

Střih gameplay trailerů pro PC hry

Jiří Volný

Bakalářská práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2020/2021

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

Jméno a příjmení:	Jiří Volný
Osobní číslo:	K18135
Studijní program:	B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Audiovizuální tvorba – Stříhová skladba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Stříh gameplay trailerů pro PC hry 2. Praktická část: Stříhová skladba audiovizuálního díla, nebo tématický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 12min., nebo projektová část teoretické bakalářské práce.

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

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

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

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

2. Praktická část:

Příпустné varianty praktické části:

1) Stříhová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Stříhová skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Projektová část (realizovaná prostřednictvím metody výzkumu uměním) stříhového charakteru úzce související s teoretickou částí práce. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2, 3).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

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

Uložení na NAS:

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

1) Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případně přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2) Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací. 3) Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **Tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BENDOŤÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

KOKEŠ, Radomír D. Rozbor filmu. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.

The History of the Movie Trailer. In: Youtube [online]. 24. 3. 2014 [cit.2020-03-11]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=oytYLM10TcM&t=11s&ab_channel=FilmmakerIQ. Kanál uživatele FilmmakerIQ.

VOLLANS, E (2015), Cross Media Promotion: Entertainment Industries and the Trailer, Doctoral dissertation, University of East Anglia. Dostupné z:

<https://ueaeprints.uea.ac.uk/53382/1/2014VollansEPHD.pdf>

SPEEDY, a TANES. Quality of Video Game Trailers. In: *kinephanos.ca* [online]. Duquesne University, 2017 [cit. 2020-03-11].

Dostupné z:

https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2017_Speedy_Tanes.pdfhttps://www.kinephanos.ca/Revue_files/2017_Speedy_Tanes.pdf

Vedoucí teoretické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**

Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**

Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

L.S.

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. 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 užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, 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: 6.4.2021

Jméno a příjmení studenta: Jirí Volný


.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá tématem gameplay herních trailerů pro počítačové hry. V teoretické části se věnuje definicím videohry, herního traileru a rozdělení na cinematické a gameplay trailery. Také tyto dva typy porovnává. V analytické části autor porovnává 5 různých gameplay trailerů k nejoblíbenějším hrám posledních let. Závěr práce pomocí získaných dat rozšiřuje definici gameplay traileru.

Klíčová slova: Gameplay trailer, videohra, počítačové hry, analýza

ABSTRACT

This bachelor thesis deals with the topic of gameplay trailers for computer games. The theoretical part deals with the definition of a video game, game trailer and sorts them into cinematic and gameplay trailers. It also compares these two types. In the analytical part, the author compares 5 different game trailers for the most popular games of recent years. The conclusion of the work expands the definition of a gameplay trailer, using the obtained data.

Keywords: Gameplay trailer, video game, PC game, analysis

Rád bych poděkoval svému vedoucímu práce doc. MgA. Liborovi Nemeškalovi PhD, který mi pomáhal při psaní této práce jednak konzultacemi, ale i cennými radami, které mě nasměrovaly správnou cestou při řešení mnoha problémů ohledně bakalářské práce.

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

OBSAH

ÚVOD.....	10
1 POČÍTAČOVÉ HRY A JEJICH TRAILERY.....	13
2 HERNÍ TRAILERY.....	15
2.1 Vznik herního traileru.....	15
2.2 Kategorizace herních trailerů.....	16
2.2.1 Cinematické trailery.....	16
2.2.2 Gameplay trailery.....	16
2.2.3 Komunitní gameplay trailery.....	17
2.3 Rozdíl klasického herního traileru a gameplay traileru.....	17
3 METODIKA.....	21
4 POROVNÁNÍ JEDNOTLIVÝCH GAMEPLAY TRAILERŮ.....	24
4.1 PlayerUnknown's Battlegrounds.....	25
4.1.1 Narativnost traileru.....	25
4.1.2 Střihová skladba.....	26
4.1.3 Stylizace času.....	27
4.1.4 Zvuková skladba.....	27
4.1.5 Závěr.....	28
4.2 Tom Clancy's Rainbow Six Siege.....	28
4.2.1 Narativnost traileru.....	28
4.2.2 Střihová skladba.....	29
4.2.3 Stylizace času.....	31
4.2.4 Zvuková skladba.....	31
4.2.5 Závěr.....	32
4.3 Valorant.....	32
4.3.1 Narativnost traileru.....	33
4.3.2 Střihová skladba.....	33
4.3.3 Stylizace času.....	35
4.3.4 Zvuková skladba.....	35
4.3.5 Závěr.....	36
4.4 Among us.....	36
4.4.1 Narativnost traileru.....	37
4.4.2 Střihová skladba.....	37
4.4.3 Stylizace času.....	38
4.4.4 Zvuková skladba.....	38
4.4.5 Závěr.....	38
4.5 Fortnite Battle Royale.....	39
4.5.1 Narativnost traileru.....	39
4.5.2 Střihová skladba.....	39
4.5.3 Stylizace času.....	40

4.5.4	Zvuková skladba	41
4.5.5	Závěr	41
4.6	Vyhodnocení všech analýz	42
4.6.1	Narativnost traileru	42
4.6.2	Střihová skladba	42
4.6.3	Stylizace času	44
4.6.4	Zvuková skladba	45
4.6.5	Anomálie traileru k Among Us	45
5	AUTORSKÝ KOMUNITNÍ GAMEPLAY TRAILER.....	47
	ZÁVĚR	49
	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	50
	SEZNAM OBRÁZKŮ	51
	SEZNAM TABULEK.....	52
	SEZNAM GRAFŮ	53

ÚVOD

Tato bakalářská práce se zabývá tematikou gameplay trailerů pro počítačové hry, především jejich tvorbě a střihu. O herních trailerech a trailerech obecně vzniklo již mnoho publikací, žádná se však dostatečně nevěnovala problematice gameplay trailerů konkrétně. Ostatně i Derek Lieu, tvůrce gameplay herních trailerů, prohlašuje, že na internetu nejsou prakticky žádné informace o tomto specializovaném typu editování (Lieu, 2016). Proto jsem se i rozhodl vybrat si toto téma pro svou práci a prozkoumat ještě příliš nepopsané odvětví gameplay herních trailerů.

V úvodu práce definuji pojmy jako videohra, počítačová hra a herní trailer. Po základním rozdělení herních trailerů a zařazení gameplay trailerů do příslušné podskupiny se věnuji specifickým vlastnostem gameplay trailerů a popisuji, jak takovýto trailer vlastně vzniká. Také ho porovnávám s klasickým příběhovým trailerem. Zmiňuji zde i neoficiální „komunitní“ gameplay trailery, které se těší velké oblibě mezi komunitou hráčů. V analytické části potom analyzuji pět konkrétních gameplay trailerů k nejoblíbenějším online počítačovým hrám posledních 5 let. Výběr se skládá z žebříčku nejpopulárnějších počítačových her října 2020 portálu newzoo.com, doplněného o 2 aktuálnější hry ze žebříčku 5 nejpopulárnějších online her z roku 2019 podle serveru wall-street.com

Cílem práce je zjistit, zdali a nakolik mají gameplay trailery společné prvky narativnosti, střihové skladby, stylizace času a zvukové skladby. Tímto se pokusím odpovědět si na otázku, jak by takový gameplay trailer vlastně měl vypadat a jaké by měl mít vlastnosti. Ze získaných dat by mi proto měla vyjít konkrétnější definice gameplay traileru, která může potvrdit a doplnit, nebo naopak vyvrátit definici uvedenou v úvodu teoretické části práce.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 POČÍTAČOVÉ HRY A JEJICH TRAILERY

V literatuře se můžeme setkat s různými pojmy jako jsou digitální hra, videohra a počítačová hra. Pod pojmem digitální hra (jiným slovem videohra) chápeme jakoukoliv hru, kterou lze hrát na audiovizuálním (digitálním) zařízení – např. počítač, herní konzole, mobilní telefon atd. Tato hra může být založena na příběhu, není to ale podmínka (Esposito, 2005).

Právě jednotlivé platformy pro videohry tvoří podskupiny této množiny: počítačové hry, konzolové hry, hry pro mobilní telefony. Počítačové hry jsou všechny hry, které lze hrát na stolním počítači a notebooku (operační systémy Windows, Mac, Linux). Konzolové hry jsou hry pro herní konzole (např. Sony Playstation, Microsoft Xbox, Nintendo atd.). Hry pro mobilní telefony lze hrát na telefonech a chytrých telefonech (typicky s operačním systémem Android, iOS, či jiné méně používané systémy). Pro lepší vysvětlení přikládám obrázek rozdělení jednotlivých skupin:



Obrázek 1: Videohry a jejich podmnožiny

Herní designéři Robin Hunicke, Marc LeBlanc a Robert Zoubek ve své práci dochází k závěru že: „Hra je uzavřený systém předem definovaných mechanik, které se hráčovým konáním uvádí do pohybu, a vytváří tak dynamiku hry, která v hráčích následně vyvolává pocity.“ (Jirkovský, 2011)

Mnoho videoher vychází jak pro PC, tak pro konzole, avšak někdy zároveň i pro mobilní telefony. Některé hry jsou exkluzivní pouze pro svou platformu. V této práci bych se však chtěl věnovat počítačovým hrám, takže pod pojmem hra se nadále odkazují na pojem

počítačová hra (pokud není uvedeno jinak). Dále si dovoluji ještě svůj výběr omezit na konkrétnější podskupinu počítačových her, a to online počítačové hry. Jelikož si myslím, že je to aktuálně nejzajímavější skupina, díky největším herním komunitám na herní scéně.

Podle doc. PhDr. Martina Vaculíka, Ph.D. je počítačová hra produkt industriální, technické společnosti. Hráči se v ní snaží dosahovat vysokých výkonů a srovnávat je s výkony ostatních hráčů. Hra nás vtahuje dovnitř nejen vizuálem, ale také estetickými a emocionálními prožitky. (Vaculík, 2002)

Vaculík hry přirovnává k dnešnímu světu. „Nabízejí nepřehledné množství informací, jež musí člověk za okamžik zpracovat a dospět k nejefektivnějšímu řešení. Nutí nás k orientaci v prostředí, které je nejasné a plné pravděpodobností. Hraní počítačových her nám dává jednu neocenitelnou možnost, která se v našem reálném světě vyskytuje velmi zřídka – korekci chyb. V počítačových hrách si můžeme vše vyzkoušet nanečisto.“ (Vaculík, 2002)

Když tedy nyní lépe rozumíme pojmu počítačová hra, můžeme si dále popsat, co je to herní trailer. Trailer je ve svém základu pouze audiovizuální forma propagace herního průmyslu. Podle filmového teoretika Keitha M. Johnstona je trailer složitě vrstvený text, soubor prodejních sdělení a významů, které využívají jednoduchost založenou na strukturních prvcích výňatků ze scén, práci s grafickým titulem, hudbě a voiceoveru. (Johnston, 2009)

Další teoretik, Jan Švelch, definuje oficiální trailer k videohře jako „jakýkoliv oficiální audiovizuální paratext, který informuje diváka o existenci konkrétní videohry“ (Švelch, 2015).

V současné době lze herní trailery považovat za jedny z nejvíce užitečných a vlivných nástrojů pro marketing herního průmyslu (Švelch, 2017). Já si osobně myslím, že dobrý herní trailer je dnes nejjednodušší způsob, jak propagovat počítačovou hru. Díky masovému rozšíření na sociálních sítích je sdílení trailerů velmi jednoduché.

2 HERNÍ TRAILERY

2.1 Vznik herního traileru

Pro lepší pochopení pojmu gameplay trailer si musíme nejdříve vysvětlit, z čeho se vůbec herní trailery vyvinuly. Pojem trailer vznikl původně ve filmovém průmyslu. První trailer se datuje do roku 1913, kdy Nils Granlund, reklamní manažer v Newyorském Marcus Loew theatre, uvedl krátký reklamní spot k filmu *Pleasure Seekers*. Jednalo se o záběry z hereckých zkoušek. Tato myšlenka se produkcím zalíbila a postupně ji začalo využívat stále více tvůrců. (Hess, 2014)

S narůstající oblibou a stále větší mírou užití se trailer začal rozšiřovat také do ostatních odvětví, například do zábavního herního průmyslu.

Podle E. Vollandse (Švelch, 2017) byla první hrou s trailerem *Raiders of the Lost Ark* video game (Atari, 1982) – šlo o videohru pro herní konzoli Atari 2600 a trailer na ni byl ve formě 30vteřinové televizní reklamy. V reklamě se však neobjevuje příliš mnoho záběrů ze samotné hry (záběry ze hry tvoří necelou třetinu reklamy), většina tohoto „traileru“ je tvořena především záběry z filmu *Raiders of the Lost Ark* – na jehož motivu je hra založena – a tyto záběry doplňuje voiceover vypravěče. Přesto však jsou zde přítomny reálné záběry z dané hry, proto můžeme tuto reklamu technicky považovat za herní trailer.

Mark J.P. Wolf (Švelch, 2017) uvádí jako první hru, na kterou vyšel trailer, arkádovou hru *Zaxxon* (Saga, 1982) – Historicky jde o ještě starší hru (*Zaxxon* vyšel v lednu 1982, kdežto *Raiders of the Lost Arch* až v listopadu 1982). Zde se také jednalo o formu 30vteřinové reklamy běžící v TV. Více než na samotný gameplay hry se však tento trailer zaměřuje na představení samotného hardwaru, na kterém hru lze hrát (vidíme záběr muže, který sedí u konzole a hýbe s pákou joysticku)

Poprvé se však doslovný pojem „trailer“ ve spojení s upoutávkou na hru hrou objevil až při vydání konzolové verze hry *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992). Tato změna terminologie představuje jakýsi pomyslný bod v historii, kdy se tvůrci začínají více zaměřovat na samotný gameplay hry, nikoliv už tolik moc na hardwarovou stránku věci.

Od 90. let se trailery ve hrách rozvíjejí neskutečnou rychlostí, rostou na oblíbenosti a získávají srovnatelné postavení v rámci svého odvětví jako trailery filmové. Neoficiálním důkazem tohoto trendu je založení webu *GameTrailers* v roce 2002, který začínal jako archiv

herních trailerů a později začal tvořit i žurnalistický obsah ohledně herního průmyslu. Tato stránka sloužila jako hlavní centrum všech videoherních trailerů, se vznikem sociálních sítí a platformem jako Youtube se však herní trailery rozšířily po celém internetu. (Švelch, 2017)

V současnosti je trailer v podstatě samostatný žánr a je naprosto běžnou záležitostí každého filmu i videohry. Lze říct, že herní trailery jsou nedílnou součástí herního průmyslu. Díky internetu a sociálním médiím je velmi jednoduché trailery sdílet a dostanou se tak k obrovskému množství lidí.

2.2 Kategorizace herních trailerů

Herní trailery jako takové jsou stále velmi široká skupina různých druhů audiovizuálních děl, které lze ještě dále rozdělit do několika kategorií. V této kapitole bych proto rád zmínil jejich konkrétní rozdělení do dvou kategorií, tak jak je rozděluje Edwin Vollans¹. Herní trailery se samozřejmě dají dělit i podle jiných kritérií (např. žánr dané hry apod.), avšak pro potřeby této práce je vhodnější rozdělení na cinematické a gameplay trailery.

2.2.1 Cinematické trailery

Cinematický trailer se soustřeďuje především na příběh konkrétní hry, může zahrnovat postavy nebo příběhové linie, které nemají příliš mnoho společného se samostatnou mechanikou hry. Cinematický trailer může zobrazovat postavy z dané hry, ale neposkytuje pohled na samotný herní zážitek. (ZEYNEP TANES-EHLE, 2017)

„Cinematické trailery jsou idealizované verze her, kde každý pohyb je bezchybný, každý úhel kamery je dokonalý, každý snímek je krásný (...) Víme, že to tak nebude, když budeme hrát, ale není nic špatného na tom, že se vývojáři snaží předvést nám obraznou vizi jejich hry, než nám poskytnou tu doslovnou.“ (Livingston, 2015)

2.2.2 Gameplay trailery

Gameplay trailer se oproti tomu zaměřuje na rozhraní dané hry, jednotlivé funkce, ukázky úseků hry a jejich mechanik, obsahuje záběry pořízené v samotné hře. Spíše než příběh a herní svět, ve kterém se daná hra odehrává, nám gameplay trailer ukazuje konkrétní postup danou hrou. Reprezentuje herní zážitek tak, jak bychom ho vnímali, kdybychom hru hráli. (ZEYNEP TANES-EHLE, 2017)

¹ E. Vollans. *Cross media promotion: entertainment industries and the trailer* [online]. University of East Anglia, 2014 [cit. 2020-12-01] Dostupné z <https://ueaeprints.uea.ac.uk/id/eprint/53382/1/2014VollansEPhD.pdf>. Disertační práce.

Gameplay trailer může za účelem vizuální zajímavosti obsahovat i cinematické záběry (záběry pořízené mimo samotný gameplay obsah, CGI). Případně se záběry gameplays mohou stylizovat, či manipulovat postprodukčně, avšak hlavní myšlenkou stále zůstává základ v gameplay obsahu hry.

2.2.3 Komunitní gameplay trailery

Zvláštní roli v komunitě hráčů zastává tzv. komunitní gameplay trailer. Podobně jako je tomu u filmových trailerů, veřejnost (v tomto případě nejčastěji hráčská komunita) se také podílí na tvorbě vlastních trailerů ke svým oblíbeným hrám. Jedná se v podstatě o re-cut herní trailer. Takovýto komunitní trailer může být vytvořen za účelem předvedení schopností konkrétního hráče, který tento komunitní trailer sestříhal (v komunitě FPS her označováno jako *fragmovie*, či prostě *edit*). Může obsahovat i cinematické záběry). Může však jít např. i o parodii², která se, podobně jako u re-cut filmových trailerů, snaží úplně pozměnit žánr/kontext původního traileru.

S přibývajícím oblibou elektronického sportu (dále jen *esport*) mezi hráčskou komunitou po celém světě, si i profesionální *esportové* organizace osvojily komunitní trailer pro své vlastní využití. Trailery pro ně slouží jako marketingový nástroj k propagaci nově uvedených týmu na scénu. Jako příklad lze uvést oznámení Team Liquid o novém složení svého Valorant týmu na profesionální *esport* scénu.³

Trailery jsou však tvořeny například i pro světové *esportové* eventy, které chtějí takto nalákat více návštěvníků než v předchozích sezónách.⁴ Tyto typy trailerů slouží jako pozvánky na eventy. Nemusí nutně obsahovat gameplay záběry ze samotné hry, ale svým způsobem se na ni odkazují a hráčská komunita chápe tuto referenci.

2.3 Rozdíl klasického herního traileru a gameplay traileru

Tvorba herních trailerů je v mnoha ohledech podobná tvorbě filmových trailerů, obojí slouží k zaujmutí diváka a předání informace o určitém produktu. Obzvláště cinematické trailery bych připodobnil klasickému filmovému traileru, jelikož jsou jim svou formou velmi

² youtu.be/Jp5nV8ryEA4

³ youtu.be/FH5C16YsmXA

⁴ youtu.be/zuzP6T9CBfQ

podobné. Oproti tomu gameplay trailery jsou tvořeny pomocí naprosto jiných postupů a obnáší úplně jiná úskalí. Proto se dále budu k cinematičkému traileru odkazovat jako k filmovému traileru. Najdeme zde několik rozdílů, které jsou pro každý typ trailerů specifické. Z tohoto důvodu bych v této podkapitole rád obojí porovnal.

U filmu střihač traileru pracuje s materiálem, který již byl natočen – vybrané záběry, hrubý střih filmu, denní práce. Ve určitých případech se mohou natáčet záběry speciálně pro účely traileru, není to však běžné. U filmů je natáčení realizované ještě před začátkem produkce traileru. Naproti tomu ve hrách nebývají předem natočené záběry, pokud nepočítáme příběhové sekvence (tzv. cutscény). Cinematičké trailery obvykle vzniknou kompletně v některém 3D animačním programu a se samotnou hrou mají stejné pouze modely postav a objektů – i to však může být stylizováno a grafika vypadat jinak než ve hře⁵.

K pořízení gameplay záběrů ve hrách (v angličtině je tento pojem označován jako *Game capture*) slouží mnoho nástrojů. Jednak se mohou používat speciální game capture programy zabudované přímo v herním enginu dané hry, nebo jsou záběry pořízeny ze samotné hry. Případně se využívá kombinace obou metod. Mezi nejčastější nástroje pro tvorbu záběru ve hře jsou funkce, které umožňují např. volně pohybovat kamerou ve hře (tzv. *free cam*), či vypnout uživatelské rozhraní v konkrétní hře. Dále jsou potřeba programy na zachycení obrazovky (např. Nvidia ShadowPlay, OBS, Fraps atd.), které dané záběry uloží pro pozdější postprodukcii. (Lieu, 2018)

Tvorba konceptu traileru je u filmu i her velmi podobná. Obojí musí ukazovat náladu a tón, ale zatímco filmy se soustřeďují především na příběh, hry se zaměřují více na hraní samotné. Největší AAA herní tituly většinou mají více trailerů, kde jeden z nich je určen příběhu a zbytek obsahuje gameplay. (Lieu, 2018)

Velký rozdíl ve filmových a herních trailerech je však ten, že u filmových trailerů se téměř vždy zvýrazňují jména kreativců (herci, producenti, režisér, scénárista atd.). Často tento výpis zabírá poslední část traileru a někteří vlivní herci mohou dokonce mít slovo v tom, jak se v traileru objeví. Naproti tomu ve hrách lidé zřídka mají ponětí o jménech tvůrců a jednotlivcích stojících za daným dílem. (Lieu, 2018)

⁵ <https://youtu.be/IWr6dhTcu-E>

Vymýšlení trailerů je u filmů i her v podstatě stejný proces – práce s dostupnými zdroji, zvýraznění klíčových prvků, které by mohly produkt prodat a také rozhodování o tom, co ukázat a co ne. (Lieu, 2018)

Pro střih platí velmi podobná pravidla u filmu i u her, avšak herní trailery bývají většinou méně „ustříhané“. Obzvláště gameplay trailery, které mají za cíl ukázat divákovi, jaký pocit je konkrétní hru hrát. Rychlé střihy mohou být v takovém případě matoucí a dezorientovat diváka. Tvůrce herních gameplay trailerů Derek Lieu tvrdí, že stylizovaný střih v herním traileru může být divákem špatně pochopen jako herní mechanika. Například uvádí, že zpomalené záběry se ve filmu používají jako stylizace, kdežto v některých hrách (Max Payne) jsou to funkce hry. Já se však domnívám, že právě manipulace času při střihu herních trailerů se stává běžnou praktikou. Využívání zpomalených a zrychlených záběrů je možné vidět především v komunitních trailerech, ale už i v oficiálních trailerech od vydavatelů hry lze najít příklady této techniky (např. gameplay trailer na hru Valorant⁶).

Grafické titulky jsou pro herní i filmové trailery tvořeny stejně, ve hrách je ovšem v některých případech možnost importovat grafiku přímo do hry a pracovat s ní. Oproti tomu ve filmu se veškeré grafické prvky musí dodělávat postprodukčně, což může často být časově velmi náročné. V tomto mají výhodu spíše cinematické trailery, jelikož se titulky mohou přidat už přímo do 3D softwaru.

U zvuku je to podobně, v souborech hry je většinou možné najít jednotlivé zvuky a dialogy samostatně, kdežto u filmu se dialogy musí buďto čistit, nebo nahrát úplně od znova. Podle Dereka Lieu je také jednodušší požádat vývojáře hry o poslání všech zvukových efektů ze hry. Dále tvrdí, že proces dokončení traileru po uzamčení střihu je u herních trailerů jednodušší. U záznamu hry je pořízený materiál již finální, není zde žádný online/ offline převod, kdežto u filmu se musí konformovat offline střih s online střihem. Zvukový mix je však typický pro oba typy traileru. (Lieu, 2018)

⁶ <https://youtu.be/lhhjcB2ZjIM>

<u>Cinematický trailer</u>	<u>Gameplay trailer</u>
Vzniká v 3D softwaru	Natočí se přímo ve hře, poté se edituje
Zaměřují se především na příběh světa hry	Snaží se co nejvíce ukázat zkušenost z hraní
Střihově velmi podobné filmu	V gameplay záběrech většinou pomalejší střih
Grafické titulky se mohou přidat už do 3D softwaru	Titulky se většinou musí přidat až postprodukčně, s výjimkou natáčení gameplay záběrů v enginu hry

Tabulka 1: Zásadní rozdíly mezi cinematickým a gameplay trailerem

Dozvěděli jsme se tedy, že tyto dva typy herních trailerů jsou velmi rozdílné. Oba mají stejný cíl, prodat výsledný produkt (hru). Avšak využívají jiných metod, jak toho dosáhnout. Cinematický trailer je svou formou podobný klasickému filmovému traileru. Gameplay trailer je oproti tomu věrné napodobení herního zážitku.

3 METODIKA

Jedním z cílů této práce je zjistit, jaká je obecná podoba gameplay traileru pro počítačovou hru. K výsledku tohoto zjištění se chci dopracovat pomocí komparační metody. Na gameplay trailerech k pěti nejhranějším hrám posledních let (konkrétně od roku 2015 do současnosti) se pokusím analýzou vyzorovat a poté porovnat několik aspektů a zjistit, v čem se dané trailery liší a v čem se shodují. Každá hra, respektive její gameplay trailer, bude mít určenou podkapitolu, ve které budou jednotlivé aspekty traileru zkoumány. Nasbíraná data na závěr zanesu do grafů a zprůměruji výsledky. Z těchto výsledků vytvořím závěry, které nám napoví, jak by měl vypadat ideální gameplay trailer k počítačové hře. S těmito poznatky a nově nabytými informacemi se poté v závěrečné projektové části pokusím udělat vlastní komunitní gameplay trailer.

Při analýze trailerů využívám programu zvaného *Cinematics*. Je to jednoduchý software, který umožňuje manuálně rozzáběrovat video a pozorovat v něm několik aspektů. Například díky němu zjistíme průměrnou délku jednoho záběru, celkový počet záběrů, trvání nejkratšího a nejdelšího záběru apod. Program umí vykreslit délky jednotlivých záběrů do přehledného grafu, který využívám pro popsání temporytmu střihu v traileru.

Dále využívám screenshoty z časové osy stříhového programu pro grafické znázornění práce s hudební složkou a zvukovým designem traileru. Ukazuji na nich také střih na beat hudby.

Výhodu této metodiky vidím v možnosti porovnat více aktuálních gameplay trailerů, což by ve výsledku mělo vytvořit objektivní pohled na věc. Zároveň si myslím, že mnou zvolený počet (5 trailerů) je dostatečné množství porovnávaných subjektů pro zodpovězení mých výzkumných otázek. Nevýhodou naopak může být to, že v poslední době vzniklo tak velké množství počítačových her, že některé výjimky nemusí vůbec odpovídat mým zjištěním.



Hlavním cílem práce je zjistit, jak vypadá moderní gameplay trailer na počítačovou hru. K tomu však potřebuji sledovat konkrétní aspekty. Při analýze jednotlivých trailerů se proto zaměřím na tyto části:

- **Narativnost** (pracuje-li trailer s vyprávěním příběhu, obsahuje-li komentář vypravěče, případně zdali komunikuje datum vydání, vhodnost pro věkovou kategorii atd.)
- **Stříhová skladba** (celková délka traileru, průměrná délka záběru, nejdelší a nejkratší záběr traileru, temporytmus stříhu, stylizace přechodů mezi záběry atd.)
- **Stylizace času** (využití zrychlování, či zpomalování času v traileru)
- **Zvuková skladba** (práce s hudbou, pracuje-li trailer se stříhem na beat hudby, využití zvukových prvků ze samotné hry)

II. ANALYTICKÁ ČÁST

4 POROVNÁNÍ JEDNOTLIVÝCH GAMEPLAY TRAILERŮ

Při výběru her jsem se soustředil především na aktuálnost daných her. Proto jsem se rozhodl použít pouze hry, které byly vydané v posledních 5 letech (tzn. mezi roky 2015-2020). Můj výběr vychází z kombinace žebříčku nejpopulárnějších počítačových her října 2020 podle internetového portálu newzoo.com (viz tabulka pod textem). Tento žebříček však mezi top 5 hrami obsahuje dvě hry vydané dávno před rokem 2015, proto jsem je zaměnil za 2 aktuálnější hry ze žebříčku Top 5 Most Popular Online Games in 2019 - Wall-Street.com (wall-street.com). Tímto jsem zajistil, že v práci budu pracovat pouze s aktuálními hrami. Jelikož vývoj v tomto odvětví jde neskutečně rychle kupředu a myslím si, že rozdíl jen několik let je opravdu velmi znát jak v samotné grafice her, tak v přístupu k tvorbě jejich trailerů.

	Game Title	Publisher	Change
1.	 League of Legends	Riot Games	-
2.	 Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	Ubisoft	-
3.	 Among Us	InnerSloth	-
4.	 Minecraft	Mojang	-
5.	 Valorant	Riot Games	-

Tabulka 2: Tabulka nejpopulárnějších her podle portálu newzoo.com z října 2020

Kompletní seznam 5 her, které budu analyzovat, je tedy následovný:

- PlayerUnknown's Battlegrounds
- Tom Clancy's Rainbow Six Siege
- Valorant
- Among us
- Fortnite Battle Royale

4.1 PlayerUnknown's Battlegrounds

PlayerUnknown's Battlegrounds (dále zkráceně PUBG) je multiplayerová hra vyvinutá společností PUBG Corporation, dceřinou společností firmy Bluehole. Žánrově se jedná o battle royale hru, ve které se 100 hráčů objeví na jedné mapě a pouze poslední přeživší (případně poslední přeživší tým) zvítězí. Hra byla vydána 21. prosince 2017 a dodnes je velmi populární.⁷

PUBG jsem si jako prvního zástupce vybral proto, že je to podle mě skvělý příklad toho, jak vydavatelé her využívají gameplay trailerů k propagaci nového herního obsahu. V tomto případě trailer slouží jako oznámení nové *sezóny*, která obsahuje i několik nových herních prvků, které hru zásadně mění.

Trailer je ke veřejně přístupný ke zhlédnutí na oficiálním Youtube kanále vývojáře⁸

4.1.1 Narativnost traileru

Trailer má jisté náznaky příběhovosti. Ačkoliv v něm nenajdeme žádnou hlavní postavu, v průběhu traileru můžeme sledovat několik mini příběhů. Na začátku je exponovaný ostrov (jedna z map, na kterých lze ve hře hrát). V první části vidíme skupinku oděnou celou v černém oblečení, jak opatrně prochází ostrovem, dokud nenajdou vojenskou krabici shozenou z letadla (tzv. *airdrop*). Té si však všimá i druhá skupinka, která přijíždí na lodi. Nastává souboj obou týmů. Poté sledujeme obrněné vozidlo, které se rozhodne pronásledovat motorkář se spolujezdcem a s nimi i letadlo. Vzápětí ale motorkáře začne pronásledovat dvojice na bugině, střílejí po sobě. Následně se dalšímu týmu podaří zastavit obrněné vozidlo pomocí rakety a vykrádají jeho obsah. Ti jsou ale napadeni dalším týmem z kopce. Poté se trailer mění v montáž souboje a zmatku. Nepřichází žádné rozuzlení na závěr, stejně jako tomu bývá u filmového traileru.

Na začátku se nachází logo hry i vydavatele, nikde v traileru však nemůžeme vidět datum vydání. Stejně tak chybí označení, pro kterou věkovou kategorii je hra vhodná. Nejde však o hlavní trailer ke hře, což může být důvod proč se vydavatel rozhodl tyto informace vynechat.

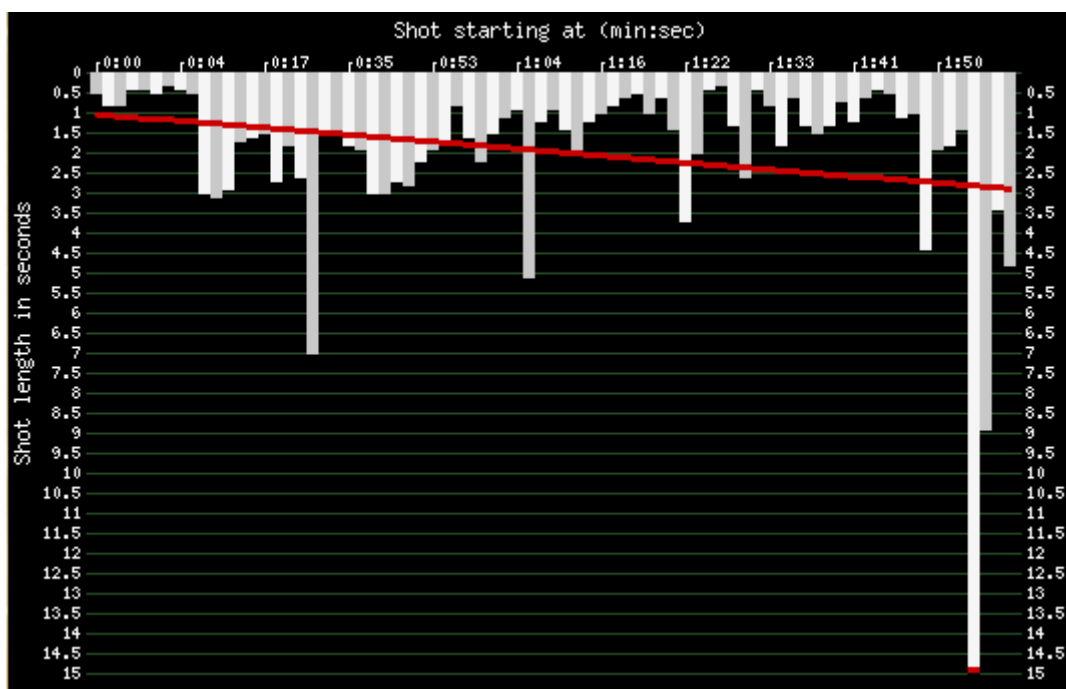
⁷ https://store.steampowered.com/app/578080/PLAYERUNKNOWN_S_BATTLEGROUNDS/

⁸ <https://youtu.be/6FAldb21s2E>

4.1.2 Stříhová skladba

Celková stopáž traileru je 2:41. V prvních pěti vteřinách uvádí trailer rychlá montáž akčních záběrů, nejspíše na upoutání pozornosti diváka. Poté následuje logo vydavatele a samotný trailer, který má zhruba 2 a půl minuty i s *packshotem*⁹ na konci. Posledních 10 vteřin ještě zabírá po titulková scéna, ve které dohrává hudba na pozadí záběru z vykradeného obrněného vozidla.

Na grafu níže můžeme vidět délky jednotlivých záběrů. Vidíme zde rychlou montáž v prvních vteřinách, dále střídavě krátké i delší záběry. První delší záběr je „titulek“, či hlavní název videa – oznamuje, že vychází 8. sezóna ve hře. Druhý delší záběr je při přechodu z první bitvy na obrněné vozidlo. Poté se tempo stříhání zrychluje a záběry jsou stále kratší (akční scény s přestřelkami). Na závěr je jeden dlouhý *onetake* záběr bitvy a zmatku, který trvá necelých 21 vteřin. Nejkratší záběr naopak trvá pouze 0,3 sekundy. Průměrná délka jednoho záběru v tomto traileru je 2 vteřiny a celkový počet záběrů je 77.



Graf 1: Graf délky jednotlivých záběrů v gameplay traileru k PUBG: Season 8

⁹ Packshot = produktový záběr, většinou se nachází na konci reklamního videa

Při přechodu z jednoho záběru na druhý je nejčastěji používán ostrý střih. Můžeme však vidět i použití stíračky, která se nachází hned po úvodním titulku „Season 8“. Zde je využita silueta postavy před kamerou pro „setření“ a tím pádem i přechod do jiného záběru. V závěru traileru je zase použitý střih při švenku kamery, který je nastřížený na další švenk ve stejném směru pohybu. Tím je tvořena iluze neviditelného střihu. Dost často se v traileru objevuje i stmívačka a rozetmívačka, kdy záběry jdou z černé, případně do černé.

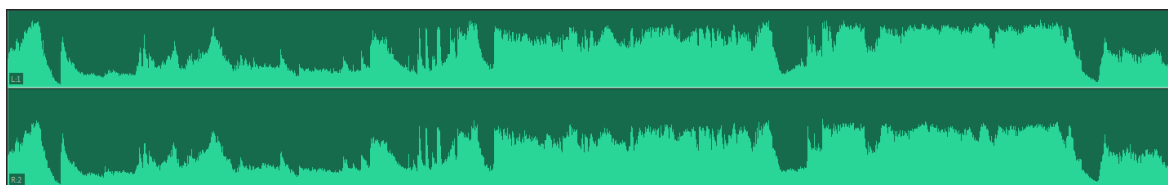
4.1.3 Stylizace času

Většina záběrů v traileru je v reálném čase. Všechny gameplay záběry se odehrávají ve stejné rychlosti, jako se události opravdu odehrávají v samotné hře. Pouze na konci traileru, v záběru, který následuje po dlouhém *onetake* záběru, je použitý efekt zastaveného času, kdy se kamera hýbe kolem postav, které jsou jakoby zamrzlé (ale částice jako oheň, kouř atp. se zpomaleně hýbou).

4.1.4 Zvuková skladba

První minutu traileru hraje v pozadí tichá ambientní hudba, která je umlčena první přestřelkou a pištěním po výbuchu granátu. V tu chvíli přechází hudba do hlasitějšího akčního soundtracku, který hraje po celý zbytek traileru. Občas je hudba ztišena nějakým zvukem ze hry (např. rozstřelení obrněného vozidla raketou, či výbuch granátu v bezprostřední blízkosti kamery).

Kromě hudby a zvukových efektů ze samotné hry (výstřely, výbuchy, zvuky vozidel atd.) jsou občas použity i zvukové ruchy při rychlém pohybu kamery (tzv. *swooshes*¹⁰). Střih nejde ruku v ruce se soundtrackem, nestříhá se zde na beat hudby. Hudba je zde spíše jenom jako zvukový podkres pro dotvoření atmosféry.



Obrázek 2: Zvuková stopa gameplay traileru k *PUBG: Season 8*

¹⁰ Swooshes – z anglického pojmu pro zvuk, který nastává při rychlém pohybu vzduchu, či tekutiny

4.1.5 Závěr

Trailer komunikuje divákovi nový herní obsah přidaný do hry a ukazuje herní mechaniky a principy. Jasně nám ukazuje novinky mezi již stávajícími herními prvky. Což je podle mého názoru nejdůležitější funkce tohoto traileru. Využívá hudební podklad a střídavého rychlého/pomalého střihu pro udržení pozornosti diváka po celou dobu traileru. Dále láká na zajímavý gameplay pomocí akčních přestřelek a honiček.

4.2 Tom Clancy's Rainbow Six Siege

Rainbow Six Siege je multiplayerová taktická FPS střílečka vydaná v roce 2015. Vyvinula ji společnost Ubisoft. Ve hře se proti sobě utkávají dva týmy, každý o 5 členech. Jeden tým musí plnit úkoly jako je záchrana rukojmích, zneškodnění bomby, či udržení určité lokace. Druhý tým se jim v tom naopak snaží zabránit. Hráči mají na začátku hry možnost vybrat si jeden z desítek charakterů, tzv. operátorů. Hra se těší velké oblibě také díky profesionální esport scéně, kterou každoročně sledují desítky tisíc lidí z celého světa.¹¹

Jedná se o nejstarší hru z mého výběru, která zároveň reprezentuje tvorbu gameplay trailerů AAA her¹² v roce 2015. Trailer ke hře je opět veřejně přístupný na oficiálním YouTube kanále vydavatele¹³

4.2.1 Narativnost traileru

Tento trailer opět obsahuje prvky příběhovosti. První půl minuta nám exponuje tři různé lokace (herní mapy), na kterých vidíme vždy skupinu barikádujících se teroristů. Proti nim se připravuje k útoku tým bezpečnostních složek. Grafický titulok ve velkém celku nás informuje o místě, kde se scéna odehrává. Také nám říká, že v prvním případě se jedná o záchranu rukojmích, v druhém se bezpečnostní složky snaží dobít či vyčistit uzavřený prostor a ve třetím případě jde o zneškodnění bomby.

Dále následuje akční montáž soubojů obou týmů. Vidíme využití různých taktických prostředků, granátů a nastražených pastí. Tím se nám trailer snaží představit herní prvky a mechaniky, které hráč může při hraní hry použít k vítězství svého týmu. Také nám ukazuje zničitelnost prostředí, což bylo podle mého názoru jedním ze stěžejních lákadel této hry

¹¹ <https://www.playzone.cz/cs/tom-clancys-rainbow-six-siege>

¹² AAA hra - definice pro hru vydanou velkým vývojářem, vytvoření stálo velké množství peněz. Opakem k AAA hře může být Indie hra, což je hra vytvořená nezávislými vývojáři, typicky v daleko menším týmu a rozpočtu.

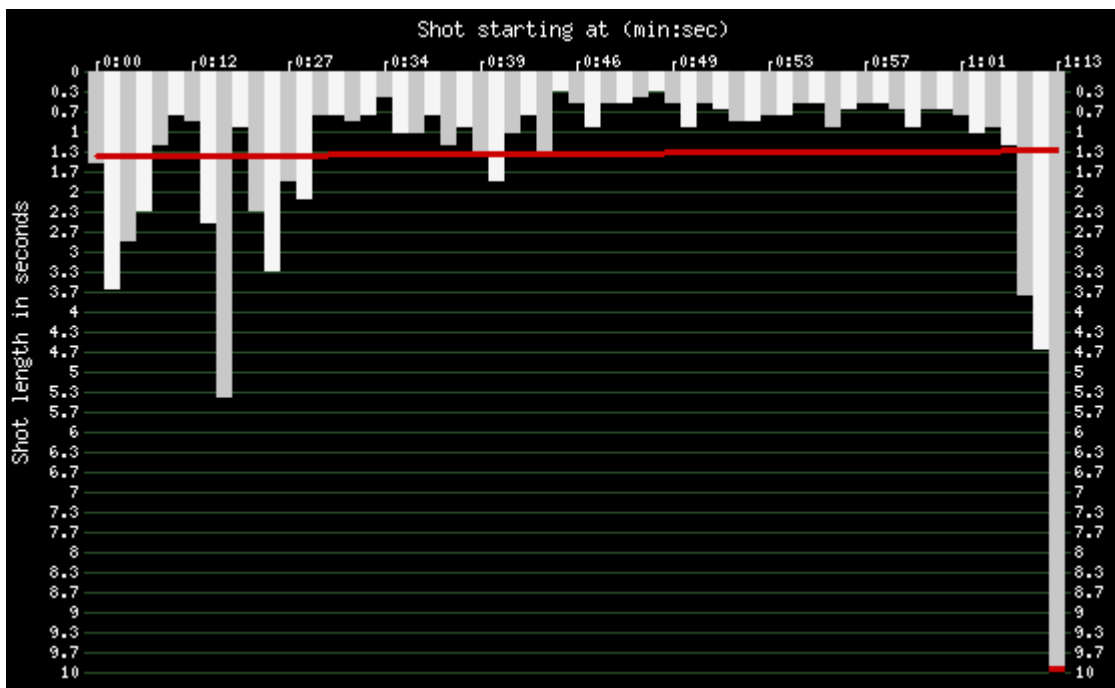
¹³ https://www.youtube.com/watch?v=YIVf0XCybmG&ab_channel=Ubisoft

v době jejího vydání. Ke konci trailer vede diváka k napětí a ponechá ho s otázkou, co bude dál – *Vybuchne bomba, kterou se snaží policisté zneškodnit? Podaří se zachránit rukojmí?*

Na začátku se nachází logo *Pegi 18*, které představuje vhodnost pro věkovou kategorii od 18 let. Na konci traileru se objevuje datum vydání hry i s logem samotné hry. Po něm následuje už jen packshot, který nás informuje o možnosti předobjednání, platformách, pro které je hra dostupná a také zde najdeme logo vydavatele.

4.2.2 Stříhová skladba

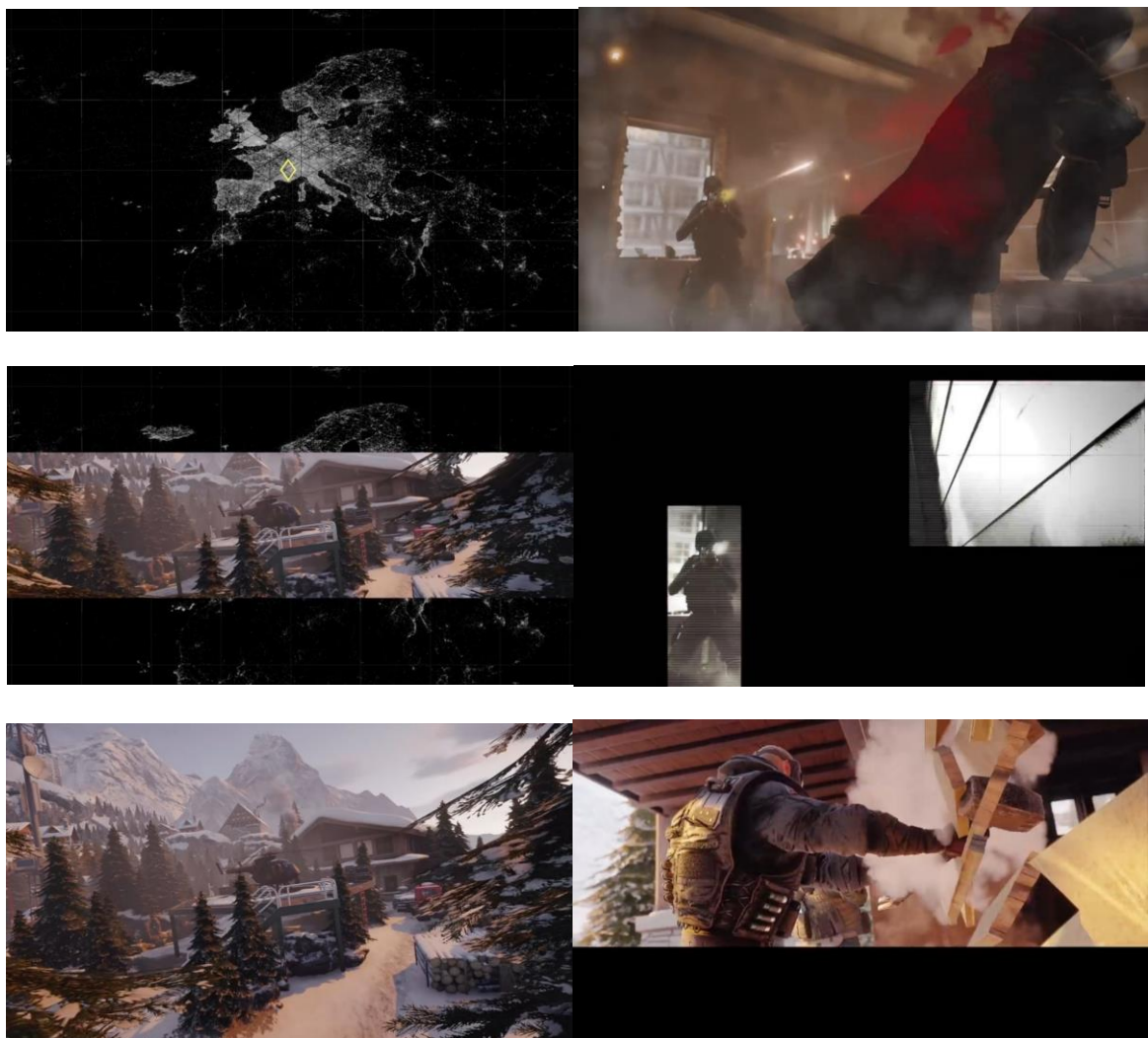
Délka celého traileru je 1:22, jedná se tedy o kratší trailer. Jak lze vidět v grafu níže, v prvních 30 vteřinách je expozice, kde jsou záběry delší, aby se divák zorientoval v aktuální situaci. Poté přichází akční sekvence soubojů, stříh se zde výrazně zrychluje a drží si tento temporytmus až do konce traileru. Na konci vidíme opět delší záběry, to už je však pouze datum vydání, logo hry a packshot. Ten je zároveň nejdelším záběrem traileru s délkou cca 10 vteřin. Nejkratší záběr trvá 0,3 sekundy. Průměrná délka jednoho záběru je 1,4 sekundy při celkovém počtu 61 záběrů.



Graf 2: Graf délky jednotlivých záběrů v gameplay traileru k Rainbow Six Siege

Děj se odehrává nejspíše na všech 3 lokacích zároveň, nebo to tak alespoň na diváka působí díky zvolenému křížovému střihu, kterým je sestříhána většina traileru. Občas jsou použity *jump cuty*¹⁴, nejspíše kvůli časové limitaci traileru.

Přechody mezi záběry jsou opět tvořeny nejčastěji ostrým střihem. V expozici je využito určité formy stíračky při přechodu ze záběru mapy světa do herní lokace. Nový záběr ze středu obrazu stírá původní záběr zároveň směrem nahoru i dolů. Dále je v traileru podobný typ efektu při přechodu záběrů mezi 3 lokacemi, který využívá černé ořezové masky (příklady v obrázcích níže). Tato stylizace za mě částečně pomáhá orientaci diváka mezi 3 různými lokacemi. Na záběr traileru je použitý přechod do bílé barvy následovaný černým záběrem.



¹⁴ Jump cut – z dlouhého záběru jsou vystříhány některé části uprostřed, obraz zdánlivě „skáče“

Obrázek 3: Speciální typ stíračky (levý sloupec) a přechod pomocí černé ořezové masky (pravý sloupec) použité v traileru na Rainbow Six Siege

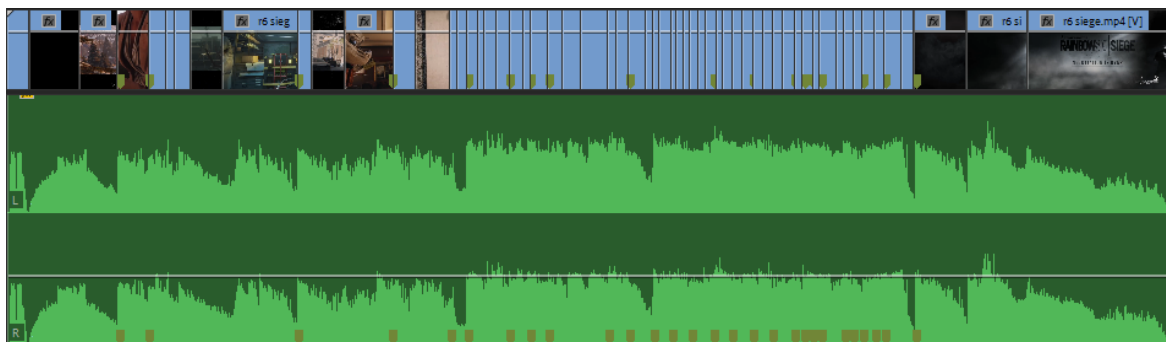
4.2.3 Stylizace času

Trailer v některých místech obsahuje slowmotion záběry, které však nedemonstrují funkci zpomaleného času hry (Tato možnost ani při hraní neexistuje). Jde spíše o použití z důvodu dramatičnosti - např. zpomalení času těsně před vtrhnutím bezpečnostních složek do budovy, či při akční sekvenci přestřelky. Při efektových přechodech pomocí černé ořezové masky, které jsem zmiňoval v minulé podkapitole, se využívá zmražení obrazu (mrtvolka, či *freeze-frame*) v kombinaci s černobílým filtrem. Speedramping zde není použitý, a pokud ano, není ho zřetelně vidět a běžný divák si jej nemá šanci všimnout.

4.2.4 Zvuková skladba

Celý trailer je podkreslený hudebním motivem. V expozici hraje tiše akční hudba, která postupně graduje a utichá těsně před tím, než bezpečnostní složky vtrhnou do budovy. V tu chvíli je přehlušena zvuky boje a menší po pauze začíná hrát ještě intenzivnější a akčnější hudba. Ta s výjimkou jednoho místa (kde je opět zvuk pištění po zásahu taktickým granátem) vydrží až do konce traileru. Tam zanikne ve zvuku výstřelu ze zbraně a potom slyšíme už jen jakési atmosférické zvuky jako podkres pro logo hry a packshot.

Stříh jde ruku v ruce se soundtrackem, temporytmus stříhu se řídí hudbou. V mnoha místech je přesně na beat hudby stříhnutý obraz, případně se v místě beatu objevuje diegetický¹⁵ zvukový efekt (výstřel ze zbraně, výbuch, zničení zdi apod.). Ostatně jak můžeme vidět na obrázku níže, v akční části přestřelek se stříhá nejvíce. Zároveň je v této části nejdramatičtější hudba. Jinými slovy, s graduující hudbou se zrychluje i samotný stříh záběrů.



Obrázek 4: Zvuková stopa gameplay traileru k Rainbow Six Siege

¹⁵ Diegetický - zvuk je součástí fikční reality, ve které se trailer odehrává

Zvukový design v tomto traileru je velmi propracovaný. Už od začátku traileru se pracuje s atmosférou konkrétní lokace, můžeme slyšet různé zvukové efekty vznikající interakcí hráčů v prostředí. Grafický titulek uvádějící každou lokaci je kromě vizuální animace ještě doprovázen zvukovým efektem. Navíc můžeme slyšet i hlášky postav ze hry, které komentují aktuální dění. Některé zvuky pomáhají s přechody mezi jednotlivými záběry (J-cut).

4.2.5 Závěr

Tento trailer je velmi komplexní audiovizuální dílo. Už na první pohled jde poznat, že se jedná o trailer na AAA herní titul. Pomocí propracovaného zvukového designu a efektivních střihů komunikuje s diváky náplň hry, různé scénáře a cíle, které musí hráč při hraní hry plnit. Zároveň ukazuje herní mechaniky, které může hráč využít ke svému prospěchu. Střih je na beat hudby, což podle mého názoru usnadňuje orientaci diváka v traileru a drží jeho pozornost od samotného začátku až do úplného konce.

4.3 Valorant

Valorant je multiplayerová FPS střílečka, kde proti sobě bojují dva týmy, každý o 5 hráčích. Hru vydala společnosti Riot Games 2. června 2020. Obrovskou popularitu si však hra získala ještě dávno před vydáním, díky geniálnímu masovému marketingu. Riot už v ranné alpha verzi hry dal na několik dní přístup ke hře streamerům¹⁶ a profesionálním FPS hráčům, kteří poskytli důležitou zpětnou vazbu. Navíc se vydavatelé spojili s největší streamovací platformou Twitch a během beta verze mohli hráči získat přístupový klíč ke hře pouze tím, že sledovali některého z partnerských streamerů. Tím se vytvořil jakýsi lov na herní klíče a hra se díky tomu stala jednou z nejdiskutovanějších počítačových her v historii vůbec.

Hráč má před začátkem hry možnost vybrat si z několika hratelných postav, tzv. *agentů*. Každý agent má své specifické vlastnosti a schopnosti. Na některé z map se poté utkají dva týmy, kde vždy jeden z nich má za úkol nastražit bombu (tzv. *spike*) a ubránit ji před zneškodněním až do výbuchu. Druhý tým se jím v tom snaží zabránit.¹⁷

¹⁶ Streameři – lidé živící se vysíláním neboli streamováním her na některé ze streamovacích platform (např. Twitch.tv)

¹⁷ <https://playvalorant.com/en-gb/>

Právě kvůli rekordním číslům hráčů i diváků si myslím, že je to další vhodný kandidát na mou analýzu. Navíc se jedná o nejmladší hru z výběru. Trailer je přístupný ke shlédnutí na oficiálním YouTube kanále hry¹⁸

4.3.1 Narativnost traileru

Opět zde můžete vidět prvky jednoduchého příběhu – souboj dvou týmů. V expozici nám první široké záběry odhalují lokaci, jednu z hratelných map ve hře. Grafický titulek komunikuje, že se jedná o útočníky a obránce. Vidíme velký detail na bombu, kterou jeden z útočníků sebere ze země. Expozice je zde mnohem kratší než v předchozích ukázkách, trvá zhruba 15 až 20 vteřin. Poté nastává souboj obou týmů. Vidíme, jak pomocí unikátních schopností vyhrávají jednotlivé postavy souboje. Dvojice obránců na místě pro položení bomby umírá, bomba je položena. Dále vidíme zbytek obránců, jak se snaží k bombě probojovat. Přežívá jen poslední z nich, Reyna. Ta zlikviduje dva útočníky a zůstává proti poslednímu, Raze. Trailer dramaticky graduje, vidíme Reynu snažící se zneškodnit bombu a Raze, která po ní vystřelí raketu. Těsně před výbuchem rakety se přestřihne na logo hry a divák zůstává v napětí a netuší, jak celá situace dopadla – Povedlo se zneškodnit bombu dříve než vybuchla raketa?

Na úplném začátku traileru vidíme označení pro vhodnost věkové kategorie ESRB Teen¹⁹, společně s titulkem traileru. Ten uvádí, že se jedná o tzv. Episode 1, což je herní sezóna. Při představení některých postav nám grafický titulek oznamuje název konkrétního agenta. V traileru nikde není uvedeno datum vydání, vývojáři však trailer nahráli ve stejný den jako byla sezóna vypuštěna a v popise videa uvádějí, že už je možné ji hrát. Posledních 15 vteřin traileru je logo hry s packshotem.

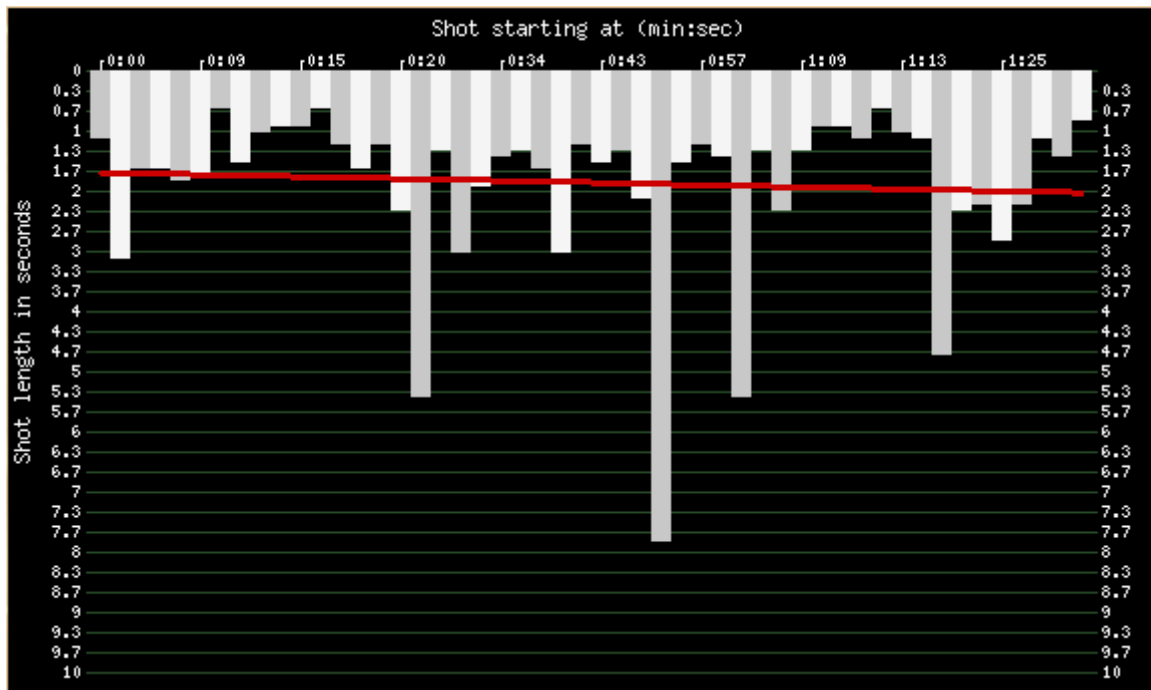
4.3.2 Stříhová skladba

Celková délka tohoto traileru je 1:48. Jak můžeme vidět na grafu níže, délky záběrů jsou poměrně atypické v porovnání s předchozími trailery. V expozici začínáme několika cca 2vteřinovými záběry, které seznamují diváka s kontextem fikčního příběhu. Poté se stříh přizpůsobuje beatu hudby a mírně zrychluje. Výjimkou jsou delší záběry na samotný gameplay postav, kdy se v traileru objevují 4 záběry, které trvají cca 5 až 7,8 vteřiny. To je

¹⁸ <https://youtu.be/IhhjcB2ZjIM>

¹⁹ Herní obsah je vhodný pro hráče 13+, může obsahovat násilí, hrubý jazyk, částečnou nahotu, či hrubý humor; podle www.esrb.org/ratings-guide/

však pochopitelné, jelikož unikátní schopnosti jednotlivých postav jsou jedním ze stěžejních prvků hry, a proto je třeba věnovat jim v traileru příslušný čas.



Graf 3: Graf délky jednotlivých záběrů v gameplay traileru ke hře Valorant

Nejdelší záběr, pokud nepočítáme závěrečný packshot, je tedy těsně za polovinou traileru a trvá 7,8 vteřiny. Nejkratší záběr má 0,6 sekundy. Průměrná délka jednoho záběru je 1,9 vteřiny a celkový počet záběrů je 50.

Na začátku je použitý křížový střih – ve hře oba týmy startují ve stejnou chvíli. Poté střih působí lineárně až do závěrečné scény s bombou a raketou, kde je opět střiháno křížově. V traileru nejsou použity žádné jump cuty.

Nejčastější je pro přechody mezi záběry použitý opět ostrý střih, který je v mnoha místech shodný s s beatem hudby. Ve dvou případech je využitý *splitscreen* efekt, který nám rozděluje záběry na agenty. První se nachází v cca 32. vteřině traileru a rozděluje obrazovku na třetiny. Každá třetina obsahuje jednoho agenta ve velikosti záběru amerického plánu. Druhý takový efekt najdeme na stopáži 1:13. Zde nám rozděluje obrazovku horizontálně na dvě poloviny a ukazuje nám polodetaily posledních 2 přeživších (viz obrázky níže). Těsně před tímto efektoým záběrem se zároveň pracuje s černým záběrem a následnou rozetmívačkou.



Obrázek 5: Splitscreen efekt v traileru na Valorant

4.3.3 Stylizace času

Většina traileru je v reálném čase. Vyskytují se zde však některé záběry, kdy je použitý zpomalený záběr pro větší dramatickост scény – konkrétně když útočící Jett vystřelí nožik a kamera jej ve zpomaleném čase sleduje, nebo finální scéna kdy sledujeme zpomaleně letící raketu. Žádná z těchto situací v samotné hře nemůže nastat zpomaleně, všechny herní mechaniky se dějí v reálném čase.

V některých částech gameplay záběrů se mi zdá, že je interakce (střílení atd.) časově manipulováno tak, aby akce seděly do beatu hudby. To však může být i výsledek předem domluvené herecké akce střílení hráče, takže nemohu s jistotou říct, zdali se jedná o postprodukční manipulaci s časem. Většina hráčů však takto ve hře obvykle nestřílí.

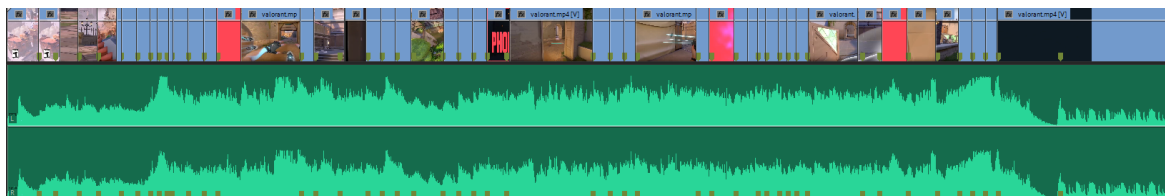
4.3.4 Zvuková skladba

Celý trailer je založený na jedné skladbě, která hraje od začátku až do úplného konce. Expozice je šikovně nastříhnutá na beat hudby, kde se razantně mění muzika přesně ve chvíli, kdy dopadají na zem kouřové granáty a začíná akční montáž. Muzika pokračuje v akčním tempu až do chvíle, kdy je aktivován spike. V tu chvíli se hudba na chvíli uklidní, ale postupně graduje s příchodem obránců a vyvrcholí přestřelkou. Opět si drží akční tempo téměř až do konce. Těsně před výstřelem rakety se hudba zpomalí, ale zní napínavě. Když očekáváme výbuch rakety, hudba utichá a slyšíme pouze zvukový efekt, doprovázející přechod záběru na logo hry s packshotem.

Jak jsem již zmínil dříve, stříh je úzce spjatý s temporytmem muziky a velmi často se na beat hudby objeví buďto stříh, nebo alespoň nějaký zvukový efekt (výstřel, použití schopnosti atd.). Titulky objevující se v traileru jsou také doprovázeny zvukovým efektem, stejně jako oba splitscreen efekty. Dokonce i některým stříhům je pomáháno diegetickým zvukem ze

hry (nejčastěji zvuk výstřelu). Slowmotion letícího nožiku má také svůj vlastní, velmi propracovaný sound design.

Při gameplay záběrech agentů jsou ve voiceoveru slyšet použité hlásky postav, které jsou vytaženy ze samotné hry a hráč je v průběhu hraní má možnost pravidelně slyšet.



Obrázek 6: Zvuková stopa gameplay traileru ke hře Valorant

4.3.5 Závěr

Tento gameplay trailer je skvělým příkladem toho, jakým směrem se herní trailery v moderní době vyvíjejí. Svou stylizací a střihem na hudbu trochu připomíná hudební videoklip. Což ale nevnímám jako špatnou vlastnost, právě naopak. Tak jako ostatní trailery, i tento nám představuje herní svět a jeho možnosti, ukazuje nám schopnosti jednotlivých agentů i herní mechaniky. Využívá moderních výrazových prostředků jako splitscreen efekt a propracovaný zvukový design, aby udržel pozornost i dnešního diváka. To se zdá být stále těžší úkol, ale v tomto traileru se to podle mého názoru velmi dobře daří.

4.4 Among us

Among us je multiplayerová hra pro 4 až 10 hráčů. Vydala ji společnost InnerSloth v listopadu 2018 (pro PC). Žánr hry je vývojáři definován jako sci-fi/ vraždící/ mysteriózní. Hra se odehrává na palubě vesmírné lodi, kde se mezi posádku starající se o loď infiltruje tzv. Impostor. Ten se snaží postupně zabíjet členy posádky až do posledního, aniž by byl odhalen. Po nahlášení vraždy se vždy svolává porada, na které se diskutuje o tom, kdo je Impostor. Hráč s největším počtem hlasů je vystřelen z lodi ven do vesmíru. Pokud je nalezen a vystřelen Impostor, posádka zvítězí.²⁰

Hra je jako jediná z mého výběru zástupcem tzv. Indie²¹ her. Proto jsem velmi zvědavý, jak při analýze obstojí oproti velkým AAA titulům. Gameplay trailer pro hru je veřejně dostupný na YouTube²²

²⁰ https://store.steampowered.com/app/945360/Among_Us

²¹ Indie hry= vytvořené tzv. nezávislými vývojáři, nepatří pod žádné velké herní studio, zpravidla mají daleko menší zdroje na vývoj her než tyto velká studia.

²² <https://youtu.be/NSJ4cESNQfE>

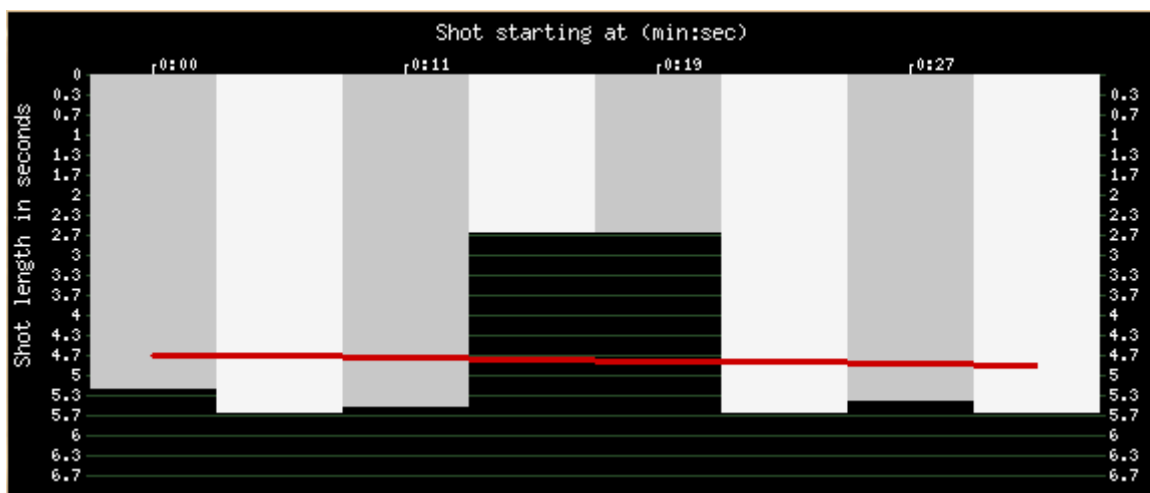
4.4.1 Narativnost traileru

Menší prostředky pro vznik hry lze pozorovat už z traileru k vydání hry. Tento trailer je nejkratší ze všech, trvá pouhých necelých 38 vteřin. Zároveň je navržený velmi jednoduše, jde v podstatě pouze o gameplay záběry ze hry. Ty jsou proloženy grafickými titulky, které slouží jako jakýsi vypravěč. Seznamují diváka se základními herními postupy a principy (hra lokálně/ online pro 4-10 lidí, jeden je Impostor, ostatní opravují loď, vyhoštění Impostora z paluby). Trailer tedy obsahuje pouze velmi jednoduchý příběh, který zaznamenává stručně průběh hry.

V traileru není žádné označení pro vhodnost určitých věkových kategorií. Posledních 5 vteřin traileru je klasicky packshot s logem hry a vydavatele, ve kterém není datum vydání. Oznamuje nám však, že hra je „nyní dostupná na PC a mobilních telefonech“.

4.4.2 Stříhová skladba

Stříh v traileru je také poměrně jednoduchý. Obecně lze říct, že stříhy se řídí beatem hudby. Jak můžeme vidět na grafu níže, až na jednu výjimku stříhu uprostřed traileru jsou délky záběrů téměř shodné. Tento stříh přesně uprostřed traileru nám graf délek záběrů rozděluje takřka zrcadlově, ačkoliv graf nám ukazuje, že průměrná délka záběru se mírně prodlužuje.



Graf 4: Graf délek jednotlivých záběrů v gameplay traileru Among us

Celková délka, jak jsem již dříve zmínil, je necelých 38 vteřin. Nejdelší záběr trvá 5,6 vteřiny, nejkratší záběr má 2,6 vteřiny. Průměrná délka na jeden záběr je 4,8 vteřin a celkový počet záběrů je pouze 8.

Způsob střihu je velmi lineární, záběry se v traileru odehrávají ve stejném pořadí, jak se dějí v samotné hře. Temporytmus střihu je pořád stejný, s výjimkou rozstříhnutého záběru uprostřed. Není zde použito žádných jumpcutů, ani efektových přechodů mezi jednotlivými střihy. Jediný „efektový přechod“ je využití přechodů přes černou mezi záběry (stmívačka a rozetmívačka), podpořené beatem hudby.

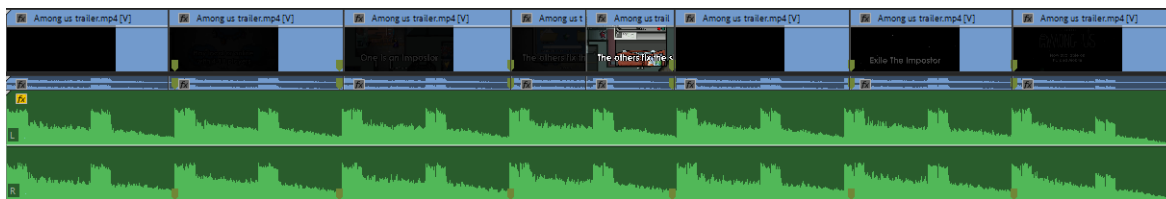
4.4.3 Stylizace času

V traileru se nevyskytuje žádný zrychlený ani zpomalený záběr. Navíc jsou veškeré záběry pouze gameplay ze samotné hry a střih je poměrně jednoduchý. Tudiž zde dává smysl, že se všechny akce dějí v reálném čase stejně jako při hraní hry. Z části to podporuje i zvuková skladba, viz dále.

4.4.4 Zvuková skladba

Hudební podklad pro trailer bych definoval jako „tajemnou atmosférickou hudbu“, která vyvolává atmosféru vesmíru a pocity napětí. Jedná se o hudbu, která je použita i v hlavním menu hry. Tato skladba je použita po celou délku traileru a její temporytmus je pořád stejný. Hudba nikde negraduje, ani nezeslabuje.

Jak můžeme vidět na obrázku níže, střih je přímo spojený s beatem hudby. Všechny střihy, až na jeden uprostřed, jsou na beat hudby. Trailer nepracuje se žádnými zvukovými efekty, ani neobsahuje zvuky ze samotného herního světa.



Obrázek 7: Zvuková stopa gameplay traileru k Among us

4.4.5 Závěr

Trailer k Among us není příliš komplexní a nejspíše vznikl z daleko menších zdrojů (jak už lidských, tak finančních), než ostatní zkoumané trailery. Hodně stručně se dá shrnout jako několik gameplay záběrů střihovaných na hudbu ze hry, doplněné o pár informačních titulků. I přesto je však podle mého názoru zajímavé porovnat ho s ostatními trailery k AAA hrám. Můžeme zde vidět ty úplně nejdůležitější prvky traileru jako je popis herních mechanik a postup hry. Ačkoliv je střih lineární a kvůli střihu na hudbu velmi předpověditelný, díky krátké stopáži traileru nejspíše udrží pozornost diváka po celou dobu.

4.5 Fortnite Battle Royale

Fortnite je multiplayerová střílečka, žánru battle royale. Hráči bojují na jedné mapě do posledního přeživšího (případně teamu). Hra je velmi oblíbená také díky tomu, že je zdarma ke stažení. Obsahuje však mikrotransakce uvnitř hry, jako např. možnost nakupovat různé vzhledy pro postavy ve hře.²³

Hra je svým žánrem velmi podobná PUBG, ačkoliv využívá úplně jiných herních mechanik. Cílem hry je však to stejné, proto jsem zvědavý na analýzu traileru k této hře. Ten je opět veřejně dostupný na YouTube kanále hry²⁴

4.5.1 Narativnost traileru

V tomto traileru opět můžeme nalézt některé narativní prvky. Trailer vypráví příběh hry, tak jak se odehrává při hraní. Na začátku vidíme hráče vyskakovat z létajícího autobusu, dopadají na různá místa na herní mapě. Během traileru sledujeme několik postav, žádná však podle mého názoru není exponována dostatečně na to, abychom ji mohli považovat za hlavní postavu. Tyto postavy spolu bojují, vidíme několik přestřelek, během kterých se ukazují určité herní prvky a mechaniky (například stavění zdí, schodišť, využívání pastí, sbírání předmětů, zbraní). Konec traileru vrcholí velkolepou montáží přestřelek a výbuchů, která končí pohledem skrze zaměřovač sniperky, do které se řítí vystřelená raketa a následně vybuchuje.

Na samotném začátku traileru můžeme vidět označení ESRB T, označující, že hra obsahuje násilí. Ve 12. vteřině traileru se objevuje logo hry. V průběhu traileru informují diváka grafické titulky, které vysvětlují koncept hry (souboje, stavění, poslední přeživší vítězí). Posledních 5 vteřin traileru je opět packshot, který obsahuje logo hry, datum vydání, platformy, na kterých hra vychází a také velký nápis „FREE“.

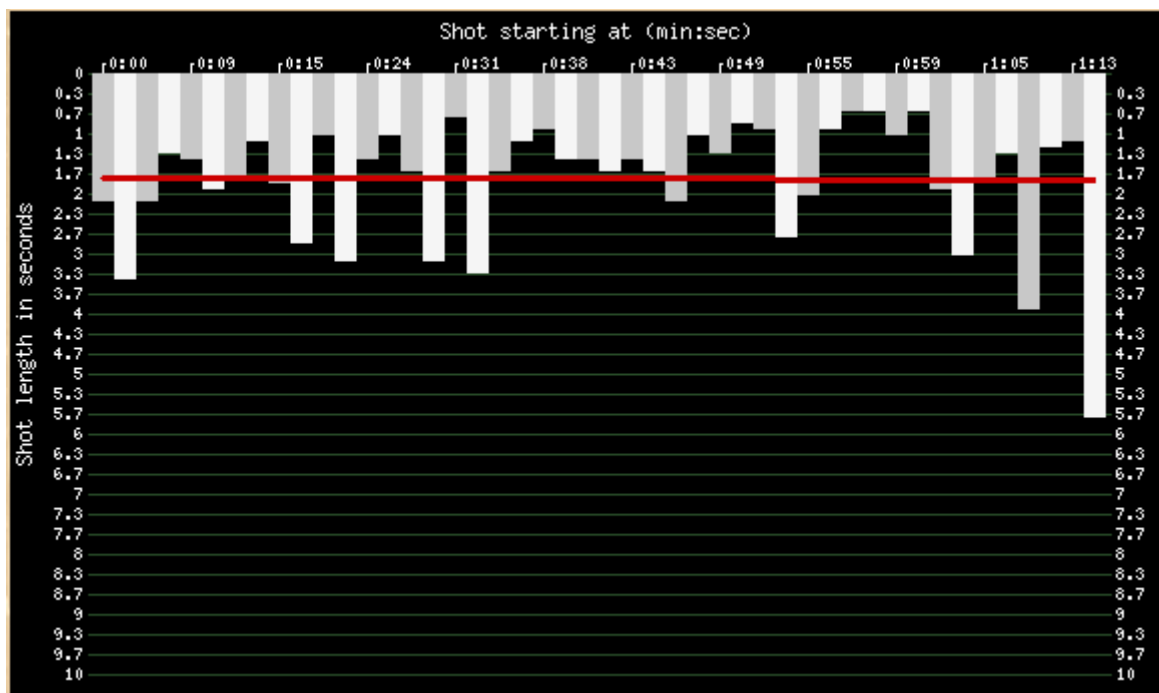
4.5.2 Stříhová skladba

Stopáž traileru je 1:20. Z grafu délek záběrů níže můžeme vyvodit, že průměrná délka záběrů se v průběhu traileru příliš nemění. To je však dáno tím, že v grafu je započítán i poslední záběr, což je packshot. Pokud bychom tedy nepočítali tento poslední záběr, temporytmus stříhu má tendenci postupného zrychlování a těsně před koncem zase naopak mírného

²³ <https://www.epicgames.com/store/en-US/product/fortnite/home>

²⁴ <https://youtu.be/2gUtfBmw86Y>

zvolnění, po kterém následuje závěrečná montáž výstřelu rakety. Temporytmus se většinu času řídí hudební skladbou a také s ní graduje.



Graf 5: Graf délky jednotlivých záběrů v gameplay traileru ke hře Fortnite

Nejdelší záběr je závěrečný packshot na konci traileru a trvá zhruba 5,8 vteřiny. Nejkratší záběr trvá pouze 0,6 vteřiny. Průměrná délka jednoho záběru je 1,7 sekundy a celkový počet záběrů v tomto traileru je 46.

Střih působí vcelku lineárně, cinematické záběry se střídají s gameplay záběry ze hry a plynule na sebe navazují. Není zde žádné viditelné použití jumpcutů. Nejčastější typ střihu je opět ostrý střih. Zhruba v polovině traileru se objevují přechody přes černou, které jsou použity třikrát. Na 45. vteřině je zase použita prolínačka pro přechod mezi dvěma záběry.

4.5.3 Stylizace času

Naprostá většina traileru se odehrává v reálném čase tak, jak by se nejspíše odehrávala v samotné hře. Některé výstřely postav mi připadají zpomalené, avšak to může být pouze pomalejší herecká akce z důvodu lepší čitelnosti v traileru. Hned v prvním záběru (detailnější záběr na autobus) lze vidět rychlé oddálení obrazu do velkého celku, což může být v postprodukcí zrychlený odjezd kamery. Stejně tak to však může být jen digitální zoom přidáný v postprodukčním programu.

4.5.4 Zvuková skladba

Po celou dobu traileru hraje poměrně akční elektronická skladba, která začíná už od začátku vcelku rychlým temporytmem a ten si drží většinu stopáže. Ke konci traileru mírně graduje a vrcholí ve výbuch rakety, který trailer zakončuje. Během packshotu pak slyšíme už jen ozvěnu výbuchu a jakési doznění zvuků.

Temporytmus střihu je úzce svázán s temporytmem hudby, proto není divu, že na grafu níže můžeme vidět většinu střihů právě na beat muziky. Titulky jsou doprovázeny zvukovým efektem (zvuk úderů) a také využívají střih na beat hudby k postupné animaci.

Zvukový design je v tomto traileru velmi propracovaný. Můžeme slyšet každý zvuk, který bychom slyšeli v samotné hře – zvuky výstřelů z jednotlivých zbraní, exploze výbušnin, stavění objektů, zásahů hráčů apod. Úvodní vyskakování z letadla a volný pád jsou také doplněné zvukovým efektem „svištění vzduchu“ kolem kamery.



Obrázek 8: Zvuková stopa gameplay traileru k Fortnite

4.5.5 Závěr

Jedná se o další trailer k velké AAA hře, takže je od něj očekáváno, že bude velmi propracovaný. Na sérii akčních přestřelek a soubojů ukazuje jednotlivé herní mechaniky a principy, společně s fiktivním průběhem jedné hry. Poměrně dobře představuje hráčovi možnosti, jak ve hře porazit své nepřátele (ať už pomocí nejrůznějších zbraní, či stavěním pastí). Akčním střihem na hudbu zároveň s propracovaným zvukovým designem udržuje divákovu pozornost od začátku až do úplného konce traileru. Neobsahuje příliš efektových přechodů mezi střihy, spoléhá na klasický ostrý střih.

4.6 Vyhodnocení všech analýz

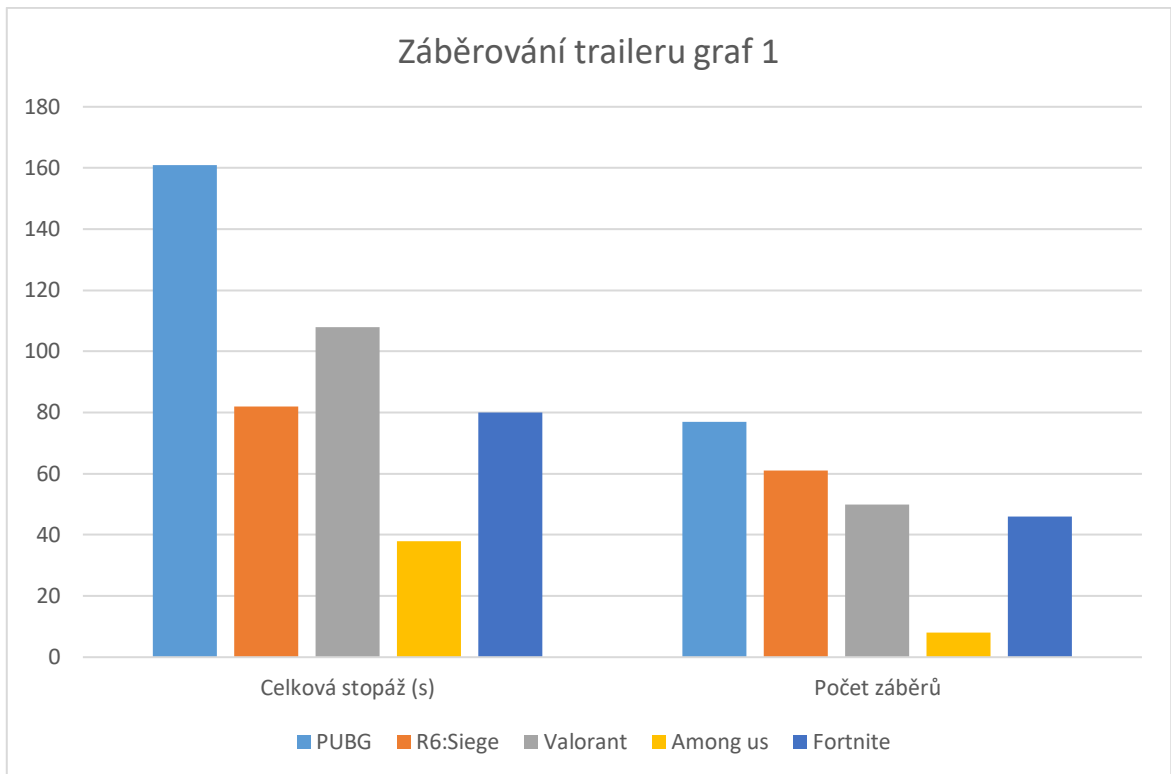
4.6.1 Narativnost traileru

Všechny trailery obsahují minimálně náznaky příběhu, soustřeďují se však převážně na herní zážitek z hraní konkrétní hry. Jak bychom mohli u traileru na hru předpokládat, všechny ukazují možný průběh dané hry, jak by mohla probíhat, kdyby ji hráč sám hrál. Všechny trailery nám vysvětlují princip hry a její mechaniky. Většina trailerů obsahuje i označení pro vhodnost věkové kategorie (PEGI nebo ESRB), výjimku tvoří trailer k Among Us a PUBG (který však není hlavním trailerem ke hře). Zároveň je v každém traileru napsáno datum vydání, případně že hra je již dostupná a na jakých platformách. Analýza narativnosti u konkrétních trailerů pouze potvrdila definici gameplay traileru, včetně případu menších indie her jako je např. Among us.

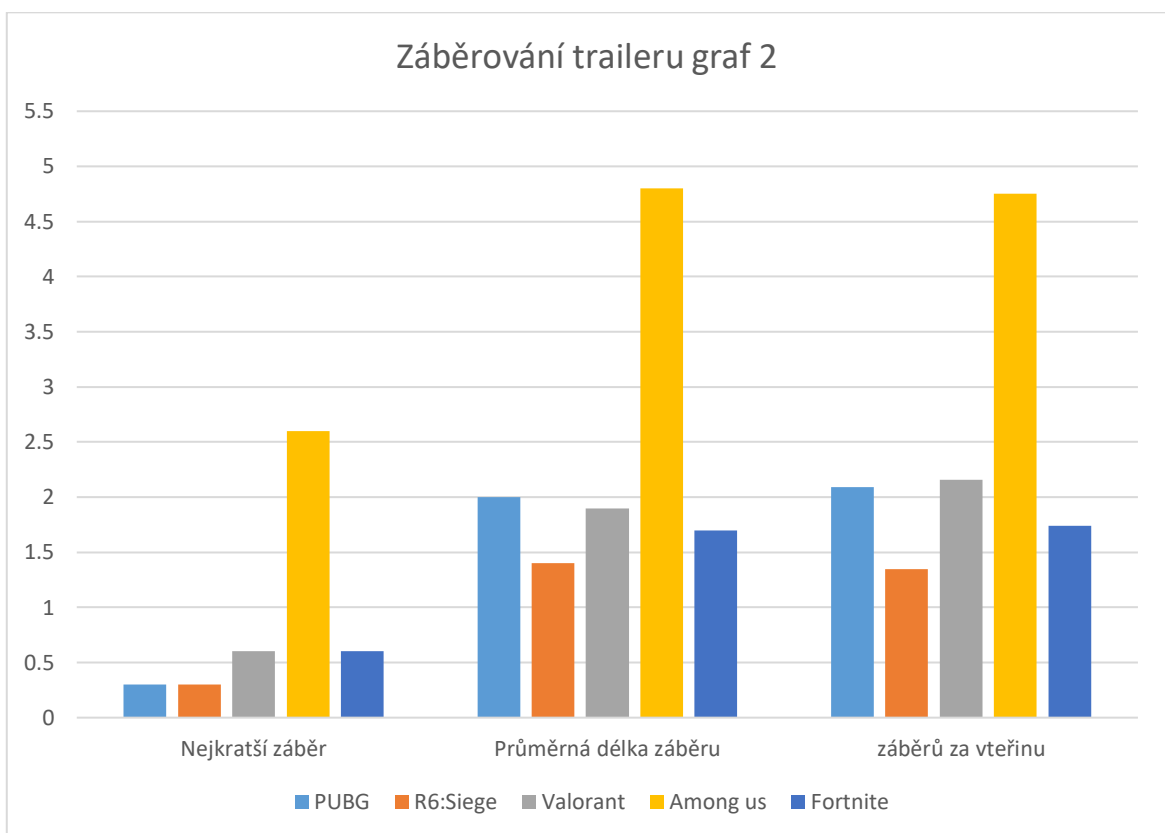
4.6.2 Stříhová skladba

Analýza stříhové skladby mě osobně celkem překvapila. Ukázala úplně rozdílné postupy při budování struktury traileru – například úvodní rapidmontáž v traileru k PUBG, nebo využití splitscreen efektu v traileru na Valorant.

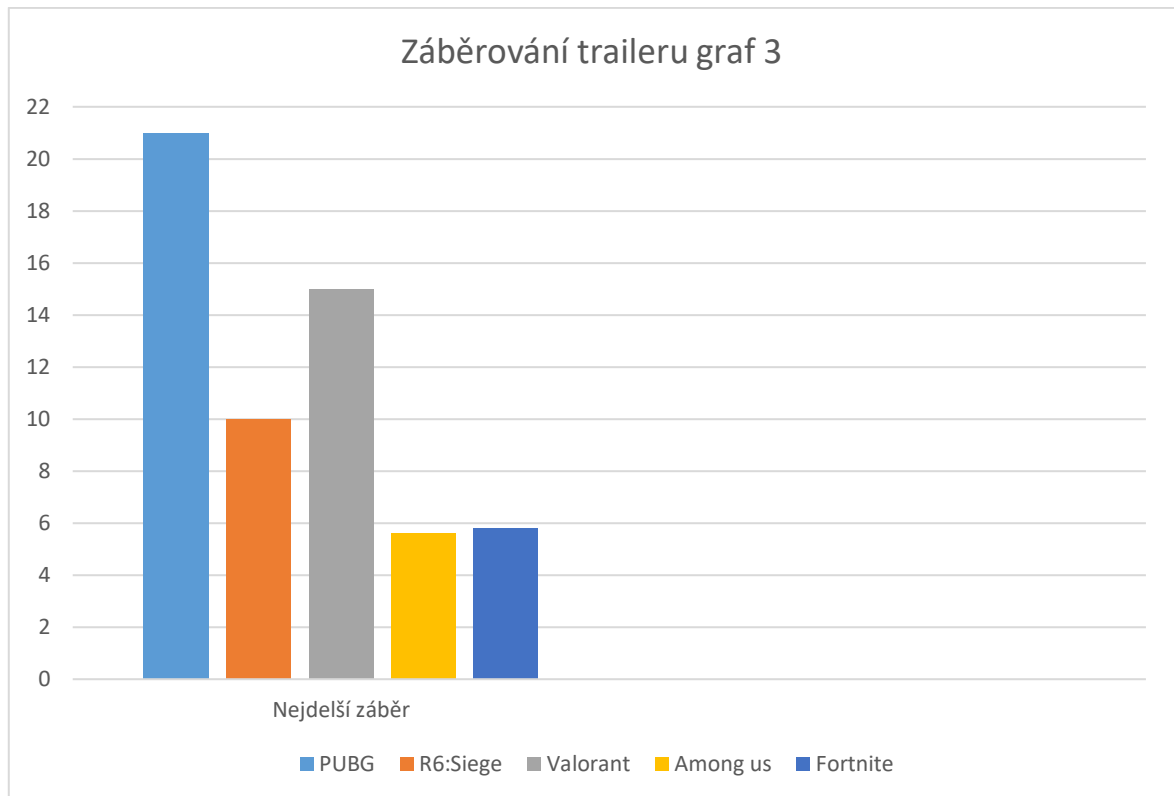
Celková stopáž trailerů byla v rozmezí 38 až 161 vteřin, průměrně tedy 93,8 vteřiny. Pokud bychom brali v potaz pouze trailery na AAA hry, byla by průměrná délka cca 108 vteřin. Počet záběrů byl průměrně 48 a půl záběru na trailer. Nejkratší záběr měl od 0,3 do 2,6 vteřiny, průměrně tedy 0,88 vteřiny. Průměrná délka jednoho záběru byla zhruba 2,36 vteřiny a kdybychom počítali bez traileru k Among us, vyšla by nám průměrná délka záběru v traileru na AAA hru na cca 1,75 vteřiny. To dělá přibližně 2,5 záběru za vteřinu, respektive 1,83 bez Among us. Nejdelší záběr trval v průměru asi 11,5 vteřiny.



Graf 6: Celková stopáž a počet záběrů



Graf 7: Nejkratší záběr, průměrná délka záběru a počet záběrů za vteřinu



Graf 8: Nejdelší záběr

Nejčastější typ přechodu mezi záběry byl ostrý stříh. Všechny trailery také pracují s přechodem přes černou (stmívačka). Některé trailery využívají i speciální efektné přechody mezi stříhy, např. stíračka v traileru PUBG, či přechod pomocí černé ořezové masky v případě Rainbow Six: Siege. Valorant zase využívá jako výrazový prostředek ve svém traileru splitscreen efekt, kdy ukazuje více postav najednou. Většina trailerů je stříhána lineárně, nebo tak alespoň působí. V případě Rainbow Six: Siege a Valorantu je využito křížového stříhu.

4.6.3 Stylizace času

Analýzy tohoto aspektu ukázaly, že v moderních trailerech se pracuje i se stylizací času. Navzdory tvrzení Dereka Lieu, že zpomalené záběry v traileru mohou být divákem mylně interpretovány jako funkce hry. Osobně si myslím, že zpomalení času divák pochopí jako pouze výrazový prostředek traileru, díky tomu jak a kdy jsou použity v traileru.

Manipulace s rychlostí času v traileru se vyskytuje v případě Rainbow Six: Siege a Valorantu. Je použita pravděpodobně z důvodu větší dramatizace traileru a konkrétní situace. V PUBG je efekt zdánlivě zastaveného času v packshotu. Zbylé dva gameplay

trailery na hry vůbec neobsahují žádné zpomalování, ani zrychlování času. Nutno podotknout, že zpomalení času při hraní není možnost ani v jedné ze zkoumaných her.

4.6.4 Zvuková skladba

Analýzy zvukové složky traileru také potvrdily definice z teoretické části. Že je zvuk důležitá část traileru ukázaly všechny případy. V drtivé většině je temporytmus střihu ovlivněn použitou hudební skladbou. V trailerech je velmi často střiháno na beat hudby, u Rainbow Six: Siege není tak často. U PUBG je střihání na beat hudby naprosto minimální. Všechny trailery mají také jako hudební podklad jednu skladbu, která kromě traileru k Among us postupně graduje. Všechny trailery, opět s výjimkou traileru Among us, využívají zvukové efekty ze hry. V případě Valorantu a Rainbow Six: Siege jsou použity dokonce hlášky postav z her. Obecně tedy můžeme říct, že v trailerech na AAA hry se pečlivě pracuje se zvukovým designem.

4.6.5 Anomálie traileru k Among Us

Při analýzách trailerů jsme si mohli všimnout, že trailer k Among us se v mnoha aspektech lišil od ostatních trailerů k AAA titulům. Hlavní rysy gameplay traileru si však zachoval. Potvrdil i to, že gameplay trailer ke hře především ukazuje obsah hry, její mechaniky a principy. Ohledně práce se střihem, hudbou a zvukovým designem ale bylo vidět, že autoři nevěnovali těmto částem tolik energie a úsilí, jako tomu bylo v případě AAA titulů. Samozřejmě je to dáno především tím, že malé indie herní studio nemá nejspíše tolik zdrojů (ať už lidských, finančních, či časových) na to, aby zpracovalo trailer ke hře ve stejné kvalitě jako jiná velká herní studia. I tak však zvládli vytvořit fungující gameplay trailer ke své hře, která sklídila u hráčů po celém světě mnoho úspěchů. To nám naznačuje, že ačkoliv naprostá většina zkoumaných trailerů bude odpovídat dříve zmíněným definicím, vždy se najdou výjimky úplně či částečně popírající tyto definice.

PROJEKTOVÁ ČÁST

5 AUTORSKÝ KOMUNITNÍ GAMEPLAY TRAILER

Jako projektovou část jsem se rozhodl vytvořit svůj vlastní komunitní gameplay trailer ze hry CounterStrike: Global Offensive. Se hrou mám bohaté několikaleté zkušenosti – jednak se samotnou hrou, ale také s tvorbou komunitních videí z ní. Dále ovládám programy třetích stran pro zachycení záběrů ze záznamů hry, které poskytují daleko více možností než klasický GOTV přehrávač záznamů zabudovaný přímo ve hře. Proto mi přišlo pouze logické vybrat si právě tuto počítačovou hru.

Výsledné video je nahrané na Uložto.cz, příkládám odkaz²⁵. Heslo k souboru je „tcbpvolny“.

Typ tohoto komunitního traileru je tzv. *fragmovie* – krátké video demonstrující schopnosti hráče. Při tvorbě jsem však využil i poznatky získané z analýz gameplay trailerů. Pro zachycení záběrů jsem používal software *HLAE* (Half Life Advanced Effects), který mi umožnil lepší pohyb kamery a také nastavení trasy, kterou kamera sleduje.

Pro efekt hloubky ostrosti jsem vytvořil tzv. *depth mapu*, kdy se kromě základní obrazové stopy nahrává i druhá stopa v stupních šedé barvy – objekty blíže ke kameře jsou černé, vzdálenější šedé, pozadí je bílé. Toho lze využít např. v programu Adobe After Effects pro efekt Camera blur, který simuluje hloubku ostrosti reálné kamery.



Obrázek 9: *Depth mapu* využívaná pro vytvoření efektu hloubky ostrosti

²⁵<https://ulozto.cz/file/UvrYJveX7w7O/volny-komunitni-gameplay-trailer-csgo-mp4#!ZGL2LGR2Zwx1BQAuBTLIAmp4AmOyZx83qmqIGHfjETt3IGDjZD==>

V úvodu se snažím alespoň základně exponovat princip hry – dva týmy, každý o 5 hráčích, proti sobě bojují. Jeden tým jsou teroristé, druhí bezpečnostní složky. Teroristé se snaží pomocí bomby odpálit jednu ze dvou oblastí, bezpečnostní složky se jim v tom snaží zabránit. Žánrově jde vlastně o stejný typ hry jako dříve analyzovaný Valorant.

Při střihu jsem pracoval převážně se střihem na beat hudby, hodně jsem se inspiroval např. gameplay trailery Valorantu a PUBG. Graduující pasáže hudebního podkladu jsem také využil a temporytmus střihu se tedy přizpůsobil hudbě. Ve zvukovém designu využívám zvukové soubory ze samotné hry, ale pracuji i s dodatečnými zvukovými efekty pro lepší celkovou plynulost. Za zmínku stojí i voiceocer v podobě reakcí spoluhráčů, které se mi povedlo při konkrétním momentu ve hře nahrát. To podle mého názoru přidává videu na autentičnosti.

Kvůli plynulosti využívám i přechodové efekty mezi jednotlivými záběry, případně v některých místech jumpcuty. V neposlední řadě poměrně často využívám zrychlování a zpomalování času – pro zdůraznění určitých pasáží gameplaye a celkovou plynulost videa.

ZÁVĚR

Gameplay trailery se v posledních letech těší velké oblibě a prakticky každá větší počítačová hra má svůj vlastní. Na rozdíl od klasických cinematických trailerů, gameplay trailer umožňuje divákovi vžít se do role hráče hrajícího danou hru a zaměřují se na ukázání herních prvků a mechanik. Zároveň vznikají stále častěji komunitní gameplay trailery, které tvoří široká veřejnost – herní komunita.

Cílem práce bylo zjistit, zdali někdo již definoval pojem gameplay traileru a pokud ano, jaké jsou jeho specifické vlastnosti. Teoretická část nám objasnila základní definici videohry, počítačové hry i jejího traileru. Také nám obecně definovala pojem gameplay trailer a popsala způsob, jakým se tvoří a čím se liší od klasického příběhového traileru. Analytická část potom prozkoumala pomocí komparační analýzy 5 různých gameplay trailerů k nejoblíbenějším počítačovým hrám posledních 5 let a podrobněji doplnila definici gameplay herního traileru. V poslední projektové části jsem se na základě získaných poznatků pokusil o tvorbu autorského komunitního gameplay traileru ze hry CS: GO.

Hlavními zdroji, ze kterých jsem čerpal informace, byly rozhovory a internetové články lidí zabývajících se gameplay trailery. Dále jsem využíval absolventské práce, knižní zdroje a v některých příkladech i edukativní videa na serveru Youtube.com, probírající danou tematiku. Samotné knižní zdroje téměř na danou problematiku neexistují a tato práce by určitě bez využití ostatních typů zdrojů nemohla vzniknout, rozhodně ne v takovémto rozsahu.

Informace obsažené v této bakalářské práci poskytnou čtenáři užitečné informace o ne příliš popsané problematice gameplay herních trailerů, jejich vzniku a vlastnostech. Nabízí také jakousi obecnou definici, jak by měl gameplay trailer k počítačové hře vypadat. Není to však určitě žádný zázračný recept na dokonalý gameplay trailer, pouze jakási šablona, kterou lze použít při tvorbě traileru. Originální tematika a navržené definice jsou podle mého názoru hlavním přínosem této práce pro každého čtenáře zajímajícího se o danou problematiku.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- Esposito, Nicolas. 2005.** A Short and Simple Definition of. *utc.fr*. [Online] 2005. [Citace: 1. 12 2020.] <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>.
- Hess, John P. 2014.** The History of the Movie Trailer. *Youtube.com*. [Online] 24. Březen 2014. [Citace: 1. 12 2020.] https://www.youtube.com/watch?v=oytYLM1OTcM&ab_channel=FilmmakerIQ.
- Jirkovský, Jan. 2011.** *Game Industry: Vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha : D.A.M.O, 2011. str. 135. 978-80-904387-1-2.
- Johnston, Keith M. 2009.** *Coming Soon: Film Trailers and the Selling of Hollywood Technology*. Jefferson, N.C : McFarland & Co Inc, 2009. str. 154.
- Lieu, Derek. 2016.** Derek Lieu - Channel Trailer About the Art of Making Trailers. *Youtube.com*. [Online] 5. červen 2016. [Citace: 1. 12 2020.] https://www.youtube.com/watch?v=qL7KRmtHEgU&t=19s&ab_channel=DerekLieu.
- , **2018.** THE DIFFERENCES IN MAKING GAME AND MOVIE TRAILERS. *derek-lieu.com*. [Online] 12. Srpen 2018. [Citace: 1. 12 2020.] <https://www.derek-lieu.com/blog/2018/8/12/the-differences-in-making-game-and-movie-trailers>.
- Livingston, Christopher. 2015.** Are cinematic trailers worth getting excited about? *Pcgamer.com*. [Online] 18. Duben 2015. <https://www.pcgamer.com/face-off-are-cinematic-trailers-worth-getting-excited-about/>.
- Švelch, Jan. 2017.** Exploring the Myth of the Representative Video Game Trailer. *Kinephanos.ca*. [Online] 1. Listopad 2017. [Citace: 1. 12 2020.] <https://www.kinephanos.ca/2017/exploring-the-myth-of-the-representative-video-game-trailer/>.
- , **2015.** Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic. *gamejournal.it/svelch_trailers*. [Online] 4 2015. www.gamejournal.it/svelch_trailers/.
- Vaculík, Martin. 2002.** Ve světě počítačových her. *Psychologie dnes*. 2002, 6.
- ZEYNEP TANES-EHLE, SARA SPEEDY. 2017.** Quality of Video Game Trailers. *kinephanos.ca*. [Online] 1. Listopad 2017. [Citace: 1. 12 2020.] <https://www.kinephanos.ca/2017/quality-of-video-game-trailers/>.

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obrázek 1: Videohry a jejich podmnožiny</i>	13
<i>Obrázek 2: Zvuková stopa gameplay traileru k PUBG: Season 8</i>	27
<i>Obrázek 3: Speciální typ stíračky (levý sloupec) a přechod pomocí černé ořezové masky (pravý sloupec) použité v traileru na Rainbow Six Siege</i>	31
<i>Obrázek 4: Zvuková stopa gameplay traileru k Rainbow Six Siege</i>	31
<i>Obrázek 5: Splitscreen efekt v traileru na Valorant</i>	35
<i>Obrázek 6: Zvuková stopa gameplay traileru ke hře Valorant</i>	36
<i>Obrázek 7: Zvuková stopa gameplay traileru k Among us</i>	38
<i>Obrázek 8: Zvuková stopa gameplay traileru k Fortnite</i>	41
<i>Obrázek 9: Depth mapa využívaná pro vytvoření efektu hloubky ostrosti</i>	47

SEZNAM TABULEK

<i>Tabulka 1: Zásadní rozdíly mezi cinematickým a gameplay trailerem</i>	<i>20</i>
<i>Tabulka 2: Tabulka nejpůlárnějšich her podle portálu newzoo.com z října 2020</i>	<i>24</i>

SEZNAM GRAFŮ

<i>Graf 1: Graf délky jednotlivých záběrů v gameplay traileru k PUBG: Season 8</i>	<i>26</i>
<i>Graf 2: Graf délky jednotlivých záběrů v gameplay traileru k Rainbow Six Siege</i>	<i>29</i>
<i>Graf 3: Graf délky jednotlivých záběrů v gameplay traileru ke hře Valorant</i>	<i>34</i>
<i>Graf 4: Graf délky jednotlivých záběrů v gameplay traileru Among us</i>	<i>37</i>
<i>Graf 5: Graf délky jednotlivých záběrů v gameplay traileru ke hře Fortnite</i>	<i>40</i>
<i>Graf 6: Celková stopáž a počet záběrů</i>	<i>43</i>
<i>Graf 7: Nejkratší záběr, průměrná délka záběru a počet záběrů za vteřinu</i>	<i>43</i>
<i>Graf 8: Nejdelší záběr</i>	<i>44</i>

