

RENOIR

Animovaný trailer

BcA. Tobiáš Kučera

Bakalářská práce
2015

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Tobiáš Kučera**

Osobní číslo: **K11043**

Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**

2. praktická část: RENOIR – animovaný trailer

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, 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 DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací 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 angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

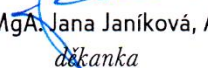
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

PÚAZEWSKI, Jerzy. Dějiny filmu: 1895–2005. Vyd. 1. Editor Karel Tabery. Praha: Academia, 2009, 901 s. ISBN 000–000–0000–000
BERGAN, Ronald. Film: velký ilustrovaný průvodce. V Praze: Slovart, 2008, 528 s. ISBN 978–807–3911–36
CONARD, Mark T a Robert PORFIRIO. The philosophy of film noir. Lexington: University Press of Kentucky, 2007, c2006., xv, 248 p. ISBN 08–131–9181–5
PIXELPROSPECTOR. PixelProspector.com: The indie goldmine [online]. 2009–2015. 2009 [cit. 2015–04–06]. Dostupné z: <http://www.pixelprospector.com/>

Vedoucí teoretické části: Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: MgA. Jan Živocký
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2014
Termín odevzdání bakalářské práce: 15. května 2015

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 6.4.2015

TOBIAS KUČERA 
.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

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

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

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

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

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

ABSTRAKT

Teoretická část se zabývá přípravou, průběhem a realizací praktické části bakalářské práce. Popisuje vznik dějové linky, inspirační zdroje, výtvarné řešení, problémy spojené s jejich realizací a v neposlední řadě také logické opodstatnění jednotlivých záběrů traileru. Práce je doplněna popisnými a vzorovými obrázky ukazujícími výtvarné pojetí audiovizuálního díla. Výstupem je krátký animovaný trailer ke vznikající počítačové hře RENOIR, inspirované filmovým žánrem noir.

Klíčová slova: trailer, noir, počítačová hra, animovaný, detektiv, černobílé, případ

ABSTRACT

The thesis includes preparation, process and implementation of the practical part. Describes the origin of story lines, sources of inspiration, creative solutions to problems associated with their implementation and the logical justification of individual shots in trailer. It is accompanied by a descriptive pictures showing exemplary artistic conception of the audiovisual work. The output is a short animated trailer for developed computer game RENOIR inspired by film noir.

Keywords: Trailer, Noir, Game, Animated, Detective, Monochrome, Case

Děkuji Zlínskému nezávislému vývojářskému studiu Soulbound Games za prostor k vytvoření této práce.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 NÁMĚT A SCÉNÁŘ	12
1.1 VOLBA	12
1.1.1 Název.....	12
1.2 INSPIRACE	13
1.2.1 Filmový žánr	13
1.2.2 Ostatní žánry	13
1.3 SCÉNÁŘ.....	14
1.3.1 Backstory.....	14
1.3.2 Hlavní hrdina.....	16
1.3.3 Popis hry.....	18
1.3.4 Popis traileru	18
2 VIZUÁLNÍ STYL	20
2.1 VOLBA	20
2.2 INSPIRACE	21
2.3 VÝVOJ.....	23
2.3.1 Realismus vs. stylizace.....	23
2.3.2 Žánr hry.....	25
2.4 ANIMACE	26
2.4.1 Charakter	27
3 AUDIO	28
3.1 MONOLOG	28
3.2 HUDEBNÍ MOTIVY.....	28
3.3 ZVUK.....	28
4 ZÁMĚR	29
4.1 MARKETING A PROPAGACE	29
4.1.1 Oznámení	29
4.1.2 Kickstarter	30
4.2 OČEKÁVÁNÍ	30
II PRAKTICKÁ ČÁST	31
5 POSTUP PRÁCE	32
5.1 TECHNOLOGIE	34
5.1.1 Unreal Engine 4.....	34
5.1.2 Technologické zajímavosti.....	35
5.2 PROBLÉMY S REALIZACÍ	35
6 ZÁVĚR	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	39
SEZNAM OBRÁZKŮ	40
SEZNAM PŘÍLOH	41

ÚVOD

Animovaný trailer pro vznikající počítačovou hru nezávislého zlínského vývojářského studia Soulbound Games s názvem RENOIR je krátký sestřih záběrů ukazující vizi vývojářů, kterou chtějí prezentovat na crowdfundingové kampani na stránkách kickstarter.com¹. Protože vývojáři potřebují finanční pomoc, je obsah animovaného traileru velice zásadní a názorně reprezentativní. Záběry demonstrují klíčové aspekty, které se snaží cílové skupině co nejlépe představit. Autenticky ukazuje atmosféru vyvíjené hry přes dynamiku, vizuální pojetí, prvky hratelnosti, uvedení do děje skrze vypravěčský monolog hlavního hrdiny a hudební podkres.

Hlavní inspiraci po stránce výtvarné stylizace a formy příběhu je filmový žánr noir. Z herního žánru se hra řadí mezi příběhovou 2,5D plošinovku s logickými hádankami. Cílovou skupinou jsou náročnější hráči, kteří hledají ve videohrách výzvu a ne jen požitek. Hra není určena dětem do 18 let. Trailer však neobsahuje explicitní prvky.

¹ KICKSTARTER. *Kickstarter* [online]. 28.4.2009. New York City, New York, U.S., 2009 [cit. 2015-04-19]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/>

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A SCÉNÁŘ

1.1 Volba

Důležitým aspektem při volbě celého námětu a celého žánru byly podmínky a možnosti vývoje. Jako nezávislé studio začínající ve třech lidech by bylo naivní vytvářet rozsáhlou hru s větvenými dialogy a příběhem, který jde ovlivnit hráčem a nabídnout mu tak několik způsobů vyprávění. Druhým, daleko důležitějším aspektem, bylo najít vhodné téma, které ideálně představuje mezeru na herním trhu nabízených her. Značná část nových her se označuje za interaktivní film a tak se z několika nápadů vykrytalizoval jako nejvhodnější inspirační zdroj noir, filmový žánr poválečného období.

Her s noirovou tematikou doposud moc není. Mezi nejznámější titul patří *L.A. Noire* (2011) od australského studia Team Bondi, další tituly jsou buď komerčně propadlé nebo se žánru noir jen lehce dotýkají, např. známá série *Mafia* od českých tvůrců Illusion Softworks, později 2K Czech.

Doba, kdy první herní generace vyrůstala na RPG titulech na dlouhé hodiny se posunula. Proto jsme se rozhodli odvyprávět krátký příběh soukromého detektiva Jamese Renoira a zakomponovali jej do kulis typických pro žánr filmu noir.

1.1.1 Název

Titul hry nese název *RENOIR*. Má několik významů. Obsahuje v sobě příjmení hlavního hrdiny, Jamese Renoira. Předložka „re“ je odvozena z anglického rebuild, recreation či resurrection. Interní název pro herní mechaniku hry zněl „recording“ což skrývalo další asociaci. „Noir“ pak označuje jak zpracovaný žánr, tak i vizuální charakter, tedy „černý“ z francouzského překladu. Volný překlad do češtiny by byl „práce“ či „obnovení noiru“. Název nemá nic společného se známým impresionistou Auguste Renoirem a kvůli snaze oddálit asociaci se oficiálně název udává s velkými písmeny.

1.2 Inspirace

1.2.1 Filmový žánr noir

Filmovým žánrem noir se obsah hry i traileru nechal inspirovat v několika směrech. Prvním z nich je přístup k příběhu a styl jeho vyprávění. Celý odehrávající se příběh je doprovázen subjektivním monologem hlavního hrdiny, který díky své minulosti nešetří sarkastickými poznámkami a cynismem a který hráči usnadňuje vžít se do jeho role. Podobnou stylizaci monologu jde najít ve filmu *Sin City (2010)*. Jestliže film noir vznikl v období existencialismu², tak i v tomto ohledu je ovlivněn přístup k obsahu. Hrdina se kvůli nepravděpodobnosti stává troskou společnosti a hroučí se mu život pod rukama. V první části příběhu pak řeší hráč svou vlastní smrt. Podobně je odvyprávěn třeba klasický noirový film *Sunset Blvd. (1950)*. V polovině příběhu nastává nečekaný zvrát a divák se dozvídá, že všechno není tak černobílé, jak to na první pohled vypadá. Objevuje se zde jako v každém jiném noirovém filmu³ femme fatale a milostný trojúhelník.

1.2.2 Ostatní žánry

Mezi hlavní inspiraci po stránce námětu patřila hra s názvem *Max Payne (2001)*. Hlavní hrdina jde osamocen za pomstou, místo zabíjení vrahů však RENOIR řeší logické hádanky. Flashbacky, krátké retrospektivní epizody, odkrývající detaily jednotlivých míst činu inspirovala mimo jiné i hra *L.A. Noire (2011)*. Ve vykreslení dusné atmosféry a vyšetřování částečně posloužila k inspiraci adventura s názvem *Heavy Rain (2010)*.

Z filmů mimo žánr noir z hlediska narace inspiroval snímek *Crash (2004)*, který ukázkově zpracovává subjektivní pohledy postav. S manipulací času vyprávění si také hraje film *Memento (2000)*.

Seriály *Columbo (1960)* nebo *Fargo (2014)* posloužily jako obsáhlý inspirační zdroj pro dialogy a především případy a jejich řešení. K utváření charakteru Jamese Renoira pomohla knižní série o *Harry Holovi* od Nora Jo Nesbø o drsném detektivovi se sklony k al-

² PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Dějiny filmu: 1895-2005*. Vyd. 1. Editor Karel Tabery. Praha: Academia, 2009, 901 s. ISBN 978-802-0016-898.

³ BERGAN, Ronald. 2008. *Film: velký ilustrovaný průvodce*. V Praze: Slovart, 528 s. ISBN 978-807-3911-362.

koholismu. Scénář zločinu a jeho vývoj poznamenala inspirace známým románem *The Godfather* (1969) od Maria Puza a také skutečná historie mafiánských rodin za dob americké prohibice.

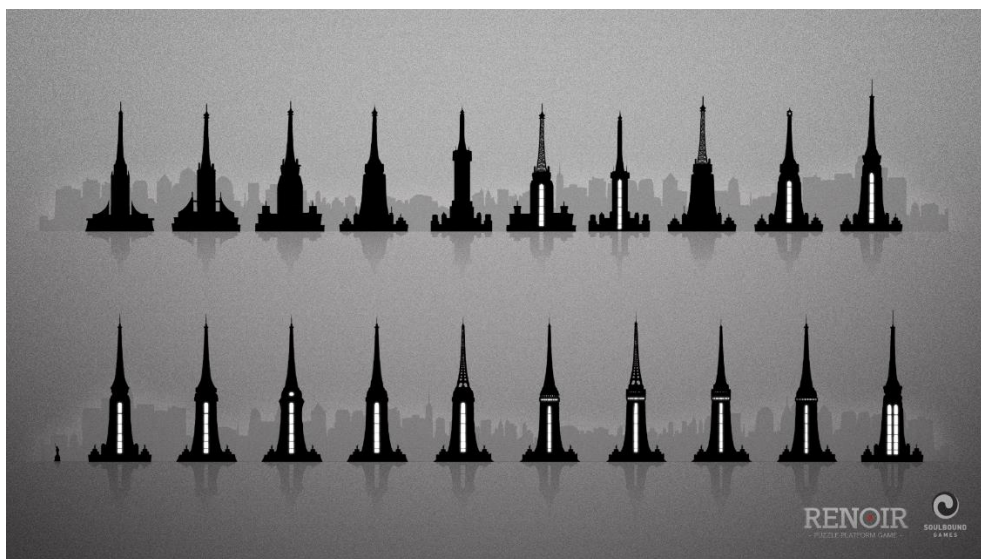
1.3 Scénář

1.3.1 Backstory

Příběh je zasazen do městské metropole inspirované americkými velkoměsty 40. let 20. století, typickými pro detektivní film noir⁴. Svět je zcela smyšlený a nemá žádné konkrétní historické spojení.

Nijak zvlášť bohaté a prosperující město bylo odjakživa živnou půdou pro zločin. Postupně se začaly formovat organizované zločinecké “gangy”, které začaly získávat nadvládu nad většinou města. Jejich vzájemné boje o teritorium si vyžádaly řadu nevinných obětí. Vedení města si dlouho nevědělo se situací rady, v minulosti bylo zvyklé bojovat s jednotlivci, ne celými dobře organizovanými skupinami (podobně jako na počátku 20. století v USA). Situace se eskalovala až do chvíle, kdy na pozici radního nastoupil ambiciózní mladý politik, který vyhlásil podsvětí regulérní válku. Několik let trvající krvavý konflikt si vyžádal stovky mrtvých (jak policistů, jak kriminálních), ale nakonec vyústil v rozprášení hlavních zločineckých skupin. Radní byl zvolen starostou a jako symbol vítězství, světlých zítřků a budoucí prosperity konfliktem zdecimovaného města dal vystavit Monument, který měl současně sloužit jako nová radnice. Těsně před jeho slavnostním otevřením bylo však starostovo znetvořené tělo nalezené pod stavbou - byl zabit pádem z nejvyššího patra věže.

⁴ CONARD, Mark T a Robert PORFIRIO. 2007, c2006. *The philosophy of film noir*. Lexington: University Press of Kentucky, xv, 248 p. ISBN 08-131-9181-5.



Obr. č. 1 Návrhy profilu Monumentu, dominanty města

Nikdy neobjasněná smrt odstartovala boj o moc u vládnoucí vrstvy, která bez svého morálního vzoru začala upadat a své osobní zájmy upřednostňovat nad zájmy města. Dokázalo se do ní dokonce infiltrovat několik kriminálních, kteří se během působení starosty ve městě drželi v ústraní. Z Monumentu se tak postupně pro obyčejné obyvatele města stal symbol nenaplněných nadějí a všeho špatného, co město sužuje.

S morálním rozkladem vládnoucí vrstvy přišel i úpadek veřejného sektoru. Hamižní soudci jdoucí na ruku bohaté vládnoucí vrstvě, která si nadále jen upevňuje svoji moc. Policie je prorostlá korupcí z vyšších vrstev - úplatky a strach z následků boří jakoukoliv iniciativu vést vyšetřování, které by mohlo nějakým způsobem ohrozit vládnoucí vrstvu. Přesto se však v policii najde několik poctivců, kteří se snaží svou práci dělat dobře a právo staví nad zájmy mocných. Nesmí to však dávat hlasitě najevo a činí tak spíše potají, často až za hranicí samotného zákona. Při vyšetřování kontroverzního případu tak musí stopy spíše zametat a se zločincem se vypořádat mimo záznamy s vidinou toho, že zmanipulovaný soud by jej nejspíše osvobodil. Ve městě se tak postupně vytvářejí obrovské rozdíly mezi smetánkou v centru města a normálními obyvateli, kteří žijí na hranici chudoby či za ní.

To vše je živnou půdou pro zločin, který opět začíná získávat na síle. Stále spíše chaotický, bez organizace či řádu, ale o to častější - obzvláště na chudých periferiích, které vládnoucí vrstvu prakticky nezajímají. Vraždy, vydírání, přepadení - to vše je na denním pořádku.

1.3.2 Hlavní hrdina

Hlavním hrdinou je bývalý detektiv James Renoir. Dostává se k policii už v mladém věku a ihned po nástupu je přiřazený ke staršímu, zkušenému parťákovi. Ten je ze staré školy a učí ho, jak v “řemeslu” chodit - čemu se vyhýbat, jak reagovat v určitých situacích, kdy se ne/vyplatí riskovat atd. Také krotí jeho mladickou vznětlivost, která je několikrát zavede do problému. Společně se dostávají stále ke větším a parťák se netají tím, že je dle něj situace ve městě nadále neudržitelná - zločin se organizuje, přibývá ho, policistů je málo a stále méně toho zmůžou. Když je novým ambiciózním radním vyhlášena oficiální válka proti organizovanému zločinu, berou to jako vysvobození z bezvýchodné situace. Boj proti gangům se stává prioritou, mají na něj více lidí i finančních zdrojů. Nejdůležitější zátahy pomáhá organizovat i sám radní, který vyčištění města bere jako své osobní poslání. Hrdina ho vnímá zčásti jako pošetilého a naivního snílka, na druhou stranu respektuje jeho odhodlanost a vytrvalost.

I přes značné ztráty v řadách policie se boj začíná vyplácet a většinu hlavních organizovaných skupin se podaří značně oslabit. Při jednom ze zátahů je však zabit i hrdinův parťák. Finální radního tah spočívá v tom, že poštvě dva největší zbývající gangy proti sobě, což vede prakticky k jejich sebezničení. Válka je u vítězného konce a radní je za své zásluhy zvolen starostou. Na oslavu této události dá vyprojektovat památník ve formě Monumentu, který se začne ihned realizovat.

Hrdina je za své zásluhy povýšen na detektiva a město za vlády nového starosty vzkvétá. Dobře si žije a proniká do vyšších společenských vrstev. Bydlí v pěkném bytě, navštěvuje večírky a kulturní akce v centru města. Na jedné z těchto akcí potká i svou “ženu snů”, do které se zamiluje na první pohled. Ta však působí nedostupným dojmem - je zvyklá na život na vysoké noze mezi smetánkou, což je na něj, i přesto, že je poměrně respektovaný detektiv, docela vysoká liga. Nejprve si ho nevšímá, až hrdinovo letmé osobní pozdravení se starostou, který si ho od vidění pamatuje z “válečných časů”, ženu donutí se o něj opravdu zajímat. I přesto, že ho ze začátku spíše pouze provokuje, nacházejí společnou řeč, sbližují se a navazují vztah.

Poté, co je starosta nalezen mrtev, nastává ve městě morální úpadek a s ním přichází i úpadek Jamesova života. Vládnoucí vrstva upřednostňuje své zájmy před zájmy města a do policie dosazuje své přísluhovače, kteří je budou hájit. Zároveň snižují platy obyčejným policistům. “Organizovaný zločin je přece vymýcen”. Případy jsou často v konfliktu zájmů a

je bráněno v jejich řádnému vyšetření, které by mohlo ohrozit vliv mocných. Hrdina se o to několikrát pokusí, což ho přivede jen do problémů a znelíbí se svým novým nadřízeným. Je opět sesazen na řadového policistu, bere mizerný plat a dostává se do zoufalé situace. Zvyklý žít na vysoké noze ve vyšších společenských kruzích nemá prostředky na to, aby se v nich udržel. A hlavně na to, aby zaopatřil svou osudovou ženu.



Obr. č. 2 Návrhy účesů femme fatale

Je zoufalý, ale svou situaci před ní odmítá připustit - tuší, že by ji ztratil. Půjčuje si peníze, později je nucen přilepšovat si i úplatky. Postupně se vzdává své morální integrity ve prospěch zachování tváře uznávaného detektiva, kterou se před ženou snaží prezentovat. Tato spirála lži a přetvářek skončí ve chvíli, kdy je kvůli jednomu z úplatků, které přijal, způsobena nehoda a hrdina je svými nadřízenými předhozen jako exemplární příklad “zko-rumpovaného policisty, který je rakovinou počestného policejního sboru”. Že úplatky berou prakticky všichni (nadřízení od vládnoucí vrstvy města, řadový policisté kvůli mizerným podmínkám), není v tu chvíli důležité - je propuštěn a zostuzen.

Tato skutečnost už nejde tak dobře utajit, bezvýhodná situace ho přivede k alkoholismu, cynismu a nesnášenlivosti svého okolí. O ženu tak ve výsledku přichází nejen kvůli své finanční situaci, ale i kvůli svému chování. Její ztráta jen dokoná dílo zkázy a proměnní jej v živoucí trosku.

Teprve až po pár letech sebedestrukce se pomalu dává do kupy, snaží se zapomenout na minulost a žít alespoň trochu hodnotný život. Dává se na dráhu soukromého detektiva - je to to jediné, co vlastně umí. Svůj životní osud dává za vinu městu a společnosti, která v něm žije, chce ji tak alespoň částečně vyčistit. Při vyšetřování hraje tvrdě - nebojí se i ob-cházet zákon, fyzicky napadat podezřelé a vydírat viníky.

Jednoho dne zavolá mu neznámá osoba, že pro něj má informace související s případem, ale předá mu je pouze osobně. Hrdina dorazí na místo schůzky, kde je neznámým cizincem chladnokrevně zastřelen a shozen z útesu.

Zde začíná příběh vyprávěný v druhé části traileru a poté i hry samotné.



Obr. č. 3 Výtvarný návrh Jamese Renoira

1.3.3 Popis hry

Herní mechanika je založena na řešení logických hádanek skrze různě rozmístěné objekty v prostoru. Hráč, jako detektiv, dorazí na místo činu, kde se mu nabídne možnost ovládat jiné postavy, většinou oběti nějakého násilného činu. S jejich pomocí si rozestaví interaktivní objekty okolo místa činu a pomůže si tak k průchodu dál. Důležité je správné časování a logické řešení na základě vnitřních pravidel hry.

Mezi jednotlivými „levely“ se odehrávají příběhové části, kdy se hráči odvypráví pomocí flashbacku kousek ze života Jamese. Postupně se tak objasňuje jeho charakter a vypráví příběh, který žene hráče dál. Sem tam se objeví noviny, plakátek či kniha, která není v rámci dohrání důležitá, ale popisuje historii města a odhalí z příběhu ještě víc.

Celý příběh vyprávěný ve hře se odehrává během jedné noci.

1.3.4 Popis traileru

Trailer je rozdělen na dvě části. První záběry, převážně celky, navozují atmosféru připravované hry.

Záběry monumentu, dominanty města, prostřihávají záběry jednotlivých částí města. Chudinská čtvrť, střední třída a bohatí. Vše se odehrává v noci. V chudinské čtvrti sedí skupinka lidí kolem ohně, v pozadí se rýsuje panorama velkoměsta s monumentem mezi mraky. Zobrazuje důsledek nespravedlnosti ve městě. Předměstí znázorňuje park s obchody a zastávkou pro nadzemku. Skupina zločinců bije bezbranného člověka, opodál se bezdomovec hrabe v odpadcích. Tento záběr ukazuje jednu z městských částí, kde vládne strach a násilí. V pozadí se opět rýsují střechy mrakodrapů s monumentem, tentokrát už mnohem blíže. Záběr na městské centrum zase zobrazuje bohaté lidi stojící před nasvíceným divadlem. Všechny záběry doplňuje monolog hlavního hrdiny, který jednotlivé záběry nepřímo popisuje.

V druhé části traileru bylo důležité ukázat záběry přímo ze hry, aby cílová skupina dostala představu o tom, jak hra bude vypadat, když se bude hrát.

Hlavní hrdina, James Renoir, se zvedá ze země, opráší si kabát, zvedne klobouk a nasadí na hlavu. Kousek od něj leží hořící vrak auta. Kolem něj se rýsují skály. Odchází, přitáhne se přes překážku, přeskočí sráz a pokračuje dál. Záběry ukazují samotný začátek hry, kdy divák poprvé vidí hlavního hrdinu. Vidí jeho pohyby, prostředí, ve kterém se pohybuje, denní dobu, vzdálenost a chování kamery. V následujícím záběru James přichází k místu činu, které je barevně označeno a vyčnívá z celého černobílého prostředí. Následuje sled různých akcí v herním prostředí, kde je naznačen styl hraní hry. Další záběr nás přenesení do jazzového zakouřeného baru, kde hlavní hrdina sedí u baru, kouří doutník, v ruce má sklenici whisky a přemýšlí. Je zde názorně ukázán kontrast mezi živými siluetami a mrtvým světem Jamese. Poslední záběr diváka seznamuje s osudovou ženou, která v siluetě vyzývavě prochází za okny luxusnějšího bytu. Švenk se zastaví na střeších protějšího domu, kde náš detektiv stojí v dešti a femme fatale sleduje za doprovodu monologu. Dozvídáme se, že James tuto ženu zná a má k ní nějaký vztah. Jaký vztah a kdo je onou femme fatale zjistí divák až přímo ve hře.

2 VIZUÁLNÍ STYL

2.1 Volba

Volba vizuální stylizace vychází z volby žánru, tedy noiru. Pro tento styl je typická práce se světly. Tzv. low-key, kdy je objekt nasvícen hlavním a zadním světlem, doplňkové světlo je utlumeno⁵. Virtuální prostor je vykreslovaný v odstínech šedi, typická je práce s šerosvitem. Díky vyššímu kontrastu a mírnému podexponování obrazu tak převládá černá barva, ve které se vykreslují jen ostře nasvícené objekty, často jen siluety. Vada objektivů, vinětace, se stala spíše vlastností a rovněž nezbytně doplňuje finální obraz. Pro autentičnost starého filmu točeného v noci na klasickou surovinu je přiznaný obrazový šum a kolísání expozice. Sem tam se na obraze objeví prach nebo celá vertikální čára. Typické poškození při nešetrné manipulaci s filmovým pásem.



Obr. č. 4 Ukázka ostrého nasvícení, tzv. low-key ve filmu *The touch of Evil*

⁵ The Basics of Lighting for Film Noir. *FilmmakerIQ.com* [online]. 15.4.2013. 2013 [cit. 2015-04-21]. Dostupné z: <http://filmmakeriq.com/lessons/the-basics-of-lighting-for-film-noir/>

2.2 Inspirace

Z filmové inspirace po vizuální stránce mi posloužilo hned několik filmů. Kromě noirových klasik jako je *The Touch of Evil* (1958) od Orsona Wellese nebo *Sunset Blvd.* (1950) od Billyho Wildera, jsem hledal inspiraci i v Kurosawových starých filmech, které jsou pro mě vzorem při stavbě kompozic.

Z animovaných filmů jsem čerpal inspiraci v jednom díle série *Animatrix – The detective story* (2003), v režii Japonce Shinichirō Watanabe, který se filmem noir nechává inspirovat napříč celou svojí tvorbou, což jde ukázkově vidět v jeho anime seriálu *Cowboy Bebop* (1998). Z jiných animovaných filmů mě francouzský 3D film *Rennissance* (2006) utvrdil v tom, že zobrazovat virtuální prostor jen v černobílých kontrastech bez odstínů šedé není úplně vhodné pro tvorbu hry ve stylu plošinovky, kde je potřeba odlišovat popředí, pozadí a hlavní herní plochu pro jasnou orientaci v prostoru.



Obr. č. 5 Prostředí pro řešení zločinu. *Animatrix - The Detective story*

Komiksy také často pracují s kontrastními plochami, v čemž mě *Sin City* (1991) jako další audiovizuální dílo přesvědčilo o tom, že kresba absolutních kontrastů není cestou. Naopak ale komiks *Road to Perdition* (1998) mi místo vizuální inspirace vštípil atmosféru detektivně-mafiánského prostředí Ameriky v období velké hospodářské krize, což je klíčový inspirační zdroj pro tvorbu odehrávajícího se příběhu.



Obr. č. 6 Výtvarná stylizace komiksů *Sin City* (vlevo) a *Road to Perdition* (vpravo)

Na herním poli pro mě byl hlavním zdrojem vizuální inspirace titul s názvem *Limbo* (2010). Hra geniálně pracuje s minimalistickou stylizací herního prostředí, podobně jako *RENOIR* je v odstínech šedé, žánr logická plošinovka. Nemá konkrétní příběh ani žádné psané či mluvené slovo. Herní mechanika je postavena na řešení logických hádanek pomocí práce s fyzikou. Hra získala mnoho ocenění, mimo jiné za nejlepší výtvarně-uměleckou hru roku 2011⁶. Mezi jiné herní inspirační zdroje, spíše po technické stránce, posloužily tituly jako *Monochroma* (2014), *Deadlight* (2012), *Ori and the Blind Forest* (2015) či *Mark of the Ninja* (2012).

⁶ GDC 2011: Red Dead Redemption Tops Game Developers Choice Awards. UBM TECHWEB. *Gamasutra: The Art & Business of Making Games* [online]. 3.3.2011. 2011 [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/33341/GDC_2011_Red_Death_Redemption_Tops_Game_Developers_Choice_Awards.php



Obr. č. 7 Minimalistická stylizace hry Limbo

2.3 Vývoj

Od začátku vývoje se výtvarná stylizace mírně posunula, protože vize grafika se musí úměrně přizpůsobovat herní mechanice. V traileru je to názorně vidět.

První minutu záběrů jsem tvořil v době, kdy nebyl vytvořený funkční prototyp hry, kde bych si mohl vyzkoušet, jestli nakreslené prostředí bude srozumitelné pro hráče a jestli vůbec bude možné se v takto vytvořeném prostoru pohybovat s ovládanou postavou. Proto jsou tyhle záběry ve velkých celcích bez ukázek gameplaye a slouží jen k navození atmosféry, kterou navíc podtrhuje dominantní monolog hlavního hrdiny.

Smyslem traileru je cílové skupině ukázat, jak se vlastně taková hra bude hrát, o co v ní půjde a jaké bude mít herní mechanismy. Druhá polovina tak ukazuje sled záběrů s pohybujícím se hlavním hrdinou, kamerou přizpůsobenou hratelnosti, podobně jako design prostředí. Záběry střídají celky a polodetaily. Kvůli prezentaci hry z bočního pohledu, nikoli filmu, bylo potřeba vynechat detaily. *RENOIR* s nimi nepracuje.

2.3.1 Realismus vs. stylizace

Obrovskou výzvou pro určení vizuální stylizace hry byl kromě inspirace z filmu noir také fakt, že počítačová hra musí být pro hráče přehledná. Podobně jako animovaný film musí umět pracovat s mizanscénou, tak i grafik musí vytvořit vhodný virtuální prostor, který

bude pro hráče přehledný. Určité prvky hry, např. plocha, po které se hráčova postava pohybuje, je vždy v černé siluetě. Interaktivní prvky blikají a jasně naznačují možnost ovlivnit herní prostředí, např. posunutím žebříku.

Podobně jako většina vývojářů⁷ a designerů 2D plošinovek jsem dlouho zvažoval, jestli design prostředí přizpůsobit herním mechanismům za cenu nelogického rozmístění kulis na scéně, nebo naopak dodržovat realismus tak, aby na první pohled působilo prostředí věrně. Po krátkém průzkumu a zkušenostech, jsem zjistil, že naprostá většina plošinovek nemůže být realistická, protože by vlastně popírala to, co je hra hrou. Každá hra má své vnitřní logické prvky a pravidla, a kdyby je neměla, šlo by vlastně o kopírování reálného světa s reálnými zákony a fyzikou. Protože je klíčovou inspirací filmový, tedy realisticky vyobrazovaný, žánr noir, rozhodl jsem se dbát při výstavbě scén primárně na to, aby prostředí působilo uvěřitelně. Ale jen do té míry, než to hernímu designu nebude překážet. Pokud je z hlediska výstavby potřeba dát na scénu čtyři žebříky na místa, kde by je člověk reálně nikdy nenašel, musím ustoupit logickým pravidlům hry.

Pro práci s mizanscénou je velice důležitá přehlednost. Úkolem tvůrce je vytvořit finální scény takové, aby se v nich dokázal divák, nebo našem případě hráč, dobře zorientovat. K tomu mi pomohla stylizace noiru. Veškeré prvky prostředí, po kterých se může herní hrdina pohybovat nebo s nimi jakkoli interagovat jsou kresleny černě a ostře. Pozadí je vykreslené, popředí naopak silně rozmazané. K tomu mi pomohla vysoká hloubka pole, která podtrhne práci s low-key nasvícením a zároveň udělá prostor přehlednější.

Animované postavy okolí jsou vykresleny v čistých siluetách. Důvodem je oddělení mrtvé herní postavy od světa „živých“ se kterými nemůže nijak komunikovat. Inspirací posloužilo časté využívání ostrých stínů v noirových filmech.

⁷ PIXELPROSPECTOR. 2009. *PixelProspector.com: The indie goldmine* [online]. 2009-2015. [cit. 2015-04-06]. Dostupné z: <http://www.pixelprospector.com/>



Obr. č. 8 Grafický koncept herního prostředí hry RENOIR

Z hlediska snahy vytvořit filmový dojem je počet snímků hry za vteřinu 30, místo klasických 60. Toto rozhodnutí mi také umožňuje tvořit graficky náročnější vizuál, který ale na rozdíl od tvorby animovaného filmu, je potřeba renderovat realtime.

Aby hra působila živěji, porušil jsem pravidlo vykreslení hry ve škále šedých barev a rozhodl se některé prvky zvýraznit barvou. Jde o místa nějak související s místem zločinu, které hlavní hrdina může vyšetřovat, někdy i skrze flashback. Celý prostor odehrávající se ve flashbacku kvůli zdůraznění rozdílu času je saturovaný do nějaké barvy, většinou související s charakterem vyprávěné epizody.

2.3.2 Žánr hry

Žánry videoher se od žánrů filmových liší kvůli způsobu, jakým může hráč danou hru hrát. Po vizuální stránce jde tedy o noir, po stránce herní jde o 2,5D příběhovou plošinovku s logickými prvky.

2,5D určuje prostor. Hra je vlastně 3D, ale kvůli omezení na boční pohled a hratelnost typickou pro plošinovky, jde o tzv. 2,5D prostor. To mi také dovolilo kreslit kulisy jen formou plošky, nikoli 3D objektu.

Příběhové označení zahrnuje jeho vyprávění během hraní. Funguje jako jeden z pohonných motorů udržujících hráče v napětí. V průběhu hry se formou retrospektivních flashbacků a subjektivního monologu hrdiny rozvíjí historie hlavního hrdiny. Tyto pasáže pak

navazují na aktuální řešení logické hádanky. Proto je také důležité, aby hráč pozorně sledoval vyprávění. Odměnou mu pak bude jednodušší průchod hrou.

Plošinovka je výraz pro hru, kde se ovládaná postava pohybuje po plošinách. Je pro ně typický pohled z boku, hrdina bývá většinou vykreslovaný z boku pomocí 2D spritů.

Logické prvky nejsou pro žánr plošinovek úplně typické. Např. nejznámější a jedna z prvních plošinovek *Super Mario Bros. (1985)* je založena jen na postřehu a přesném časování pohybu herní postavičky. V našem případě zběsilé skákání střídá logická úvaha nad sestavením levelu do podoby, kdy hráč může projít dál.

2.4 Animace

Trailer obsahuje 4 druhy animace. 3D ruční animace, 3D mo-cap animaci, 2D kreslenou animaci a 2D ploškovou animaci.

3D animace je použita jen na hlavního hrdinu, jako jediný 3D prvek na obraze. Základní generické pohyby jsou snímány pomocí technologie motion capture. Animace byly zakoupeny na stránkách <https://www.mixamo.com/>, které nabízejí předsnímané a vyčištěné animace s licenci pro nezávislá herní studia. Ručně jsou dodělané animace, které v bance chyběly. Důvodem použití 3D animací je efektivnější integrace s ovládáním postavy. Je důležité, aby hráč měl pocit, že postavu, kterou ovládá, je opravdu živá a plynule ovladatelná. To taky umožňuje používat plně dynamická světla nebo fyziku oblečení, v našem případě pláště. 3D postavu bylo potřeba vymodelovat a natexturovat od základu podle obr. č. 1.

2D animace v první části traileru jsou ručně kreslené snímek po snímku. V druhé části traileru, kde bylo potřeba dbát na větší detaily kvůli velikostem záběrů a zaměření na finální styl připravovaný pro hru, je použita animace plošky. Protože jsou animované postavy realisticky stylizované, bylo k tomu potřeba vytvořit standardní rig lidské postavy k inverzní kinematice. Všechny ploškové animace postav jsou dělané jako siluety, proto bylo ideální zvolit vektorové masky k tvarování jednotlivých částí. Inverzní kinematiku umožnil aplikovat plugin Duik vyvíjený pro Adobe After Effects.



Obr. č. 9 Rig postavy pro animaci inverzní kinematiky v Adobe After Effects

2.4.1 Charakter

3D animace hlavní postavy z různých zdrojů, proto není charakterová animace jednotná. Hrdina by měl znázorňovat muže kolem 40 let, který býval v dobré fyzické kondici, ale postupně se na něm podepsal špatný životní styl a v neposlední řadě věk. Proto jsou jeho pohyby mírnější, bez extrémních pohybů. Do budoucna bude velice důležité skloubit charakterovou animaci s hratelností, protože postava, která reaguje špatně na ovládání, často hráče odradí od samotného hraní. Pro ucelenost a efektivnější práci s těmito prvky je v plánu použití animací kompletně pomocí motion capture technologie.

Charakterová animace siluet je zcela individuální na konkrétních postavách, ale postrádá prvky stylizace kvůli důrazu na realistické zobrazení. Konkrétně v traileru je např. silueta femme fatale, která má svými ladnými pohyby ukazovat onu osudovou ženu. Musí působit elegantně, . V baru se mihne servírka, která proklouzává mezi minimalistickými pohyby návštěvníků baru. Je přímá a odhodlaná v tom, co dělá.

Mimo postavy se na scénách hýbou částice mlhy a deště, které bylo potřeba vytvořit a udělat uvěřitelné, pohyblivé světlo mety Monumentu, tráva a keře. V tomto případě bylo výzvou skloubit všechny prvky dohromady tak, aby se vzájemně nic nerušilo a dohromady tvořilo kompoziční celek.

3 AUDIO

3.1 Monolog

Záběry traileru prokládá vypravěč. Subjektivní monolog obsahuje popis scén, které uvádí diváka do zobrazovaného prostředí a příběhu. Zároveň prozrazuje charakter hlavní postavy. Hlas je drsný, cynický ale stále se špetkou elegance, kterou v sobě kdysi uznávaný detektiv skrývá. Že jde o hlas Jamese Renoira, divák zjišťuje díky ich formě. To také potvrdí pozdější záběry přímo na něj. Monolog je v anglickém jazyce kvůli zacílení na celosvětový trh. Namluven je profesionálním hercem, rodilým Američanem.

3.2 Hudební motivy

Základním motivem je komponovaná hudba přímo pro trailer. Každý střih scény mění dominantní akord piana, doprovázený smyčcovým orchestrem. Doprovod mění svůj charakter v momentě, kdy se na scéně objevuje hlavní hrdina zvedající se ze země. Občasná melodie piana mezi ostatními tóny označuje melancholické pocity hrdiny uvězněného ve světě, ve kterém bloudí. Během rychlého střihu je hudba dynamičtější a končí s podkresem atmosféry jazzového baru. Tato hudba byla nahrávána za amatérských podmínek doma, zcela improvizovaně. Odpovídá tak autentičnosti amatérských hudebníků v baru.

3.3 Zvuk

Úlohou zvuku bylo dokreslit náhlé změny prostředí mezi každým střihem. Neustále přítomný déšť podkresluje nepříznivost ukazovaného prostředí. Všechny zvuky byly staženy z free knihoven na webu.

4 ZÁMĚR

Účel traileru je to, co u všech trailerů. Nalákat diváka na připravovanou hru a ukázat mu základní ideu tvůrců. Jak po stránce vizuální, tak obsahové. Protože jde o trailer pro počítačovou hru, obsahuje navíc herní záběry. Žánr ukazované hry je výpravný a má filmovou inspiraci, nepopírá filmovost jako takovou. Na poměry jiných herních trailerů nezávislých studií to není zcela běžné a dalo by se to považovat za nadstandard.

4.1 Marketing a propagace

4.1.1 Oznámení

K oznámení hry sloužil teaser – první část traileru. Neobsahuje žádné herní prvky, pouze navozuje atmosféru připravované hry. Cílem bylo dostat se veřejnosti do povědomí a získat nějakou zpětnou vazbu. V tomhle ohledu jsme se utvrdili, že volba inspirací žánrem noir byla správnou, protože nejvíce ohlasů bylo právě na zvolený vizuální styl. Celkové ohlasy byly pozitivní.

S oznámením hry jsme také spustili web www.renoir-game.com⁸ ve stylu microsite, kde jde přehledně nalézt veškeré informace k chystanému projektu.

Při oznámení jsme obesílali tiskovou zprávu mnoha herním a publikačním webům. Během týdne o nás napsalo přes 115 webů českých i zahraničních, z nejnámějších např. gamasutra.com⁹ nebo český games.cz¹⁰. Teaser získal po týdnu přes 20 000 zhlédnutí na YouTube¹¹ a Vimeo¹².

⁸ SOULBOUND GAMES. *RENOIR Game: Noir puzzle-platform game* [online]. 2015. vyd. Zlín, 2015 [cit. 2015-05-02]. Dostupné z: <http://www.renoir-game.com/>

⁹ RENOIR: Announcement of noir puzzle-platformer from Soulbound Games. UBM TECHWEB. *Gamasutra: The Art & Business of Making Games* [online]. 3.2.2015. 2015 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/pressreleases/235642/RENOIR__Announcement_of_noir_puzzleplatformer_fromSoulbound_Games.php

¹⁰ České logické plošinovce Renoir nechybí šmrnc správně temné noirovky. POLÁČEK, Petr. TISCALI. *Games.cz: tiscali.cz* [online]. 3. 2. 2015. 2015 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/oznameni/ceske-logicke-plošinovce-renoir-nechybi-smrnc-spravne-temne-noirovky-247507>

¹¹ RENOIR: Teaser Trailer. SOULBOUND GAMES. *YouTube* [online]. 2005. vyd. 2015 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=y6LDuE_ykrY

¹² RENOIR: Announcement Teaser. SOULBOUND GAMES. *Vimeo: Make life worth watching* [online]. 2015. vyd. 2004 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: <https://vimeo.com/118460912>

Nesměla chybět ani propagace přes sociální sítě. Za studio Soulbound Games byly vytvořeny účty na sítích twitter¹³ a facebook¹⁴. Vývojáři na ně pravidelně dávají aktualizace o vývoji a snaží se dostat do podvědomí více a více lidem.

4.1.2 Kickstarter

Koncem května 2015 vývojáři spustí crowdfundingovou kampaň na stránkách kickstarter.com. Cílem bude vybrat peníze potřebné na další vývoj od komunity lidí, které hra zaujme, a budou ochotni za ni zaplatit dopředu. Potřebná částka k pokračování v projektu bude 39 000 britských liber. Kickstarter si na závěr vezme 10% z vybrané částky. Lidé budou moct přispět na projekt v rámci 30 dnů od spuštění kampaně. Během této doby vývojáři budou pravidelně aktualizovat stránky kampaně s oznámením nových informací o hře s ohledem na průběh samotné kampaně.

4.2 Očekávání

Jako malé, nezávislé studio bez velkých zkušeností s vývojem je tento projekt ambiciózní, ale díky nadání, odhodlání jednotlivých členů a dobrému zázemí má tento projekt potenciál. Ostatně chystaná kampaň jasně ukáže, jestli má projekt budoucnost či ne. Proto je také nesmírně důležité dostat do traileru jen to nejpotřebnější a ukázat to nejlepší, co doposud za půl roku společné práce ve studiu Soulbound Games vzniklo.

¹³ Soulbound Games: @SoulboundGames. SOULBOUND GAMES. *Twitter* [online]. 2014. vyd. 2014 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: <https://twitter.com/SoulboundGames>

¹⁴ Soulbound Games: Video hry · Bavič. SOULBOUND GAMES. *Facebook* [online]. 2015 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/soulboundgames>

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 POSTUP PRÁCE

Před složením vývojářského týmu o čtyřech lidech bylo několik schůzek, kde se probíraly plány, návrhy a možnosti každého z nás. Po ujasnění vize bylo potřeba vytvořit grafický koncept hry. Protože jsme neměli jasno, jak konkrétně bude hra fungovat po technické stránce, byl návrh docela odlišný od současné podoby.



Obr. č. 10 První výtvarný koncept

Následovalo několik dalších návrhů prostředí, hlavního hrdiny a tvaru Monumentu. U kreslení tenkrát ještě bezejmenného hrdiny byla důležitá jeho podoba z profilu. Což je pohled, který hráč nebo divák uvidí téměř pořád. Při kresbě monumentu bylo klíčové navrhnout objekt, který vzbudí zájem, bude symbolizovat dominantu města a zároveň půjde o místo, kde sídlí vyšší vrstvy společnosti. Pro monumentálnost a zdůraznění mocenského sídla jsem zvolil prvky neoklasicistní architektury, konkrétně sloupy s kopulí, které nesou celou věž.

Když byla jednotlivá místa města nakreslena, následovalo několikátýdenní seznamování s herním engine, který je hlavním motorem celé hry. Všechny nakreslené prvky na scéně je nutné rozřezat na jednotlivé objekty, exportovat z grafického editoru a importovat do engine, přiřadit jim potřebný materiál, rozestavit je vůči kameře na scéně, nasvítit světly a dodělat částicové efekty. Některé textury vyžadovaly vygenerovat normálové mapy k vytvoření prostorové struktury. Následoval import animací, ucelení detailů na scéně a dodělání

post-procesu na kameru. V případě RENOIRu pracuji primárně s efekty vinětače, filmového zrna, hloubkou pole, odlesky objektivu a bloomu. Všechny tyto efekty jsou typickými vlastnostmi pro točení na analogové kamery v době, kdy byl film noir na vrcholu. V některých pasážích hry je navíc použito kolísání expozice a problikávání prachu a čar. Je to z důvodu ještě silnějšího přiblížení k vizuálu starého filmu, který odpovídá charakteru konkrétních pasáží.



Obr. č. 11 Návrhy profilu a varianty účesu hlavního hrdiny

Po připravení scény do finální podoby je potřeba zaklíčovat pohyb kamery a scény renderovat. Protože je použitý herní engine určený k realtime renderování, je tato fáze krátká. Navíc umožňuje ihned zobrazit vše na scéně a grafik si tak může skládat jednotlivé prvky přesně tak, jak potřebuje.

V druhé části traileru přibyla práce s 3D postavou a zcela odlišný přístup k výstavbě scén, protože se musel vytvořit prostor, který už nesloužil jen jako scéna k navození atmosféry, ale prostor, kde se herní postava bude moct pohybovat. Nejprve bylo potřeba otexturovat připravený 3D model a vytvořit mu vlastní nasvícení, které zapadne do zobrazovaného prostředí. Pak následovala implementace motion-capture a ručně dělaných 3D animací. Když vše na scéně sedělo tak, aby se herní postava v prostoru mohla hýbat a ukázkový level

měl své herní mechaniky v demonstrativním provedení, následovalo nahrávání živé akce pomocí interakce, tedy ovládání postavy samotné.

Po renderování scén následoval střih a export pro hudebníka. Mezi tím, jsem scény nazvučil, načasoval monolog a později připojil komponovanou hudbu. Finální postprodukce pak byla minimální, vše jsem se snažil dělat přímo v herním engine a mít scény co nejvěrnější finální podobě. Ostatně scény musí ukazovat hratelné prostředí tak jak je opravdu vytvořené.

5.1 Technologie

K tvorbě traileru a hry samotné jsem použil následující software:

- Adobe Photoshop CC 2014 – kresba, příprava textur a úprava fotografií
- Adobe After Effects CC 2014– 2D animace, střih, post-produkce
- Adobe Audition CC 2014 – zvuk
- Unreal Engine 4 – kompozice a render scén, příprava hry
- CrazyBump – generátor normálových map
- Blender – 3D model a animace
- Nvidia APEX – fyzika látky

5.1.1 Unreal Engine 4

Unreal Engine 4 je nejnovější herní engine od Epic Games. Dříve byl vyvíjen pro akční hry z pohledu první osoby, dodnes se vypracoval jako komplexní nástroj na tvorbu her podporující mnoho platforem. Má své využití i ve filmu a vzdělávacích programech. Mě při tvorbě funkčních obrazových kompozic nabídl profesionální práci s částicemi, jako jsou kouř, mlha, déšť, reálné zobrazování scén, simulaci fyziky a pokročilou práci s post-procesovými efekty.

Engine je nabízen zdarma, nicméně autoři si při komerčních projektech účtují 5% z výnosů. Má profesionální a rychlou podporu na diskuzním fóru, kterou jsem několikrát využil. Dnes patří Unreal Engine 4 mezi nejmodernější, veřejně dostupné nástroje pro tvorbu her, společně s Unity či CryEngine.

5.1.2 Technologické zajímavosti

Přesto že je Unreal Engine 4 moderní a komplexní nástroj, není možné kombinovat poloprůhledné pixely s post-procesovými efekty. Z toho důvodu není na žádné scéně použita průhlednost (vyjma částic deště a kouře).

Obrysové linky u některých objektů jsou plně dynamické a ručně kresleny přes tzv. normálové mapy, které v sobě obsahují informace o vystouplosti nebo propadlosti zdánlivě rovné plochy. Za normálních okolností se využívá ke zvýraznění povrchu materiálu, např. drsné omítky zdi.

Žánrově se řadí hra do 2D plošinovek a je vesměs vystavěná z ploch bez 3D objektů, mimo hlavního hrdinu a některých generických objektů. Proto bylo potřeba redukovat prostorový náhled na scény. Zpravidla se u 2D her, které nemají perspektivní zobrazení, používá ortografická kamera¹⁵, to však znamená vypustit parallaxové pozadí, nebo je složitě programovat. Proto jsem přistoupil na kompromis, použil klasickou perspektivní kameru a nastavil zorný úhel v rozmezí od 10 do 20 stupňů. Což reálně znamená mít kameru daleko od scény. Nevýhodou je mírná ztráta výkonu při zachování stejné míry detailů, jako by byla kamera blíž. Výhodou jsou plně funkční částicové efekty, materiály a především plně parallaxové pozadí. Není jasné, jestli tento způsob bude použitelný do finální hry, avšak na účely tvorby traileru plně stačil.

5.2 Problémy s realizací

Nejvíce problémů s realizací vyplývalo z neznalosti daného software. Již zmiňovaný problém s nekorektním fungováním poloprůhledných pixelů s post-procesovými efekty znamenalo použít maskovací materiál a zcela předělat přístup k přípravě textur. Do budoucna také bude výzvou zpracovat volumetrická světla klíčové pro herní mechanismus. Momentálně Unreal Engine 4 tento způsob zobrazování světla neumí. Není vyloučena spolupráce přímo se samotnými vývojáři z Epic Games.

¹⁵ Scroll Back: The Theory and Practice of Cameras in Side-Scrollers. 2015. *Gamasutra: The Art & Business of Making Games* [online]. [cit. 2015-05-12]. Dostupné z: http://gamasutra.com/blogs/ItayKeren/20150511/243083/Scroll_Back_The_Theory_and_Practice_of_Cameras_in_SideScrollers.php

6 ZÁVĚR

Tvorba traileru mi umožnila zužitkovat veškeré znalosti při studiu. Od tvorby scénáře, po režii, kameru a střih, zvukovou postprodukci a v neposlední řadě animaci. Díky těmto dovednostem jsem také získal pozici grafického designéra v mladém, ambiciózním vývojářském studiu.

Tvorba traileru zabrala 7 měsíců vývoje. Občas bylo potřeba kvůli technickým potížím udělat ústupky, přesto výsledek splnil očekávání jak po stránce prezentace dovedností pro potřeby absolventské práce, tak traileru demonstrující vizi celého týmu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. KICKSTARTER. *Kickstarter* [online]. 28.4.2009. New York City, New York, U.S., 2009 [cit. 2015-04-19]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/>
2. PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Dějiny filmu: 1895-2005*. Vyd. 1. Editor Karel Tabery. Praha: Academia, 2009, 901 s. ISBN 978-802-0016-898.
3. BERGAN, Ronald. 2008. *Film: velký ilustrovaný průvodce*. V Praze: Slovart, 528 s. ISBN 978-807-3911-362.
4. CONARD, Mark T a Robert PORFIRIO. 2007, c2006. *The philosophy of film noir*. Lexington: University Press of Kentucky, xv, 248 p. ISBN 08-131-9181-5.
5. *The Basics of Lighting for Film Noir*. FilmmakerIQ.com [online]. 15.4.2013. 2013 [cit. 2015-04-21]. Dostupné z: <http://filmmakeriq.com/lessons/the-basics-of-lighting-for-film-noir/>
6. *GDC 2011: Red Dead Redemption Tops Game Developers Choice Awards*. UBM TECHWEB. Gamasutra: The Art & Business of Making Games [online]. 3.3.2011. 2011 [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/33341/GDC_2011_Red_Dead_Redemption_Tops_Game_Developers_Choice_Awards.php
7. PIXELPROSPECTOR. 2009. *PixelProspector.com: The indie goldmine* [online]. 2009-2015. [cit. 2015-04-06]. Dostupné z: <http://www.pixelprospector.com/>
8. SOULBOUND GAMES. *RENOIR Game: Noir puzzle-platform game* [online]. 2015. vyd. Zlín, 2015 [cit. 2015-05-02]. Dostupné z: <http://www.renoir-game.com/>
9. *RENOIR: Announcement of noir puzzle-platformer from Soulbound Games*. UBM TECHWEB. Gamasutra: The Art & Business of Making Games [online]. 3.2.2015. 2015 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/pressreleases/235642/RENOIR__Announcement_of_noir_puzzleplatformer_fromSoulbound_Games.php
10. *České logické plošinovce Renoir nechybí šmrnc správně temné noirovky*. POLÁČEK, Petr. TISCALI. Games.cz: tiscali.cz [online]. 3. 2. 2015. 2015 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/oznameni/ceske-logicke-plo-sinovce-renoir-nechybi-smrnc-spravne-temne-noirovky-247507>

11. *RENOIR: Teaser Trailer*. SOULBOUND GAMES. YouTube [online]. 2005. vyd. 2015 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=y6LDuE_ykrY
12. *RENOIR: Announcement Teaser*. SOULBOUND GAMES. Vimeo: Make life worth watching [online]. 2015. vyd. 2004 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: <https://vimeo.com/118460912>
13. Soulbound Games: @SoulboundGames. SOULBOUND GAMES. Twitter [online]. 2014. vyd. 2014 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: <https://twitter.com/SoulboundGames>
14. Soulbound Games: Video hry · Bavič. SOULBOUND GAMES. Facebook [online]. 2015 [cit. 2015-05-03]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/soulboundgames>
15. *Scroll Back: The Theory and Practice of Cameras in Side-Scrollers*. 2015. Gamasutra: The Art & Business of Making Games [online]. [cit. 2015-05-12]. Dostupné z: http://gamasutra.com/blogs/ItayKeren/20150511/243083/Scroll_Back_The_Theory_and_Practice_of_Cameras_in_SideScrollers.php

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

RPG „role-playing game“, přeloženo: hra na hrdiny

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. č. 01 Návrhy profilu Monumentu, dominanty města

Obr. č. 02 Výtvarný návrh Jamese Renoira

Obr. č. 03 Ukázka ostrého nasvícení, tzv. low-key ve filmu The touch of Evil

Obr. č. 04 Prostředí pro řešení zločinu. Animatrix - The Detective story

Obr. č. 05 Výtvarná stylizace komiksů Sin City (vlevo) a Road to Perdition (vpravo)

Obr. č. 06 Minimalistická stylizace hry Limbo

Obr. č. 07 Návrhy účesů femme fatale.

Obr. č. 08 Grafický koncept herního prostředí hry RENOIR

Obr. č. 09 Rig postavy pro animaci inverzní kinematiky v Adobe After Effects

Obr. č. 10 První výtvarný koncept

Obr. č. 11 Návrhy profilu a varianty účesu hlavního hrdiny

SEZNAM PŘÍLOH

Technický scénář

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

ROZTMÍVAČKA

1) EXT. - MONUMENT

- a) Švenk ze spodu obrovského monumentu. (VC)

ZATMÍVAČKA

ROZTMÍVAČKA

2) EXT. - DIVADLO

- a) Švenk z divadla na parkoviště. Lidé stojí před divadlem a někteří ještě přicházejí. (VC)

ZATMÍVAČKA

ROZTMÍVAČKA

3) EXT. - MONUMENT

- a) Švenk vzhůru podél monumentu. (VC)

ZATMÍVAČKA

4) EXT. - MĚSTO

- a) Nájezd na bitku. Zločinci bijí nevinného člověka. Opodál se bezdomovec hrabe v odpadcích. (VC)

ZATMÍVAČKA

5) EXT. - MONUMENT

- a) Jízda z vrcholku monumentu dolů. (VC)

ZATMÍVAČKA

6) EXT. - PŘEDMĚSTÍ

- a) Chudí lidé sedí kolem ohniště. (VC)

ZATMÍVAČKA

7) EXT. - MONUMENT

- a) Nájezd na rozsvícená, velká okna monumentu. (VC)

ROZTMÍVAČKA

8) EXT. - MOST

- a) James se zvedá ze země, zvedá klobouk, oprašuje kabát. Auto hoří. Nasazuje si klobouk na hlavu. (C)
b) James se přitáhne přes překážku. (C)
c) James skáče přes díru se stokou. (C)

9) EXT. - LEVEL

- a) James přichází k místu činu a dřepne. (C)
b) James se vyhýbá světlu. (C)
c) James zkratuje světlo. (C)
d) James šplhá po žebříku. (C)
e) James vypíná ventil s párou.
f) James jde po žebříku a skáče přes překážku.

10) INT. - BAR

- a) V baru, večerní život. Lidé se baví u stolů, v pozadí hraje jazzového tria. Švenk se zastaví na zadumaném Jamesovi sedícím u baru. (PC)
b) James sedí u skleničky, dým se kolem něj valí, přemýšlí a pokouje. (C)

PROLÍNAČKA

11) EXT. - MĚSTO

- a) Silueta ženy v šatech se prochází mezi záclonami noblesního bytu. Kamera po chvíli odjede do vrcholků střech, kde stojí v kabátě James Renoir. (C)
- b) James stojí na střeše. (VC)

PŘÍLOHA P II: SCREENSHOTY FILMU

