.

Pro svou praktickou část jsem se opět rozhodla pro animovaný film, který se točí kolem tématu pohádek, ale tentokrát přes humorným, tak temnějším vyzněním. Nejprve rozeberu dopodrobna vývoj scénáře a následně inspirace, jež vedly k finálnímu výtvarnému řešení postav a prostředí.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 CHARAKTER DESIGN V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Od hry *SpaceWar!*, která je považována za první skutečnou počítačovou hru, tak jak je známe dnes, uplynulo 59 let. Za tuto poměrně krátkou dobu poskočila naše technologie gigantickým skokem kupředu a dnes existuje nejen čistě počítačových her nespočet. Pokud by se ale měly započítávat i hry, které nebyly komerčně uvedeny tak se může klidně jednat i o milion¹. V současnosti je totiž možno vytvořit v podstatě jakýkoliv svět v jakékoliv podobě od jednoduché pixelové hry až po virtuální realitu. Paradoxně naopak dochází k tomu, že si vývojáři v herních studiích musí dávat pozor, aby světy nepřehltili náročnou grafikou a jejich hry tak byly v co nejlepší kvalitě přístupné, co největšímu počtu potenciálních zákazníků.

Nesmíme totiž také opomenout, že ačkoli jsou videohry nejmladší formou zábavního průmyslu, během posledních 20 let se jim podařilo vypracovat se na miliardový kolos, který ve svých výdělcích předhání jak filmový, tak hudební průmysl. Na čemž má bezpochyby zásluhu fakt, že videohry nejsou pasivním zážitkem, ale umožňují nám se stát hlavní postavou a mít do jisté míry příběh ve vlastních rukou.

V rámci uvedení do své teoretické práce bych ráda rozlišila hry na dvě kategorie. Hry, ve kterých je nám umožněno si postavu, za kterou hrajeme, vytvořit sami a hry, ve kterých je nám hlavní hrdina nekompromisně naservírován samotnými autory.

V prvním případě se především jedná o hry typu „RPG“, jako je *Mass Effect* či *Fallout*. Nebo i asi nejznámější „role-play“ hra *The Sims*, kdy v počáteční fázi hry můžeme, jako hráči svého protagonistu zkrášlit či zošklivět podle svého obrazu či představy. Rozhodnutí, která o vzhledu postav učiníme, pak ale ve hře nehrají žádnou zásadní roli a příběh zpravidla nijak neovlivní. Pokud něco hraje vedlejší roli ve výběru postavy, tak je to občas pohlaví, přesto se jedná spíše o drobné malé interakce nežli něco, co by zapříčinilo kompletní převyprávění děje. Ve shrnutí se dá říct, že tento typ charakter designu je spíše o tom, umožnit hráči si k postavě vytvořit větší citovou vazbu a pomoci mu se podvědomě více ponořit do herního zážitku. Pro hráče je tento aspekt důležitý zejména v „multiplayerových“ hrách (hry s více hráči), kde se snaží vyniknout a být individuální. Krásným příkladem této potřeby je hra *Among Us*², v níž všechny postavy sdílí stejný tvarový základ a odlišují se barvou a různými

¹ How many video games exist? *Gaming Shift* [online]. [cit. 2021-5-13]. Dostupné z: <https://gamingshift.com/how-many-video-games-exist/>

² *InnerSloth* [online]. 2015 [cit. 2021-5-10]. Dostupné z: <https://innersloth.com/gameAmongUs.php>

doplňky, které představují například klobouky, oblečky či partáci (nemají herní roli), jež hráči mohou dokupovat, aby se ještě více odlišili.



Obr.1 Among Us

V druhém případě a pro tuto práci důležitější jsou hry, kde hráč tuto volbu nemá a musí se ztotožnit nebo si vybudovat základní sympatie k postavě, která je mu pevně naservírovaná. Jak již bylo zmíněno, na rozdíl od filmu jsou hry interaktivní a jejich cílem je dát hráči nenápadně, či alespoň nenásilně pocit, že na jeho rozhodnutích záleží. Tímto způsobem si hráč k postavě vytváří vlastní pouto. A tak jak u filmu, tak i u her, je považováno za úspěch, když hráč prožívá radosti i strasti s protagonistou a po konci hry si odnáší pocit, že její hra o něco obohatila nebo v něm zanechala ač už pozitivní či negativní dojem.

„Charakter design tudíž hraje zásadní roli ve všech odvětvích zábavního průmyslu. Je to skutečně základní kámen intelektuálního vlastnictví. Bez postavy, není příběh, charakterová animace, žádný storyboard, videohra, komiks ani žádné hračky“.³

Toto tvrzení je pravdivé, o to více právě ve hrách, kde je vizuál postavy pevně daný. Proto chci ve své práci rozebrat tři hry, které sdílí stejnou tematiku a atmosféru. Jedná se o hry *Little Nightmares*, *Limbo* a *Inside*. Všechny pochází z nezávislých studií, mají kratší dobu hraní (do tří hodin) a jsou zahalené stejně tajemnou až hororovou atmosférou.

Nejprve rozeberu každou hru zvlášť, s poukázáním na různé aspekty, které je dobré mít na paměti. Dále se zaměřím na rozhodnutí, která tvůrci v rámci charakter designu udělali a proč.

³ Volný překlad z SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press, 2017. ISBN 9781624650345.

Jak v základním rámci charakterů samotných, tak v jejich vztahu k prostředí, barevnosti, ostatním postavám či hratelnosti.

1.1 Little Nightmares

1.1.1 Děj hry

Hra *Little Nightmares* byla vydána v roce 2017 švédským studiem Tarsier. Podle vlastní definice studia je prostředí hry pokřivený svět, který existuje někde na pomezí snů a reality, kde malé děti jsou nechány napospas hororům světa, hledajíc naději uprostřed mrtvol a starých bot⁴. Hra je zpracována ve 3D, ale tak jako *Limbo* a *Inside*, je kamera nastavena z profilu a následuje cestu hlavní postavy zleva doprava. Žánrově jde o hororovou/tajemnou adventuru.



Obr.2 Screenshot ze hry Little Nightmares

Ráda bych ale ze začátku děj více popsala, pro ty, kteří hru nehráli a možná ani hrát nebudou. Celý děj se odehrává na podivné lodi zvané „The Maw“ (v překladu „Chřtán“), kam se jednou za rok vydá hromada znuřených, monstrózních a hladových návštěvníků na hostinu a všichni, kteří kdy na palubu vkročí, pak nejsou venku nikdy více spatřeni. V čele lodi stojí „The Lady“ („Dáma“), která nad celým chodem prapodivného podniku udržuje dohled

⁴ Tarsier [online]. 2018, 2018 [cit. 2021-5-13]. Dostupné z: <https://tarsier.se/games/little-nightmares/>

svrchu ze svého balkónu. V tomto světě jsou samozřejmě i postavy, které na lodi pracují a v rámci postupu hry se hlavně setkáme s postavou „Janitor“ (Údržbář), a „Chef Twins“ (Kuchaři dvojčata) a již zmíněnou „The Lady“ (Dáma) – finálním soupeřem. Celé místo pak prozkoumáváme skrze malé dítě „Six“ (Šestka), které se zároveň snažíme z tohoto zvráceného světa dostat. Avšak v průběhu hry zjišťujeme, že naše postava není až tak kladná, jak jsme si na první pohled mohli nechat zdát.



Obr.3 Koncept art „Chřtánu“

Ze hry je patrné, že hlavním tématem je vnitřní hlad. (Původní název dokonce i Hlad „Hunger“ byl, ale v rámci marketingu a podobnosti ve vyhledávání známé trilogie Hladové hry „Hunger games“ změněn autory⁵.) Ať už jsou to hosté, kteří ve velkém konzumují jídlo pofidérního původu, tak i naše dítě Six („Šestka“) bojuje během celé hry s umlčováním svého kručícího žaludku. Vše začíná nevinně, kdy Six poprvé získá chleba od jiného vězněného dítěte v kafeterii či se nechá kvůli kusu syrového masa lapit do pastí. V těchto chvílích hráč soucítí. Dokonce i když Six zakusuje zmítající se krysou lapenou v pastičce, tak se pořád konejší, že má nebohé dítěte prostě obyčejný hlad a nějak ho přeci ukojit musí. Zvrat přijde v momentě, kdy při další hladové epizodě, Six potká malého Gnóma (o nich více v části: Vedlejší postavy) a místo aby hlad zahнала klobásou, kterou jí laskavě nabízí, tak spořádá jeho. V této části poprvé zřetelněji vidíme i temnou postavičku, která vypadá jako stín Six, jak celou situaci sleduje zpozzdáli. Nakonec ve finálním souboji Six zakousne „The

⁵ [online]. 2018, 2018 [cit. 2021-5-13]. Volně přeloženo z: <https://littlenightmares.fandom.com/wiki/Hunger>

Lady“ a doslova zní vysaje krom života i její moc. V posledních momentech hry Six odchází skrz sál plný přejedených hostů pryč z lodi a nasává zbytky života z přeživších, kteří se po ní z posledních sil natahují.

V této hře není žádný dialog či monolog, který by situaci více objasňoval, čímž autoři ponechali prostor k poskládání si vlastního obrázku ze všech herních dojmů.

1.1.2 Hlavní postava

Jak už bylo zmíněno, hlavní postavou je malé dítě pojmenované „Six“ („Šestka“).

Vzhled

První, co nás zaujme, je zářivě žlutá pláštěnka a velikost „Six“ jako samotné, tak v rámci prostředí.



Obr. 4 Six v rámci prostředí

Nejdříve bych se pozastavila nad žlutou pláštěnkou, která se často objevuje jak v ilustracích, tak i ve filmech (např. *Coraline* od Henryho Salicka). A také protože, jak se tvrdí šaty dělají člověka a mnohé nám o něm podvědomě sdělují.⁶ Samozřejmě žlutá barva je skvělá v rámci kontrastu k šedivému prostředí hry, ve kterém se pohybujeme, a tím bychom to mohli uzavřít, ale v rámci této hry podle mě stojí za to rozebrat význam žluté barvy a jak skvěle podprahově podtrhuje vývoj Six.

Když hráč začíná, tak nám žlutá pláštěnka spíše dává dojem naděje, něčeho dobrého mezi zlým. Více také podtrhuje, že naše postavička by v tomto pokřiveném světě neměla být. Jak jsem ale již výše popsala, nakonec se zdá, že žlutá nemusí být jenom symbolem naděje ale

⁶ GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN 978 - 80 - 7454 - 112 - 4.

také varováním pro ostatní, že Six může být také nebezpečná. Do konce středověku byla žlutá barva spojována se zradou a klamem. Jeden z důvodů, proč na toto poukazují je, že žlutá není jediná barva, která by ve hře mohla působit tak kontrastně. Tvůrci také mohli zvolit barvu bílou, oranžovou či červenou. Ale pochybuji, že by takto stejně významově vynikly.

V rámci pláštěnky by bylo dobré podotknout, že takovouto pláštěnku může nosit jak chlapec, tak dívka. A člověk se může jenom domnívat, za jaké dítě tedy hraje. Velmi dlouhou dobu před i po vydání se autoři ani k pohlaví své postavy nechtěli vyjadřovat. Až po fanouškovské vlně teorií a příklonu k označování Six jako dívky, tvůrci oficiálně oznámili, že je tedy dívka. Což mně osobně přijde jako škoda a ubírá to trochu na celkové tajemnosti. Zpod pláštěnky pak koukají dvě obnažené chodidla. Jako by se nám tvůrci snažili navodit podobné pocity známé z filmů Jana Švankmajera, kdy skoro až cítíme vlhkost a chlad zdejších prostorů skrze cupitání těchto bosých chodidel.

Ve hře hráč ani na vteřinu nepochybuje, že se jedná o dítě. Ač už v rámci velikosti prostředí, kdy se dívenka probouzí v kufru a všechny předměty a lokace kolem ní nabývají obřích rozměrů. Tak i postavy samotné, kde proporčně hlava včetně kapuce tvoří třetinu celkové velikosti Six. Samozřejmě k dojmu, že se jedná o dítě přispívá i celková charakterová animace postavy. Ať už je to běh, šplh nebo krčení, všechny pohyby v nás věrně vzbuzují pocit, že jsme malý vystrašený preček. Posledním utvrzením, je možnost veselého skákání po postelích, když je příležitost.

Prostředí a hlavní postava

Six je vůči svému prostředí opravdu malá. Autoři hlavní postavu záměrně zmenšili tak, aby i běžné otevření dveří bylo pro hráče náročné, zdlouhavé a v rámci hry i stresující. Člověku celá tato scénérie evokuje zvrácenější verzi filmů jako třeba *Alenky v říši divů* či filmu *Arrietty* od studia Ghibli. Ghibli filmy byly této hře velkou inspirací a autoři přiznali, že z nich čerpaly ať už prostředím, tak i postavami a tematikou nenasytnosti.

Zajímavostí tohoto světa je, že i přestože mu očividně dominují dospělí jedinci, tak na lodi můžeme nalézt spoustu skulinek a úmyslně vytvořených malých dvířek, které jsou ve velikosti dítěte, ne-li ještě menší. Samozřejmě později hráči dojde, že za těmito výtvyry s největší pravděpodobností stojí malý gnómové, kteří se tam zdají být stejně tak dlouho jako dospělí.

V rámci charakteru designu se u hry ještě bavíme o charakterové animaci. Malá Six má základní set pohybů jako je chůze, běh, skok. Také můžeme věcmi posouvat, házet jimi či o ně zavadit. Co ale dodává postavě větší rozměr, je možnost obejmout Gnómy (když se vám je s jejich hbitostí podaří chytit), způsob, jakým Six reaguje na své kručící břicho (opravdu se za něj drží a choulí se v křečích), a také jak surově vlastně nakonec pozře Gnóma i Lady. Zajímavým prvkem je i zapalovač, který Six vlastní a tasí, dojde-li na prozkoumávání temných zákoutí a chodbiček. Tyto části her také vzbuzují ve svém celku, jak pocit úzkosti z okolní tmy, tak teplo a naději ze zapalovače. O zapalovač v rámci hry nikdy nepříjdeme a hezky doplňuje žlutý vizuál Six.



Obr.5 Six vedle dveří

Hlavní postava vs ostatní postavy

Přestože se má jednat o dítě, přišlo mi ve hře atypické, že by některé z dětí, kdyby dožilo dospělého věku, mělo být stejně nebo jen podobně velké, jako osoby, které se nacházejí na lodi. Což vyvolává otázku, zdali se jedná o záměrně zohyzděný druh lidí, nebo se autoři snažili interpretovat pokřivené vidění vystrašeného dítěte. To stejné platí pro malé Gnómy, kteří jsou dokonce ještě menší než Six.



Obr.6 Six a „Údržbář“

1.1.3 Antagonisté

Janitor

Je postavou, která ve hře chytá a vězní zatoulané děti.



Obr.7 Koncept art „Údržbáře“

Janitor se ve hře objevuje jako druhý a hned ze začátku nás vyděsí svým vzhledem. Krásně nás ale uvádí do pokřiveného světa, ve kterém se nacházíme.

Chvilku trvá, než člověk zpracuje všechny informace. První a asi nejvýraznější zaražení je nad celkovými proporcemi. Celkově malé tělo s velkou hlavou a nepřírozeně dlouhými rukama a podivným obličejem. Tyto ruce pak chmatají po Six do velké dálky a vzbuzují při útěku strach, zda na nás dosáhnou. Velmi krásně vynikly ve scéně, kdy Janitor lapí Six do pastí, kde jen vidíme jak se svrchu spouští a zavírají klec. Nebo kdy se Six plíží malými šachtami a z některých děr na ni vyletí jedna či obě ruce. Ve finále zemře tak, že mu malá Six pomocí masivních dveří ruce rozdrťí.

Samozřejmě v rámci charakter designu to krásně splňuje pravidlo: aby postava vynikla měla by mít alespoň jednu velmi výraznou výchylku v těle. A také je skvělé, jak tyto ruce jsou nejen zajímavým vizuálním prvkem ale jsou i součástí vyprávění příběhu.

V rámci charakter designu ale může dojít k problémům v rámci funkčnosti, a vizuálně povedené ruce se ukázali jako drobný problém. Pokaždé, když Janitor chtěl projít dveřmi, tak mu ruce projížděly stěnami u dveří. Proto museli animátoři vytvořit speciální animaci jen na tady tyto úseky. Ale i tak se občas ve hře můžu přihodit, že ruce projdou místy, kudy by neměli.



Obr.8 „Údržbářovi“ ruce

Druhým výrazným bodem, který nám prozrazuje něco o prostředí je jeho obličej. Janitor je ve hře slepý a orientuje se pomocí sluchu a svých ruk, kterými šmátrá kolem, když se pohybuje. Z prvního pohledu se zdá, že jde opravdu o deformaci, kde má Janitor sesunutou vrchní část obličeje do očí, kde pak přes kůži nevidí. Ale na druhý pohled si člověk uvědomí, že se snad jedná o masku, která mu jen špatně padla. Více se z něj poznat nedá a hráče to velmi krásně znejšťuje.

Co se týče barevnosti, na rozdíl od hlavní postavy, Janitor s prostředím barevně splývá a velikostně působí jako doma.

Chef Twins

Kuchaři, kteří připravují ryby a další pochybné kusy mas.



Obr.9 „Kuchaři dvojčata“

Vizuální informaci, že se jedná o kuchaře nám dává jejich oblečení, na které jsme zvyklí z našeho světa, a to hlavně bílá zástěra a kuchařský čepec. V jejich případě oblečení vypadá, že je nikdo nikdy nevypral a dává nám to pocit odporu, obzvlášť když víme, že manipulují s jídlem, které poté někdo konzumuje. Tento detail nám vzbuzuje nelibost a znepokojení. Na rozdíl od postavy Janitora nemají dvojčata abnormální disproporci, jsou pouze masití a velcí. Je zde ale jeden drobný okamžik, který nás utvrdí v tom, že vlastně netušíme, co je s těmito tvory špatně. A to okamžik, kdy se jeden z kuchařů podrbe pod maskou svého obličeje.



Obr.10 Koncept art „Kuchařů dvojčat“

Jediným větším rozdílem, který je mezi dvojčaty je nataženost obličeje. Velice jednoduchý a v rámci dvojčat skvělý tah, jak je nenápadně odlišit.

Celý jejich obrázek krásně uceluje trhaná a těžkopádná animace, jak když pracují, tak když se nás snaží lapit.

The Lady



Obr.11 Lady

S Lady se krátce setkáme úplně na začátku hry, kdy se Six probudí z noční můry. Hned od prvního momentu je nám jasné, že se autoři inspirovali japonskými Gejšami.

Gejši jsou obvykle krásné a inteligentní ženy, jejichž hlavním posláním je bavit muže tancem a zpěvem⁷. Lady v nás spíš vzbuzuje dojem majitelky podniku, kde Gejši přebývají.

V tomto případě to však nejsou Gejši ale podivná monstra, a ještě podivnější hosté, které baví jídlem.

Lady je právě jediná ze záporných postav, která má v rámci světa nejvíce lidských proporcí. Přesto její zdánlivá normálnost evokuje v hráči nejvíce nedůvěry a strachu, protože neví, co od ní má čekat.

Lady poté potkáváme v jejích komnatách, kde se nachází spousta porcelánových panenek a zničených zrcadel. Tak jako ostatní i Lady má masku. Krásnou čistou porcelánovou masku, která ji o to více odlišuje a nadřazuje nad ostatní postavy.

⁷ Gejša. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-5-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Gej%C5%A1a>

1.1.4 Vedlejší postavy



Obr.12 Six a hosté

Hosté

Podivné nenasytné kreatury, které se nás snaží sníst, hned jak nás spatří mají jednu věc společnou. A to monstrózní obezitu a grimasy. U některých z hostů nelze určit, zdali mají masku či takto opravdu vypadají jenom kvůli své obezitě. Tak či onak mají většinou tupé až zlověstné výrazy a ke svým tělům drobnější ruce, které vypadají o to zoufaleji, když se nás snaží polapit.

Nejděsivější jsou ale jejich pohyby, které jsou trhané a navzájem nesynchronizované. Toto bylo úmyslem, aby se ještě více ucelil pocit, že je tam každý sám za sebe a uspokojují pouze vlastní potřebu. Hosté mezi sebou nemají žádné interakce a všichni jen snaží sníst co nejvíce jídla. To jde také vidět, když se po nás většina hostů vrhne a zmatečně se snaží přes sebe přelézt jako zoufalá zvířata. Samozřejmě, přestože je hostů několik můžeme vidět základní principy charakter designu. Nalevo má muž obří ústa ale malý nos a oči. Naopak obézní dáma má výrazné oči a ústa s nosem téměř splývají. Tím vzniká výtvarné řešení, které nám umožňuje postavám připsat alespoň trochu individuality a rozlišovat je od sebe.



Obr.13 Hosté

Gnómové



Obr. 14 Gnóm a Six

Gnómové jsou malý skřítkci, kteří žijí z pravidla v podzemí.⁸ Ve hře je tomu také tak a jako u všech ostatních postav, přestože nečiní nic zlého, též mají skryté tváře. Samozřejmě se můžeme bavit o tom, zdali nejde jen o úmysl nemuset tvořit více druhů obličejů a tím neodvádět pozornost diváka od hlavní postavy. Takový krok nám Gnómy odcizuje a bereme je všechny jako jednoho a tím pádem jsou naše sympatie založeny čistě na jejich velikosti. V rámci základního charakter designu vidíme, jak krásně funguje špičatá čepice, která je dokonce o něco větší než Gnóm samotný. Tím nám vzniká vizuální kontrast, který upoutává automaticky pozornost.

Nejdůležitější je asi podotknout, že Gnómové působí dojmem, že jsou na lodi velmi dlouho. Důkazem toho jsou nejen malé otvory ale i fakt, že jejich vzhled téměř splývá se zbytkem lodi a jsou celkově tím pádem nenápadní a přizpůsobenější, aby v okolí přežili. Na rozdíl od Six která svou žlutou pláštěnkou strhává pozornost ostatních jako plamen přitahuje můry.

1.2 Inside

1.2.1 Děj hry

Pronásledovaný, osamocený chlapec se vydává vstříc centru temného projektu. Takto jednoduše je popsána hra Inside v rámci steam obchodu. Od oficiálních stránek hry nezískáte informaci žádnou. Studio Playdead má na svědomí Inside a také hru Limbo, kterou budu probírat jako poslední. Inside je vlastně jejich nejmladším produktem, který z Limba ve své podstatě vychází a posouvá jej dál, minimálně co se technické stránky týče. Jedná se též jako

⁸ Gnomes. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-5-14]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gnome>

v případě *Little Nightmares* o 3D plošinovou hru ale s tím rozdílem, že se zde s postavou můžeme pohybovat jenom po jedné linii a pohyb v prostoru je pouze iluzí. Na rozdíl od *Little Nightmares* se barevnost světa *Inside* noří (doslova) do ještě více potlumených či téměř monochromatických barev.

Příběh začíná uprostřed lesa, kde se nám náš hlavní hrdina vynoří z křoví nad kopcem. Soudě podle obezřetných pohledů po okolí a hlubokých nádechů usuzujeme, že odněkud utíká. Téměř vzápětí se musíme vyhýbat lidem, kteří vypadají jako strážníci a utíkat před psy. Po chlapci se očividně aktivně pátrá a pokud se co nejopatrněji nedostane ven z lesa, hrozí mu uspání, zastřelení či utopení. Po úspěšném úniku ze spárů tohoto strážemi prošpikovaného lesa se dostáváme na farmu, kde nám naše vytoužené vydechnutí zmaří útok prasete, posednutého parazitem ve formě macatého červa koukajícího ze zadních částí těla. Poté, co parazita odstraníme je prase pasivní a neutočí. Také se potkáme s rozkošnými kuřátky, která vzápětí použijeme jako náboje abychom srazili krabici, po které můžeme vylézt a pokračovat dál. V další budově se setkáme s přístrojem, který si můžeme nasadit na hlavu a ovládat přítomné lidi, kteří do té doby působili jako mrtvolky. Bez naší interakce jsou tyto osoby nečinné a bez života. Chlapec se takto dostává přes různá nebezpečí. V opuštěném městě, které funguje jako přepravní stanice zjistíme, že spousta lidí, kteří se ale již chovají vygumovaně, je prohnána kontrolou. Kontrola slouží k zjištění, zdali bezmyšlenkově poslouchají pokynů. Téměř ke konci se chlapec ocitne v laboratořích, kde v obří nádrži osvobodí a nechá se pohltnout podivnou hmotou, která se skládá z nespočtu lidských těl. V této hmotě utíká za občasně pomoci vědců pryč ven z laboratoře. Hra končí skutálením se této bytosti z kopce na břeh, kde se zcela zastaví až pod ostrým slunečním paprskem, který zde na tuhle již bezvládnou lidskou hmotu jako by čekal. Není úplně jasné, jestli jsme zemřeli či ne. Sami tvůrci se vyjádřili, že nechtějí vysvětlovat, k čemu vlastně ve hře došlo a nechávají čistě na hráčích, ať si příběh za tímto dobrodružstvím vymyslí sami.



Obr. 15 Začátek hry Inside

1.2.2 Hlavní postava

Vzhled

Hlavní postavou je bezejmenný černovlasý chlapec v červeném svetru a černých kalhotách. Chlapec nemá skrytý obličej jako Six ale jeho rysy jsou potlačeny, a nedá se říct, že bychom během hry měli možnost vidět jeho emoce.

Proporce postavy jsou jednoznačně dítěte ale zde nemáme tak přehnanou stylizaci a dalo by se říct, že se jedná o semi-realismus.

Na hlavní postavě je nejvýraznějším prvkem červený svetr, ve hře se nesetkáme s nikým jiným, kdo by tuto barvu nosil.

Prostředí a hlavní postava

Chlapec, jak již bylo zmíněno vyniká v rámci prostředí nejvíce díky svému červenému svetru. Všechny ostatní postavy nemají výrazné oblečení. Během hry se setkáme s lokacemi jako je opuštěná stodola, les, město, továrny a laboratoř. Ve všech těchto lokacích působí naše postava velmi drobně a slabě. Kdyby v tomto světě neexistovali helmy, které umožňují ovládat ostatní dospělé jedince, jen stěží by se chlapec vlastní silou někam dostal. Ve hře hraje důležitou roli také barva žlutá, která v tmavém prostředí naznačuje směr, kterým by se hráč měl vydat nebo s kterými předměty se dá interagovat. Jako první se můžeme bavit právě o helmách, které nám umožňují ovládat jinak apatické dospělé postavy. Malá žlutá kuřátka, která použijeme na sestřelení bedny, žlutá ponorka, se kterou se můžeme ponořit a prozkoumat jinak nedostupná místa. A hlavně žluté elektrické vodiče, které nás

nasměrují ke schovaným elektrickým generátorům, takzvaným orbitům, které můžeme rozbít. Pokud se nám takto v rámci hry zadaří deaktivovat všechny, otevře se nám dříve uzamčená lokace a s ní i alternativní konec.

Charakterová animace je velmi plynulá a všechny pohyby na sebe bezchybně navazují. Hezkým detailem je, když dlouho běžíme, že chlapec může zakopnout. Nebo když se po běhu zastavíme, tak se na chvíli skrčí, aby se vydýchal. Jsou to jenom malé detaily ale prohlubují v nás pocit věruhodnosti chlapce a jeho světa.



Obr 16. Chlapec s helmou, v pozadí jsou postavy, které takto ovládáme

Hlavní postava vs ostatní postavy

V *Little Nightmares* jsme se setkali s extrémním rozdílem mezi dospělými a dětmi. V *Inside* nejsou žádné abnormální proporční rozdíly a místo děsu z obskurních bytostí jsme zděšeni, že zlo páchají běžní lidé.

V rámci animace se nijak výrazně neliší od naší postavy, nemají ji ani plynulejší ani trhanější.

Finální forma hlavní postavy



Obr.17 Lidský kolos

Finální podoba naší postavy je podivná hmota stvořená desítkami lidských těl. Tak jako jsme viděli experimenty na jednotlivých lidech, tato finální hmota působí jako ultimátní experiment, na kterém vědci pracují. To, že se jedná o živou entitu složenou z několika individuálních bytostí, jenom podtrhuje představu, k jaké bolesti (ať už fyzické či psychické) muselo dojít. V rámci příběhu je však nutno si všimnout, že tato bytost je napojena na přístroje, podobné helmám, které jsme používali k ovládnutí jiných lidí. A právě tady bych ráda rozebrala trochu skrytý konec.

Když hrajeme poprvé, působí to na nás, že se chlapec vydal sám za sebe bojovat proti zlé organizaci. Zarážející ale je, že celou dobu víme, kam jdeme, a naše postava působí na svůj věk až příliš chytře a hbitě. Jako by věděl kudy jít a proč po něm úmyslně pátrají. Přece jen jde o dítě, které by nemělo být pro dospělé hrozbou. Pokud během hry rozbijeme všechny skryté orbity a spustíme hru znovu, objevíme hned na začátku v kukuřičném poli podzemní skrýš. V pozadí nalezneme helmu se spoustou obrazovek, což naznačuje, že někdo odsud sledoval a teoreticky i kontroloval situaci, která se předtím odehrála. V této místnosti máme možnost odpojit elektřinu a helmu s obrazovkami vypnout. Pokud tak učiníme „vypne“ se i naše postava. Chlapec si klekne do pozice, v jaké jsme vidali ostatní dospělé jedince, když jsme zrovna nebyli napojeni na helmu. Podle mého názoru je toto relativně pěkné objasnění toho, proč se chlapec choval tak jistě a nikdy nebyl zražen či překvapen svým okolím.

V rámci hry byl celou dobu možná jen jedním z pokusů ale pokud otevřeme skrytý konec, máme možnost se vymanit z této kontroly. Pak už je jen otázka, jestli nás celou dobu ovládali vědci anebo podivná hmota na konci, která se snažila vysvobodit.



Obr.18 Chlapec plave osvobodit kolos

1.2.3 Antagonisté

Hlídky

Hned ze začátku se nás pokusí odchytit hlídka a odvézt autem. Těchto lidských hlídek je ve hře spousta a téměř vždy jsou doprovázeny psy. Zajímavé je, že mezi nimi nejsou ženy, pouze muži, kteří ve svých černých uniformách vypadají totožně. Něco, co mi poprvé naprosto uniklo je, že všichni nosí bílé masky. Zprvu jsem myslela, že jde pouze o vizuální prvek, který má takto spojit všechny antagonisty do jedné skupiny. Později, když jsem si všimla, že tyto masky mají i přihlížející lidé (kteří, nejsou vygumovaní), tak mě napadlo, že možná venku slouží masky jako ochrana před vnějšími vlivy. A možná jim kdysi dávno (vzhledem, k tomu, jak zdecimovaně vypadá okolí) v rámci experimentu uniklo do ovzduší něco, co nemělo. Anebo jsou všichni v kultu a mají ji jako označení. Tak či onak je maska symbolem skrývání a tajemství. Studio Playdead přesně takové spekulování svými výtvarnými prvky utvrzuje. Je jen možná škoda, že se jejich původní skutečný úmysl nikdy nedovíme.



Obr.19 Hlídka v lese

1.2.4 Vedlejší postavy

Dítě ve vodě

Zhruba po první třetině hry nám naši ponorkovou plavbu zkříží dětská postava, která se nás snaží stáhnout a utopit. Výtvarné řešení v nás spíš evokuje dívku než chlapce. Dívka je nahá a má dlouhé černé vlasy. Když ji člověk poprvé spatří, první, co mu na mysli vyvstane jsou japonské horory. V drtivé většině těchto filmů je antagonistou téměř identicky vlasaté malé děvčátko, co se mstí za svou vraždu (často právě utonulo). Poprvé se s ní setkáme v ponorce, kde ji odháníme světlem, pokud se nám to ale nepodaří, vytáhne nás a utopí. Zvláštní je, že v první polovině hry představuje smrt, které musíme uniknout, poté se jí podaří nás utopit, avšak vzápětí jsme napojeni na přístroj, který nám po zbytek hry umožní dýchat pod vodou a ovládat lidi bez pomoci helmy.

V rámci animace je proti naší postavě ve vodě velmi hbitá a rychlá, což jen podtrhuje její už tak děsivý vizuál.



Obr.20 Dívka ve vodě

Lidé s vymytými mozky

Zprvu se s nimi setkáme ve stodole, kde vypadají jako opuštění pracovníci. Následně ve městě, kde vidíme, jakým procesem procházejí, než jsou odvedeni na svá nová místa. Je jasné, že experimenty, které na nich byly prováděny jsou nehumánní. Tak jako u dívky je patrná inspirace japonskými horory, člověk si nemůže pomoci, ale pohyby těchto lidí mu evokuje filmy se zombie. Což také navazuje pocit úzkosti a nedůvěry. Tím, že většina z nich je oblečena v dělnickém oblečení je nám jasné, jak je ti, kteří je stvořili vidí. Jako postradatelnou hrubou sílu.



Obr.21 Lidé s vymytými mozky

Obyvatelé města

Na první pohled je jasné, že jsou to normální lidé, tak jako naše zombie. Jediné, co je odlišuje je postoj, nad kterým mají očividně kontrolu nasazené masky. Hráč díky tomu dumá nad tím, jakým způsobem jsou tedy vybírání ti, kteří budou ovládnáni a ti, kteří si mohou zachovat volnou vůli.



Obr.22 Obyvatelé města sledují průvod

Vědci

V průběhu celé hry se nás snaží někdo lapnout. Když se dostaneme do laboratoří, vědci nás zaznamenají, ale nechají nás mezi nimi volně probíhat téměř bez jakékoli reakce. Poté, co splyneme s humanoidním kolosem, se najdou i tací, co se nám snaží v úniku pomoci.

Samozřejmě nejjasnějším vizuálním prvkem je bílý plášť/košile. Také je na vědcích zajímavé, že nenosí masky. Po předešlých zkušenostech k nim má tedy hráč o kapku větší důvěru než k lidem z první poloviny děje. Je také možné, že vědci svoji práci nedělají úplně dobrovolně, a proto se nám později snaží pomoci v útěku.



Obr.23 Vědci sledují, co se děje v nádrži

1.3 Limbo

Limbo je předchůdce *Inside* vydaný stejným studiem Playdead v roce 2010. Jedná se o 2D plošinovou hru s důrazem na logické a rytmické pohyby.

1.3.1 Děj

Podle oficiálních stránek ve hře hrajeme za malého chlapce, který vešel do Limba aby našel svoji sestru. *Limbo* je odvozené z latinského slova *Limbus*, které znamená okraj, lem. V náboženství se jedná o předpekli, kam jdou duše dobrých lidí, kteří zemřeli před vzkříšením Ježíše Krista, a duše nepokřtěných dětí. Jinak by se dalo *Limbo* popsat jako zapomenuté místo. Není tedy náhodou, že se autoři rozhodli pro monochromní vizuál celé hry, takováto potlačená barevnost vizuálně umocňuje pocit cizoty, prázdnoty, ztráty života či radosti. Také nám svým černobílým vizuálem hra připomíná film noir a mně osobně styl prostředí, pohyb postav evokuje siluetové ploškové filmy Lotte Reiniger.

Tímto se velmi liší od předešlých dvou her, kde šlo o 3D prostor a postavy. Zde autoři pracují s čistě ploškovou animací a prostředí je definováno pouze v plochých vrstvách.

Tvůrci limba také označili styl hry jako „pokus a smrt“, kdy hráč musí několikrát zemřít, než přijde na řešení hádanky. Je nutno podotknout, že každá smrt je explicitní a jenom v nás více umocňuje pocit, že jsme v předpekli.

K tomu, že je postava od začátku po smrti (přestože může ve hře nadále umírat) můžeme dojít nejen podle názvu hry ale i podle začátku, kdy se s naší postavou chlapce probíráme uprostřed lesa. Ve hře samozřejmě potkáváme i jiné bytosti. Hlavním děsivým antagonistou ve hře je pavouk nebo jiné cizí děti, které se nás snaží chytit a zabít. A poté se samozřejmě shledáme i se sestrou hlavní postavy.

Udělat atmosférickou hru čistě v siluetách je odvážný čin, jelikož si tím autoři sami postavili do cesty pár překážek. Někdo by se na to mohl dívat naopak, že si to právě zjednodušili. Obojí je pravda a oba aspekty níže proberu.

1.3.2 Hlavní postava

Hlavní postavou je tedy malý chlapec, který se probouzí uprostřed lesa a vydává se hledat svou ztracenou sestru.

V rámci charakter designu, který je pouze v siluetě se tvůrci opřeli o typické proporce dítěte – velká hlava, menší tělo. Naše postava má také z většiny oblé tvary, tím v nás vzbuzuje pocit neškodnosti. Jediným výrazným nečerným prvkem jsou zářící oči.

Právě díky nim se naše postava výrazně odlišuje od všech ostatních "živých" stvoření. Ať už jsou to jiné děti, pavouk či dokonce protagonistova sestra. Samozřejmě pro toto existují příběhově dvě teorie. Svět, ve kterém se nacházíme je čistě složen z minulých zkušeností a strachů hlavní postavy a my tento svět vnímáme skrz jeho pohled. Nebo je to tím, že je chlapec v limbu teprve chvíli, a tento svět ho ještě nestihl kompletně pohltnout.

Jediná teoretická nevýhoda siluety je, že nám vizuálně odcizuje postavu. Nevidíme žádnou mimiku a ve hře dokonce nedochází k žádné výrazné charakterové animaci, která by nám alespoň trochu prozrazovala aktuální emoční rozpoložení postavy.



Obr.24 Chlapec

Hlavní postava v rámci prostředí

V rámci prostředí je postava malá a navozuje nám to pocit samoty a křehkosti. Největší riziko při děláni siluetových děl je možnost, že se postava ztratí v okolním prostředí. Tady si tvůrci pomohli za prvé hloubkou ostroty, kde postava vepředu je vždy zaostřená. A zadruhé kontrastem, většinu hry na postavu zezadu svítí jemné světlo. Pokud se ale ve hře stane, že je pozadí tmavší a ztrácíme silnější zdroj světla, je na hlavě postavy zrovna přilepen svítící červ. A tím pádem se neztrácíme. Je nutno podotknout, že ve hře je speciální skrytý level, který právě toho, že se postava může ve tmě ztratit využívá. V této části se opravdu pohybujeme jen podle sluchu a jedinou indicií, kde jsme na obrazovce jsou oči.

1.3.3 Antagonisté

Pavouk

S pavoukem se setkáme velmi brzo. Z počátku ho nevidíme celého ale pouze část jeho noh, kterými se nás snaží probodnout. Tady opět hraje siluetové prostředí v prospěch hororového nádechu. Všichni víme, že si lidé ve tmě domýšlejí tvary a původce zvuků. Je to přirozený instinkt, který nám zůstal ještě z dob přebývání v jeskyních. A přesně tato imaginace a snaha vycítit nebezpečí abychom popřípadě stihli utéct nám drncá při hraní na nervy. Pokud bychom viděli hned celého pavouka, dostali bychom šok a nárazový odpor. Takto, když vidíme pouze jeho část naše nemilosrdná fantazie jeho zbytek přikresluje. Má ostré tvary a dynamické pohyby, kdy se pomalu, velmi pomalu natahuje a pak bleskurychle zaútočí. Nemluvě o tom, že jsme konstantně napjatí, zdali se pavouk nerozhodne vyběhnout a lapit nás. Později, když nás pavouk pronásleduje a vidíme celé jeho tělo, tak máme také strach ale tentokrát ne z neznámého, ale spíš z toho, že mu nestačíme uniknout. Pavoučí nohy, které nás takto celou dobu děsily, na konci chlapec urve a použije zbytek kulatého těla aby se dostal přes past.



Obr.25 Pavouk

Jiné děti

Ve hře se setkáváme i s jinými dětmi, a to hned po zneškodnění pavouka. Setkáváme se s ním ještě jednou naposledy, tentokrát ale v mechanické formě sloužící jako odstrašující brána do tábora těchto podlých a morbidních dětí, které si v něm neváhají vystavit své oběšené nepřátele jakožto zastrašující prostředek. Jak postupujeme dál, někdo po nás neustále hází tu ostré, tu zas hořící předměty za účelem zamezení našeho postupu dál. A počet pastí se zvyšuje. Nakonec najdeme i zdroj těchto nepříjemností, a to jsou jiné děti. Děti je několik, výtvarně se podobají naší postavě, ale nemají zářící oči. Naopak disponují obrannými prvky jako jsou zbroj či helmy a v rukách svírají zbraně, kterými se nás snaží dostat. Jejich vybavení, strategicky umístěné pasti a nakonec obydlí ve stromech jenom podtrhuje, že jsou v Limbu delší dobu. Zdali po nás útočí, protože jsme cizí nebo mají konkrétní zlý úmysl čistě vůči nám, není jasné.

Dalším výrazným aspektem jsou chybějící oči – opět to může podtrhovat, že my tam nepatříme nebo že oni tam byli jenom příliš dlouho a ztratili svou duši.

1.3.4 Vedlejší bytosti

Červíci

Občas se ve hře stane, že nám na hlavu spadnou zářící červy. V rámci hry se pak můžeme pohybovat pouze v jednom směru. Pokud se dostaneme na přímé světlo, červík se popálí a pošle nás na stranu druhou. Jediný způsob, jak se ho zbavit je pokusit se s chlapcem co nejvíce přiblížit k masožravým rostlinkám zavěšených ze stropu a nechat jimi červíka sezobnout, čímž opět získáme plnou kontrolu nad chlapcovými pohyby.

Největší vizuální roli ale opět hrají, když se dostaneme do tmavších míst ve hře a určují naši pozici.



Obr-26 Chlapec ovládaný červem

Sestra

Jediná postava ve hře, která nám ani neubližuje ani se k nám nějak nevyjadřuje, Většinou ji ale vidíme někde sedět a hrát si. Tak jako u ostatních postav, ani její oči nezáří ve tmě.

Poprvé nás k ní navádí motýl (symbol naděje) a sestra je nasvětlena, přestože zdroj je neznámý (vzbuzuje pocit, že sem také nepatří). V rámci hry nemá sestra skoro žádnou reakci na svého bratra. Až na konci, kdy se k ní přiblížíme zvedne hlavu od země.

V rámci designu má sestra dlouhé vlasy a drobnější siluetu.



Obr27 Sestra

1.4 Závěr

V této práci jsem postupně rozebrala složky charakter designu v rámci tří hororových plošinových her. Zde shrnu, jaké mají hry společné a odlišné prvky, které v tomto žánru fungují. Nejsilnějším podobným znakem je velikost hlavní postavy v rámci prostředí. V každé z těchto her v nás prostředí vzbuzuje pocit úzkosti a křehkosti. Tady tento aspekt skvěle hraje nezávisle na barevnosti či plnosti okolí. I když mají hry jiná výtvarná řešení, hlavní postavy mají vždy jeden prvek odlišný od všech ostatních postav. Autoři také hlavním hrdinům zakryli či potlumili obličej, čímž hráčům dali prostor pro vlastní interpretaci jejich emocí. Úplnému odcizení od postav se vyhnuli za pomoci zvuků, které postavy vydávají (úlek, zadýchání).

Antagonisté jsou v hrách zahalení ať už maskou či výtvarným siluetovým řešením. Disproporční antagonisté nahánějí spíše prvoplánový strach a nechutenství. O něco hlubší znepokojení v nás vyvolávají siluety a lidské nepřátele. Nejasné siluety nám dávají možnost si domýšlet více špatného, než dobrého a lidé oproti smyšleným nestvůrám nás znervózňují, protože v nás vzbuzují pocit, že by se takto mohli chovat i v reálu. Právě tyto asociace a zkušenosti, které máme podkreslují hororové hry.

Proto doufám, že slidé začnou více přemýšlet nad tím, proč vizuálně charaktery ve hrách fungují či ne. A vezmou tyto tři hry jako inspiraci a příklad dobře odvedené práce.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 7 PRINCŮ – PREPRODUKCE

Preprodukce je nejdůležitější část jakékoliv práce. Z nějakého záhadného důvodu se ale nejsem schopna nikdy poučit a pokaždé preprodukcí uspěchám a pak řeším problémy, které nemusely ani vzniknout, kdybych je podchytila zavčas. Možná je to způsobeno tím, že dlouho váhám, zdali je to, co jsem si vybrala, stylem či příběhem to správné a pak panicky dělám změny na poslední chvíli. Proto apeluji na všechny, aby preprodukcí nepodceňovali a zbytečně se neničili u cílové rovinky, kde už tak člověk jede z posledních sil.

2.1 Hledání žánru

Hledání žánru k mému diplomovému projektu bylo ze začátku (obtížné)peklo. Ve své bakalářské práci jsem popsala svou motivaci a touhu tvořit filmy čistě zábavné s pozitivním podtónem. Bohužel události na škole během mého čtvrtého ročníku mi (vzaly motivaci) znechutily vše co se týče animovaného filmu a ateliéru celkově. Poslední dva měsíce ročníku jsem sice trefný, ale depresivní scénář, který měl dokonce potenciál být ve formě krátké příběhové hry, napsala. Naštěstí pro mě a všechny zúčastněné jsem své nihilistické dílo vyhodila a ze Zlína se radši rovnou odstěhovala. Změna prostředí mi vyčistila hlavu a opět navrátila trochu toho elánu zkusit něco vytvořit, a tak jsem se klasicky, tak jak to u mě bývá, vrátila k humorným, veselým nápadům opět v pohádkové formě. Leč tentokrát poněkud morbidnější.

2.1.1 První nápady a náměty

U bakalářského filmu jsem si vyzkoušela vytvořit smysluplný scénář sama a kvůli tomu má film „Čarodějka“ pár mezer a slabý konec. Díky této zkušenosti padlo pevné rozhodnutí zpracovat film podle již existující předlohy. Prvním kandidátem se stal Karel Havlíček Borovský s alegorickou satirickou básní *Král Lávra*⁹. Král s oslíma ušima a nebozí každoročně umírající holiči zněli jako můj šálek (černé) kávy. Někdy v této době jsem narazila i na dvoudílný pohádkový film *Revoltin' rhymes* podle stejnojmenné předlohy od autora Roalda Dahla. Nejen, že mě to ještě více nadchlo a povzbudilo udělat pohádkové téma, ale také mi tyto filmy posloužily jako zdroj inspirace pro výtvarné řešení mého filmu. Někde v procesu studování Krále Lávry jsem s ním bohužel přestala být spokojená a moji pozornost upoutala poněkud morbidnější báseň, na kterou jsem narazila v knize *Deset*

⁹ HAVLÍČEK BOROVSÝ, Karel. Král Lávra. SURSUM. ISBN 978-80-7323-131-6.

*malých černoušků*¹⁰ od Agathy Christie. Tak jak už to v dnešní době bohužel chodí, tato báseň byla označena v roce 2020 za rasistickou a u některých nakladatelství došlo i k cenzuře.¹¹ V mém případě jsem nebyla zaujata černoušky ale svižným rázným tempem básně. Tudíž jsem se rozhodla zkombinovat pohádkové téma *Revolting Rhymes*¹² a ráznost básně *Deset malých černoušků* a stvořit film s pracovním názvem 10 Princů.

2.1.2 Vývoj scénáře

Námět

Pohádka je nepřiliš dlouhý literární tvar, jehož podstatou je vyprávění s dobrým koncem, většinou se v ní vyskytuje kouzlo či nadpřirozená bytost. Bývají nadčasové a nemají konkrétní dějiště.¹³ Vzhledem k této definici pohádek, mi bylo jasné, že poslední princ by měl kletbu přežít.

V království zemře milovaná královna při porodu sedmi synů a zdrcený král své potomky v žalu prokleje, aby nikdy nebyli se svou pravou. O osmnáct let později se švarní princové vydávají hledat svou budoucí nevěstu.

Jak můžeme vidět nakonec, se moje cesta po adaptaci již existujícího díla přesunula opět k tvorbě originálního filmu. Měla jsem ale to štěstí, že mi byl ochoten pomoci spolužák z režie Jakub Porteš a vytvořit mi rýmovanou báseň na míru. Po několika schůzkách tak vznikl solidní podklad pro film. Samozřejmě musím hned říct, že první rozhodnutí, které padlo bylo nedělat princů deset ale pouze sedm. A to z dvou důvodů. Prvním důvodem byla obava z repetice a většího rizika neuhlídání tempa filmu, tím pádem ztráta pozornosti diváka. Druhým důvodem pro výběr čísla sedm byla jeho spojitost a provázanost s pohádkami. Příkladem může být Sněhurka a sedm trpaslíků, Sedmero krkavců nebo sedmihlavá saň.

Tento hrubý námět se scénářem mi vydržel do tvorby technického scénáře. První zvrát nastal při semestrální prezentaci a zpětné vazbě od vyučujících. Nejvíce bylo poukázáno na fakt, že najít dobrého vypravěče je složité a ve výsledku nikdo nikdy neměl pocit, že takto vyprávěné příběhy jsou dobrá volba. Nebo, že by měli šťastný výsledný konec. Samozřejmě

¹⁰ CHRISTIE, Agatha. *Deset malých černoušků*. Vydání šesté, v EMG páté. Přeložil Jiří Zdeněk NOVÁK. Praha: Knižní klub, 2017. ISBN 978-80-242-5541-5.

¹¹ Žádá si to doba - Echo24.cz. echo24.cz [online]. 2020-09-05 [cit. 2020-09-07]. Dostupné online.

¹² DAHL, Roald. *Revolting Rhymes*. 2011. Penguin Random House Children's UK, 2016. ISBN 0142414824.

¹³ Pohádka. Cestina ve slovníku [online]. [cit. 2021-5-15]. Dostupné z: <https://www.cestinaveslovníku.cz/pohadka/>

v této fázi scénář potřeboval doladit, ale k první připomínce se připojili další. Padla otázka, kde najít a jak zaplatit někoho na dobrý překlad básně do angličtiny a jestli to za to vůbec stojí.

A tak jsem se ocitla s mírně rozbitou morálkou a otázkou, jak upravit film, tak aby fungoval i bez vypravěče. Tento problém byl zpočátku poněkud zapeklitý, jelikož problém stál na kostře celého filmu, a to byl obsah kletby, která byla v původním scénáři vyřešena hned z počátku ve dvou slokách.

Král byl zarmoucen ztrátou své drahé
Což mělo důsledky vskutku neblahé
„Ať stihne Vás kletba, potomci moji.
Nechť skonáte dřív, než naleznete tu svoji.“

Rozmilá sudička, slyšíc jeho přání.
Pravila pro sebe „Co jen to žvaní?“
Já zmírím Tvůj hněv a rovněž Tvé kletí.
Ať spaseno jest aspoň poslední z dětí.

Pokud se nemýlím, trvalo měsíc, než jsem přišla s jednoduchým řešením, a to dát větší roli postavě smrtky, která si po odebrání duše královny stihne vyslechnout a zakreslit královu kletbu. Ale jak to už bývá, občas jedno rozuzlení může přinést další problém. Roztomilá sudička byla vyškrtuta jako nadbytečná a vizuální zachycení kletby položilo další otázku „Jak se sedmý princ vyhne kletbě?“

Finální námět:

V království zemře milovaná královna při porodu sedmi synů a zdrcený král své potomky v žalu prokleje, aby nikdy nebyli se svou pravou. Této kletby se stane svědkem smrtka, která se o 18 let později vydává s udatnými mladými princí na výpravu za jejich nevěstami a postupně si bere jednu královskou duši za druhou. Jenom s čím smrtka nemohla počítat je, že poslednímu princí se dívky nelíbí.

2.2 Výtvarné řešení

2.2.1 Prostředí

Jak jsem již zmínila, největší inspirací mi byl dvoudílný film *Revolting Rhymes* od studia Triggerfish Animation Studios¹⁴ a také studentský film *The King and the Beaver*¹⁵ z produkce francouzské školy Gobelins. U obou těchto filmů je krásný kontrast mezi stylizací postav a příběhem. V *Revolting Rhymes* máme pěkné barevné kontrastní prostředí, které navozuje pohádkovou atmosféru a poté děj, kde dochází k vraždám. Podobná věc se dá říct i o filmu *The King and the Beaver*, kde roztomilý design postav jde proti příběhu. A přesně takové atmosféry jsem chtěla dosáhnout ve filmu *7 princů*. Barevné prostředí, pohádkově stylizované postavy a temnější příběh.



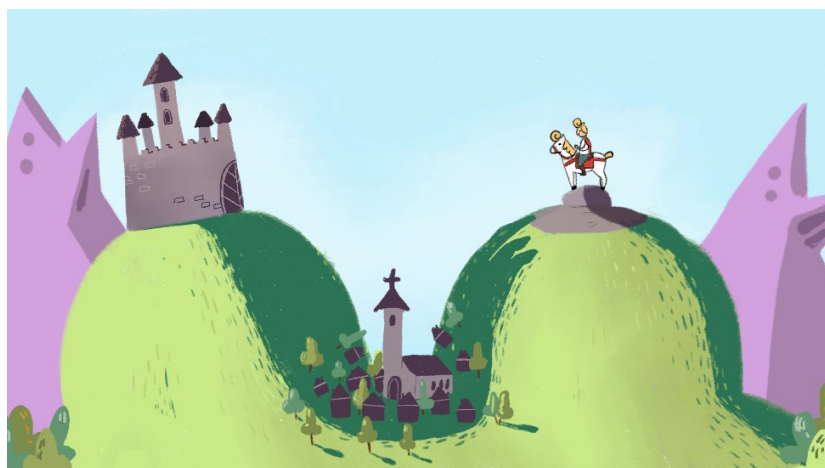
Obr.28 *Revolting rhymes*

¹⁴ Revolting Rhymes. Cestina ve slovníku [online]. [cit. 2021-5-15]. Dostupné z: <https://www.triggerfish.com/animated-tv-south-africa/>

¹⁵ The king and the beaver [online]. 2020 [cit. 2021-5-15]. Dostupné z: <https://characterdesignreferences.com/short-picks-7/the-king-and-the-beaver>



Obr.29 King and the beaver



Obr.30 Zámek na kopci

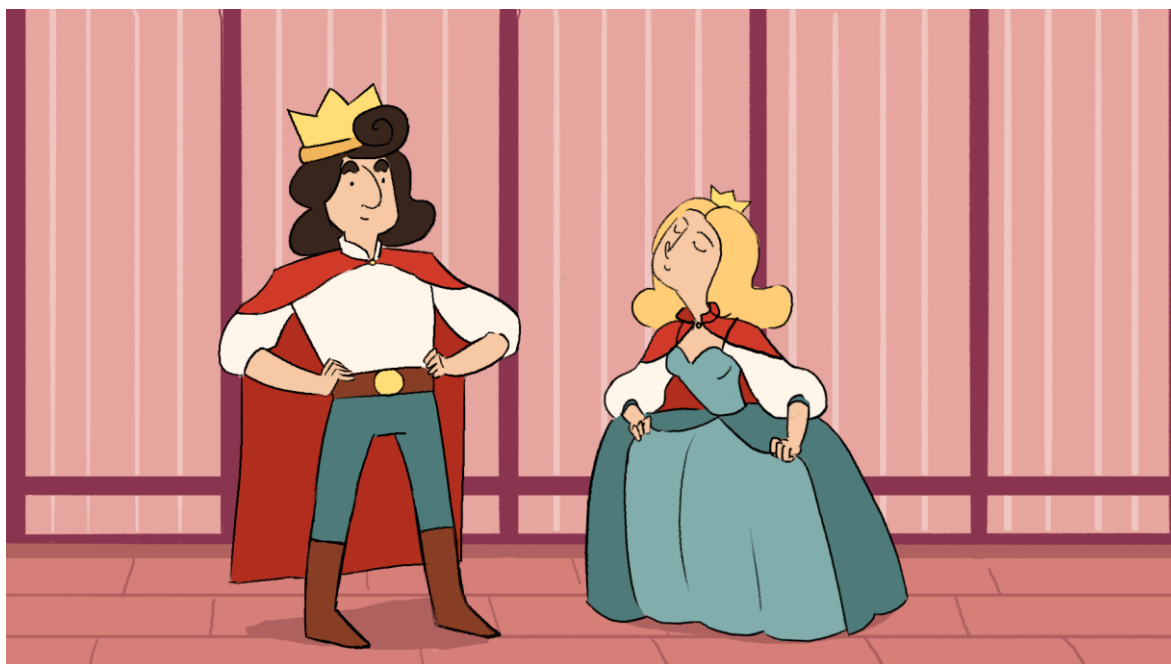


Obr.31 Věž

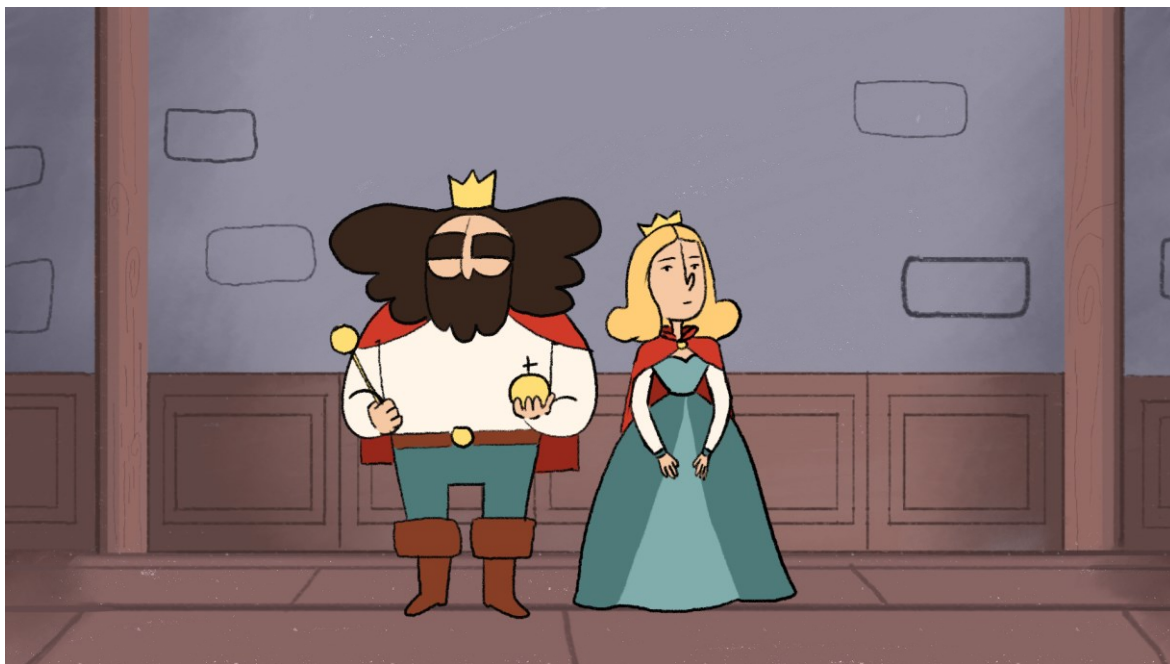
2.2.2 Postavy

Král a královna

První postavy, s kterými se setkáme je královský pár. V první verzi jsem je oba znázornila jako dva mladé, krásné, štíhlé jedince. Bylo to mé uvědomění, že často v pohádkách bývá král či královna popsáni jako starší jedinci. Což je samozřejmě poté, kdy jejich děti dospějí pravda. Vzhledem k tomu, že se na začátku děj odehrává před počtem hlavních hrdinů, tak jsem chtěla takto poukázat, že i oni (rodiče) byli kdysi mladí a krásní. Nakonec jsem se ale rozhodla pro větší tvarový kontrast a z krále udělala statnějšího podsaditějšího muže. Měla jsem obavu, že jeho relativní pěknost by odvedla pozornost od jeho pak dospělých synů a vzhledem k tomu, že jde o vedlejší postavu jsem na něj nechtěla strhávat tolik pozornosti. Nemluvě o tom, že u podsaditějšího krále mi přišla šance, že se rozhněvá mnohem větší než u jeho druhé verze. U královny mi to jako velký problém nepřišlo, jelikož na pěkné královny vedle podsaditých králů jsme zvyklí. A také protože, královna je ve filmu jen velmi krátce a divák nemá vůbec čas si k ní vypěstovat vztah.



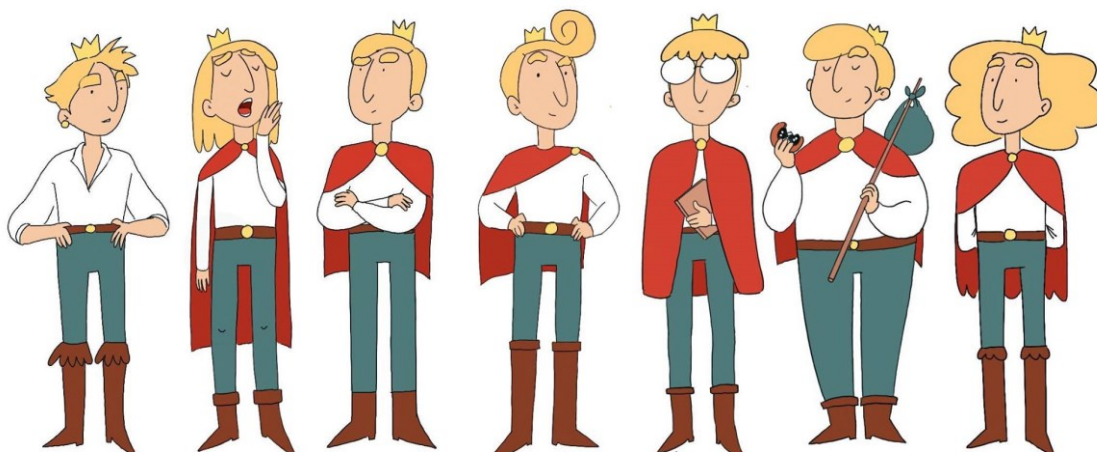
Obr.32 Původní výtvarné řešení královského páru



Obr.33 Finální výtvarné řešení královského páru

7 princů

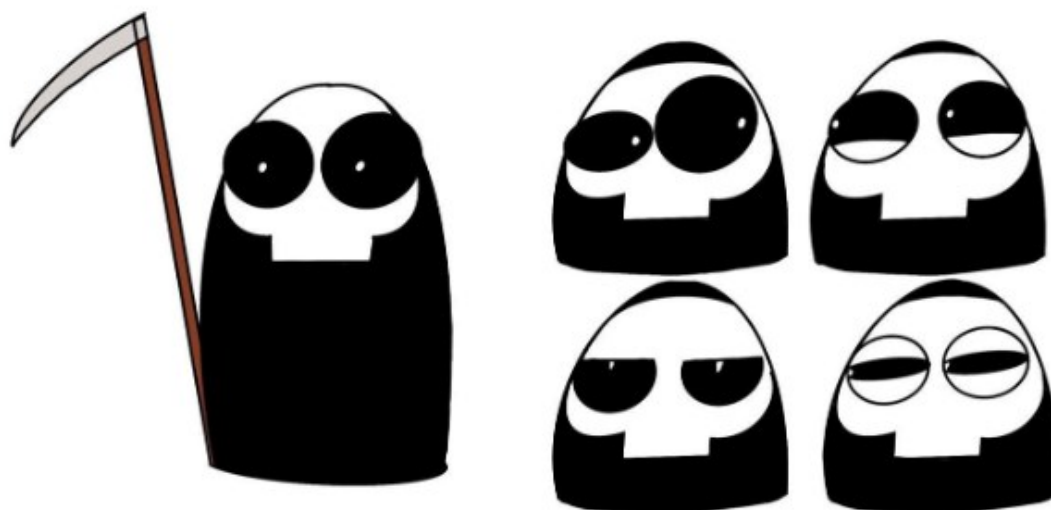
Jelikož se jedná o sedmčata, zvažovala jsem, zdali nejít cestou vytvořit pouze jeden charakter a ten pak použít na všechny. Tady tento záměr byl ještě v době, kdy jsem počítala s vypravěčem a tempo filmu bylo poněkud rychlejší. Jak už víme, k tomu nedošlo a na delší film mi přišlo nakonec vhodnější prince od sebe alespoň trochu odlišit. Rysy princů nakonec hodně vycházejí z původního návrhu krále s kombinací královniných barev. Moje představa byla, že přestože jsou všichni stejní, během 18 let života by se rádi vymezili a každý by se oblékal či česal trochu jinak. Samozřejmě jsem se chtěla vyhnout výstřelkům typu, že by si každý agresivně nabarvil jinak barvu vlasů, nebo, že by měl každý jinou oblíbenou barvu, kterou by pak nosil. To mi přišlo v rámci světa a žánru trochu laciné. Také jsem se u sedmého homosexuálního prince chtěla vyhnout různým stereotypům, ať už animačně či vizuálně. Jelikož podle mého názoru se sexualita automaticky neodráží na chování či vzhledu, přestože se nám tuto myšlenku a stereotyp snaží média (hlavně z americké produkce) předstrkovat.



Obr.34 7 princů

Smrtka

U smrtky jsem chtěla jedinou věc, a to udělat ji roztomilou, a tak trochu dětskou. Pokud by na to došlo tak možná i vzbudit dojem, že tohle je její první práce, kterou chce dobře vykonat. Proto je smrtka malá s výraznými očima a kletbu si dokonce zapisuje na papír.



Obr.35 Smrtka

ZÁVĚR

Další tři roky uběhly jako voda a o to rychleji při cílové rovině. Za celkových šest let studia jsem si ze školy odnesla hlavně přátele. Ale jak to v životě bývá, také jsem si při tvorbě filmu (ať bakalářského či magisterského) občas šáhla na dno a udělala spousty chyb.

Ale díky těmto chybám jsem si uvědomila, kde stojím v rámci svého vztahu k animaci a jak chci nadále pokračovat v životě. Jsem neskonale ráda, že se dívám na svět z pohledu animátora, ale vím, že animaci nemohu mít v rámci profese. Je těžké si to přiznat ale nemám v sobě svatou trpělivost a touhu dodělávat díla delší než minutu. Také jsem někde v průběhu filmu ztratila své vnitřní poslání nebo pocit, že jsem ve fázi života, kde bych chtěla divákovi svým filmem sdělit něco důležitého. Což hned neznamená, že odkládám pero a už nikdy nic nevytvořím. Znamená to pouze, že chci mít animaci jako radost, a ne povinnost s termíny odevzdávky. Chci dělat krátké scénky, možná i delší, ale ve vlastním klidném tempu, a hlavně bez vnějších vlivů, názorů a argumentací. A především si chci animovat pro radost.

Film *7 princů* je pro mě autorská hříčka a napůl zdařilý pokus si film užít i jako autor. Pokud mě něco jeho tvorba naučila, tak je to vytrvalost a neústupnost. A jsem ráda, že je mou finální tečkou v Ateliéru Animované tvorby ve Zlíně.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- ¹ How many video games exist? *Gaming Shift* [online]. [cit. 2021-5-13]. Dostupné z: <https://gamingshift.com/how-many-video-games-exist/>
- ² *InnerSloth* [online]. 2015 [cit. 2021-5-10]. Dostupné z: <https://innersloth.com/gameAmongUs.php>¹
- ³ Volný překlad z SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press, 2017. ISBN 9781624650345
- ⁴ Tarsier [online]. 2018, 2018 [cit. 2021-5-13]. Dostupné z: <https://tarsier.se/games/little-nightmares/>
- ⁵ [online]. 2018, 2018 [cit. 2021-5-13]. Volně přeloženo z: <https://littlenightmares.fandom.com/wiki/Hunger>
- ⁶ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN 978 - 80 - 7454 - 112 - 4.
- ⁷ Gejša. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-5-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Gej%C5%A1a>
- ⁸ Gnomes. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-5-14]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gnomes>
- ⁹ HAVLÍČEK BOROVSÝ, Karel. Král Lávra. SURSUM. ISBN 978-80-7323-131-6.
- ¹⁰ CHRISTIE, Agatha. *Deset malých černoušků*. Vydání šesté, v EMG páté. Přeložil Jiří Zdeněk NOVÁK. Praha: Knižní klub, 2017. ISBN 978-80-242-5541-5.
- ¹¹ Žádá si to doba - Echo24.cz. echo24.cz [online]. 2020-09-05 [cit. 2020-09-07]. Dostupné online
- ¹² DAHL, Roald. *Revolting Rhymes*. 2011. Penguin Random House Children's UK, 2016. ISBN 0142414824.
- ¹³ Pohádka. Cestina ve slovníku [online]. [cit. 2021-5-15]. Dostupné z: <https://www.cestinaeslovníku.cz/pohadka/>
- ¹³ Revolting Rhymes. Cestina ve slovníku [online]. [cit. 2021-5-15]. Dostupné z: <https://www.triggerfish.com/animated-tv-south-africa/>
- ¹⁴ The king and the beaver [online]. 2020 [cit. 2021-5-15]. Dostupné z: <https://characterdesignreferences.com/short-picks-7/the-king-and-the-beaver>

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr.1 Among Us
- Obr.2 Screenshot ze hry Little Nightmares
- Obr.3 Koncept art „Chřtánu“
- Obr.4 Six v rámci prostředí
- Obr.5 Six vedle dveří
- Obr.6 Six a „Údržbář“
- Obr.7 Koncept art „Údržbáře“
- Obr.8 „Údržbářovi“ ruce
- Obr.9 „Kuchaři dvojčata“
- Obr.10 Koncept art „Kuchařů dvojčat“
- Obr.11 Lady
- Obr.12 Six a hosté
- Obr.13 Hosté
- Obr.14 Gnóm a Six
- Obr. 15 Začátek hry Inside
- Obr 16. Chlapec s helmou, v pozadí jsou postavy, které takto ovládáme
- Obr.17 Lidský kolos
- Obr.18 Chlapec plave osvobodit kolos
- Obr.19 Hlídka v lese
- Obr.20 Dívka ve vodě
- Obr.21 Lidé s vymytými mozky
- Obr.22 Obyvatelé města sledují průvod
- Obr.23 Vědci sledují, co se děje v nádrži
- Obr.24 Chlapec
- Obr.25 Pavouk
- Obr.26 Chlapec ovládaný červem
- Obr.27 Sestra
- Obr.28 Revolting rhymes
- Obr.29 King and the beaver
- Obr.30 Zámek na kopci
- Obr.31 Věž
- Obr.32 Původní výtvarné řešení královského páru
- Obr.33 Finální výtvarné řešení královského páru
- Obr.34 7 princů
- Obr.35 Smrtka

