

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření počítačové hry “NADRAKA“

Jakub Růžička

Bakalářská práce
2008

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ZADANÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE 01

ZADANÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE 02

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně, a že jsem uvedl všechny použité prameny, ze kterých jsem čerpal.

Zlín dne

.....

podpis studenta

ABSTRAKT

hlavní část této práce dokumentuje vznik počítačové hry „NADRAKA“, kterou jsme vytvořili spolu s Annou Krtickovou. Hra je navržena převážně pro děti a dospělé, kteří ještě nevyrostli. Popisuje vývoj vizuální stránky, rozebírá animační techniky a týmovou spolupráci, která byla pro náš projekt nezbytná.

ABSTRACT

The main part of this thesis documents the creation of the computer game „NADRAKA“, which we made together with Anna Krtickova. The game is mostly designed for children and adolescents. It describes the evolution of our visual style, details the animation techniques and the teamwork which was necessary for our project.

Klíčová slova: počítačová hra, animační techniky, týmová spolupráce
3D prostředí, green screen

Keywords: computer game, animation technik, team work, 3D setting,
green screen

Děkuji lidem, kteří nás na naší cestě podporovali ve chvílích, kdy už nebylo jasné, zda to co děláme, má a bude mít smysl.

OBSAH

ÚVOD	8
I. TEORETICKÁ ČÁST	9
PROČ POČÍTAČOVÁ HRA?	10
CO JE TO POČÍTAČOVÁ HRA?	11
NÁMĚT	13
HLEDÁNÍ A INSPIRACE	14
II. PRAKTICKÁ ČÁST	17
NALEZNUTÍ A KOMPLIKACE	18
CASTING	19
GREEN SCREEN (klíčování na zeleném pozadí).....	20
SPONZOŘI	22
CÍL V NEDOHLEDNU / ROZVOLĚNÝ ROČNÍK	24
ROZDĚLENÍ PRÁCE	26
ROZEBRÁNÍ TECHNIK PŘI TVORBĚ JEDNOTLIVÝCH MÍSTNOSTÍ	27
1. V HÁJI	27
2. ELVIS	29
3. PINGU (u tučnáků)	30
4. WC (před městem)	31
5. JONÁŠ	31
6. GAMESA (spaceinpack)	32
7. AUTOMAT (před městem)	32
8. NADRAKA (dračí porodnice)	33
9. ZÁVĚREČNÁ ANIMACE	33
HUDEBNÍCI	34
KDE VZÍT PROGRAMÁTORA?	36
ZÁVĚR	38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	39
PŘILOHA	40

ÚVOD

Pro úvod jsem si vybral jednu citaci z knihy autora, který byl i inspirací pro náš bakalářský projekt:

„Je to sice divné, ale o věcech, které je dobré mít, a o časech, které je dobré zažít, se dá povědět jedna dvě a nikdo to zvláště neposlouchá; kdežto věci nepříjemné, vzrušující, ba dokonce příšerné mohou být základem dobrého vyprávění a v každém případě zaberou toho vyprávění spoustu.“

Hobit, J. R. R. Tolkien

Nevím, zda se v následujících stránkách dozvíte něco vzrušujícího, ale nepříjemného, ba dokonce příšerného, by se zde mohlo vyskytnout povícero.

No, jednoho krásného dne jsme se spolu s Annou Krtičkovou rozhodli, že uděláme pro tento svět něco dobrého. V té době se nám totiž zdálo, že všude kolem nás se děje spousta věcí, které mají za následek to, že z člověka udělají buďto hlupáka nebo mu říkají, že jeho život stojí jen za zlámanou grešli.

V televizi probíhaly série pořadů typu Big Brother a Vyvolení, prostřídané nekonečnými seriály. Ty přicházely sice nejprve ze zemí Jižní Ameriky, ale později jsme se naučili hravě točit tento „plodný“ žánr i my, Češi. Samozřejmě nám, velkým umělcům, z toho bylo na nic. Ovšem neradi jsme si přiznávali, že i naše osobní projekty neoplývají přímo radostným pohledem na svět. Vše se vyhrtilo v zoufalý čin: „Vytvoříme úžasnou počítačovou hru!“

I. TEORETICKÁ ČÁST

PROČ POČÍTAČOVÁ HRA?

Tuto otázku si kladu dnes a denně!!!

- Půl roku stráveného nad scénářem
- Měsíc dílen
- Další měsíc natáčení na pozadí greenscreen v ateliéru s živými herci., a pak... ano – opravdu - rok a půl postprodukce, vytváření scén a animování, vměstnat se musela i hudba a programování...

Možná za naše rozhodnutí mohla naivita, nevědomost, nebo prvotní nadchnutí, výzva, či jeden z mnoha snů. To vše mohl být důvod, proč jsme se rozhodli právě pro počítačovou hru. Už nevím, který z nich to byl nejvíce, ale co vím, je, že příšerných chvil, kdy jsme nevěděli, zda to co děláme, bude mít kdy konec, těch bylo téměř tolik, jako chvil kdy jsme si říkali, zda tohle všechno má smysl!

Ale abych vás neodradil už na začátku. Hra má i své světlé stránky a to i co se týče vývoje.

Nás lákaly herní možnosti, jako propojení s divákem, interaktivita a mnohotvárnost her. Lehkost se kterou se určité typy her dají stáhnout z internetu kdekoliv na světě (nebo hru hrát přímo na internetu).

Promítnout film rodině v televizi a poslat na pár festivalů může být někdy dostačující, ale my jsme si přáli protlačit svou práci co největšímu počtu lidí. Získat co nejvíce reakcí, ať už pozitivních nebo negativních. Dozvědět se podle ohlasu, co jsme udělali špatně a co naopak fungovalo.

Dva roky práce na jednom projektu, to je dlouhá doba a proto doufám, že zkušenosti a poznatky v této práci sepsané, budou snad alespoň trochu nápomocné dalším odvážlivcům a to nejen na poli počítačových her. Nuže s chutí do toho!

CO JE TO POČÍTAČOVÁ HRA?

Tahle otázka se může jevit v dnešní době poněkud hloupě, ale možná nás nějaké odlišnosti a specifikace počítačové hry dovedou k odpovědi na naši první otázku: „ Pro pána Jána, proč zrovna počítačovou hru?“

Je už jen málo lidí, kteří v životě nehráli ani jednu hru na počítači (i totálně zapřísáhlí antihráči stráví rádi volnou chvíli v práci hraním soliteru*) natož lidí, kteří nehráli hru žádnou (snad jen moje babička ze Slovenska). Hraní her je pro člověka samozřejmostí už odjakživa. Hry mohou sloužit k výukové metodě v mnoha odvětvích a aktivitách, od hraní na schovávanou, přes skládání hlavolamů, po let ve vesmírné lodi. Hry nás také učí jak se chovat v různých situacích, učí nás jak se ovládat, jak být spravedlivý a také, že každý někdy prohrává...

Počítačové hry se vyvinuly z primitivních textových aplikací s maximálně dvourozměrným grafickým rozhraním. Byly to doby, kdy si programátor vystačil sám s jedním počítačem. Většinou tvořil jak design (který byl velmi omezen grafickými adaptéry), tak námět. Někdy se stal i hudebníkem. To vše sice s minimálními náklady na finance, ale s dlouhými večery strávenými nad bádáním u počítače. Dnešní doba pokročila dál. Studia zabývající se vývojem počítačových her čítají desítky členů a rozpočty šplhají do závratných milionů dolarů.

Nedávno jsem četl v novinách článek o vývoji hry, u které rozpočet přesáhl výši celovečerního hollywoodského snímku ala Titanik. Tým takového studia se skládá z jednoho, či více produkčních, nejméně jednoho herního návrháře, výtvarníků, programátorů, návrhářů jednotlivých kol (levelů), lidí co zkoušejí hratelnost hry(takovéto zaměstnání - to byl můj dětský sen) a zvukových specialistů (skladatel, ručař, zvukař, dabing). My jsme byli dva a rozpočet se vyšplhal na necelých 30 000 Kč.

Třicet tisíc na bakalářský film, to vypadá jako docela slušná suma, ale vměstnat se do ní musely náklady na techniku (skener, větší HDD disk, Ram

paměť, monitor...) a zůstat muselo i na drobné honoráře pro hudebníky a programátora (průměrná hodinová mzda pro zkušeného Flash programátora se pohybuje kolem 700 Kč).

V „Manufakturách“ na hry mají všichni svou část, která nakonec tvoří celek a specifičnost hry. Všechno je tu propojeno navzájem a každý se stará jen o to svoje. Problém je, když dojde ke změně v jednom úseku, musí na ni reagovat všechny okolní složky, což zabere čas i peníze. To bylo pro nás snazší.

V případě, že toto nastalo, sedli jsme si ke kafičku a rozhodovali se, zda nad tím budeme přemýšlet ještě o hodinu déle a nebo to prostě prozatím odložíme na později.

Jsou ale věci, nad kterými je nutno zapřemýšlet pořádně dopředu, jinak se časem pěkně vymstí. Mezi jednu z nich patří výtvarný návrh. Ten sice může být překrásný, až oslňující, plně vystihující danou atmosféru, ale často technicky a funkčně obtížně proveditelný (například na úkor hratelnosti hry, nebo náročnosti na paměť počítače).

Nebo se třeba ráno probudíte s úžasným nápadem, jenže když si o něm promluvíte s programátorem, tak zjistíte, že to byla pěkná pitomost, protože je prakticky nepoužitelný. Je to něco, jako kdybyste chtěli, aby figurky na Člověče nezlob se křičely jedna na druhou: „Promiň, já nechtěla“ a schovávaly se, když jim jde o krk. Může to být dobrý nápad, ale provést ho, to už je těžší... A kdo by tu legrácku zaplatil?

NÁMĚT

Námět jsme vymýšleli spolu s Aničkou. Jako inspirace sloužily pohádkové knížky, jak z dětství, tak z dob nedávných.

Jedná se zkráceně asi o toto:

Pasáček kouzelnických knih bydlí v malém hájku a každého dne se stará o vyčerpané knihy, které mu přinášejí myšky z kouzelnického města. Chtějí, aby se knížky trochu provětraly, odpočinuly si a nabraly nové síly do kouzlení. Myšky se pak každý večer pro knihy vrací a odnáší si je zpět.

Avšak jednoho večera kniha zůstane opuštěná, stýská se jí, nikdo si pro ni nepřišel. Pasáček nemá právě chuť pouštět se do velkých záchranných akcí, ale neposedná kniha ho přesto přiměje, aby ji odvezl zpět ke kouzelnickému městu.

Spleť nejrůznějších místností a městských čtvrtí se pasáček musí dostat až ke kouzelnické věži a najít tam kouzelníka, kterému kniha patří. Ten mu za odměnu dá vajíčko. Ale není to jen tak obyčejné vajíčko. Je to dračí vajíčko! To kdyby náš pasáček tušil, už by si jistě brousil meče a nahazoval brnění. Ale jak už to tak chodí, všechno bývá úplně jinak, než si člověk maluje.

A tak se z dráčka, kterého se pasáčkovi podaří vysedět, nestane lítý soupeř, ale přítel a dokonce i zachránce! Jak jinak by se přeci mohl pasáček vrátit domů z létajícího města, když ne právě na jeho křídlech?

Chtěli jsme vymyslet jednoduchý, vtipný, milý, napínavý příběh. Ale jednoduché věci se zatraceně těžko vymýšlejí, natož realizují.

HLEDÁNÍ A INSPIRACE

Myslím si, že jsme oba dva, jak já tak i Anička, dobří spíše ve výtvarné stránce a animaci, než ve vymýšlení příběhu. Proto je hra z části založena právě na vizuální podobě. Myslím si, že kdybych znovu začínal s hrou (nejen hrou ale i s filmem), tak bych nezačal bez dobrého scénáristy nebo povídky, podle které bych se mohl řídit. Ale nakonec jsem s naším příběhem spokojen i když většími či menšími úpravami procházel neustále.

Výtvarno jsme se samozřejmě snažili najít podle věcí, které se nám líbily doposavad nejen u her, ale i u filmů, knih, designu... Naším prvotním impulzem byl počín českého „studia“ Amanita Design (tehdy toto studio čítalo dva členy, Jakuba Dvorského a Václava Blina) aventura* Samorost 2. Hra je založena hlavně na výtvarnu a každý si jí může zahrát na internetu (www.samorost2.net). Už proto bylo jasné, že v našem případě nepůjde o žádnou 3D střílečku ale spíše adventuru podobného ražení.

Na střední škole jsem sice zaznamenal první počín Jakuba Dvorského Samorost 1, který byl mimochodem také jeho bakalářskou prací. Tehdá to pro mě byla jedna z internetových her s úžasným výtvarnem a zajímavým příběhem. Dumal jsem nad tím, jak je to super, když jeden člověk může vytvořit počítačovou hru, ale ani v nejmenším by mě nenapadlo, že za tři roky se pustím do stejného šílenství.

Další velikou inspirací je už kultovní hra studia DreamWorks „NEVERHOOD“, která vznikla už roku 1996. Není nezajímavé, že se znovu jednalo o dva zakládající členy. První byl Douga TenNapela (hlavní animátor, autor příběhu) a druhý Terryho S. Taylora, který se postaral o hudbu. Nakonec se tým ustálil na šestnácti členech (jména naleznete v příloze). Hra Neverhood je snímána snímek po snímku. Výtvarno, které by dnes kde kdo zaměnil za 3D prostředí, bylo vytvořeno ručně ze speciální modelíny pro animátory. Basketbalová hala zaplněna světem z plastelíny zvaným Neverland. I my jsme tedy začali uvažovat o reálně vytvořeném prostředí, ale když jsme pozorovali jakou práci a čas zabrala dílna našemu spolužákovi (nyní profesoru) Tomáši Holubovi na

jeho bakalářském filmu, kde se jednalo "jen" o model města pro loutkový film IN VIVO, svěřili jsme hlavu a přemýšleli dál.

Favoritem číslo 3 byla možnost vytvořit prostředí z fotografií. Tu uplatnili i tvůrci Samorostu a nám se zdála z těch všech možností nejschůdnější. Chlapci ze studia Amanita nakombinovali pomocí programu photoshop spousty fotografií (převážně z lesa). Výsledek je těžké popsat. Věci a prostředí, která běžně známe jsou tu kombinována s fantazií malého dítěte. Z plechovky od párků je vesmírná raketa a choroš zastoupí rovnou celou planetu. Kdybych měl výtvarno Samorostu k něčemu přirovnat, tak snad jen k Františku Skálovi. I on dokáže dávat obyčejným věcem nové významy.

Fantastické na tipu her jako Samorost, je jednoduchost a flexibilita prostředí hry, kterou je možno hrát i přes internet. Každá scéna je tvořena převážně jedním JPEG** obrázkem na pozadí, zatímco animace jsou tvořeny pomocí grafických vektorů*** přímo ve Flashy. Tato možnost se zdála i nám praktičtější, reálnější. Začali jsme všude chodit s digitálním fotoaparátem a fotili jsme všechno, co se nám zdálo jakkoliv vhodné do naší hry. Když už bylo materiálu dostatek, zkusil jsem vytvořit nástřel první scény. Scéna sloužila spíše jako presentace pro vedoucího atelieru a pro nás ujasnění v tom, co vlastně chceme. Problém vyvstal už když jsme chtěli něco naanimovat. Důvod bylo prostý. Chtěli jsme mít možnost kdykoliv s čímkoliv pohnout, dotvořit, doplnit, otočit,... a tak nezbývalo, než dělat zase všechno ručně. Začali jsme si skenovat různé textury - hlavně papíry a látky, ale také listy stromů, alobal, reflexní folie... co se zrovna hodilo a co dům dal. A ejhle zdálo se, že je to dobré!

* Adventura je druh počítačové hry, ve které hlavní hrdina řeší rozličné úkoly. Hráč postupuje 'klikatým' příběhem k vzdálenému cíli, přičemž je kladen důraz na mnohost zápletek a hádanek

**Zkratka JPEG představuje spolehlivou a rychlou kompresi pro obrázky se spojitými barevnými tóny v barevném rozlišení 24 bitů

***Vektorová grafika označuje způsob ukládání obrazových informací v počítači. Spolu s bitmapovou grafikou představují dva základní způsoby ukládání obrázků. V případě vektorové grafiky je obraz reprezentován pomocí geometrických objektů (body, přímky, křivky, polygony). Zatímco vektorový obrázek je složen z jednoduchých geometrických objektů jako jsou body, přímky, křivky a mnohoúhelníky, lidské oko pracuje na principu bitmapové grafiky, neboť sítnice představuje bitmapový rastr. Mozek ale zpracovává obraz jako vektorovou grafiku.

Vznikla tak první místnost s lízátky a andělíčky, kde jsou 2D materiály a animace mapovány na plochy do 3D rozhraní. Ano, stále nám to nedalo, když jsme si nemohli postavit vlastní “Neverland” v atelieru, tak proč bysme si ho nemohli postavit ve virtuálním světě ?

Scéna se rendrovala* od večera do rána, ale úspěch u publika byl veliký a nám se to také líbilo. V podobném stylu jsem zkusil udělat i další scénu V HÁJI a ta nakonec určila výtvarno celé hry.

*Rendering je tvorba reálného obrazu na základě počítačového modelu, nejčastěji 3D.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

NALEZNU TÍ A KOMPLIKACE

Jakmile jsme byli trochu klidnější, že už máme alespoň základní výtvarno hry, nastal čas vyzkoušet, jak do něj budou pasovat postavy. Ale ejhle, postavy jsme zatím neměli. Nebyla to chyba, protože už u kresleného storyboardu se rozhodlo pro pixilaci živých lidí na zeleném pozadí (greenscreen). Museli jsme se tedy přehoupnout na druhou loď a začít hledat vhodné charaktery, kostýmy, a napsat pořádný scénář, kde si ujasníme, co má která postava dělat a co k tomu bude potřebovat.

Kostýmů se s úžasnou vervou ujala Anička a po měsíci dílen a dvou týdnech v atelieru byly na světě všechny hlavní charaktery hry (ať žijí secondhandy a kontejner s kůžemi vedle autobusového nádraží). Postavičky jsme zkusili dát do prostředí a kupodivu tam s malými úpravami sedly. Jenže ač neradi, museli jsme uznat, že není v našich silách, aby hlavní charakter chodil kamkoliv v prostoru a přitom reagoval na různé proměnné akce ve hře.

Tím pádem muselo dojít k dalšímu zjednodušení a jak naše idea kompletního trojrozměrného světa, tak popová místnost s lízátky vzaly postupně za své. 3D prostředí mělo být používáno už jen u animací, které propojují různé levely.

První scéna V HÁJKU byla tedy tvořena převážně obrázky ve formátech JPEG a PNG. Formát PNG byl nepostradatelný pro importování vyklíčovaných postav. Má totiž jednu neocenitelnou vlastnost a tou je transparentnost.

Díky nevyužití typických animačních a grafických nástrojů z nabídky programu Flash (Shape tween, vektorová grafika) a díky charakterům lidských postav dosazených do hlavních rolí, se naše hra prokazuje specifickým výtvarnem.

CASTING

Ten byl jednoduchou rovnicí. Nikdo z nás neměl kontakt s profesionálními herci, neměli jsme ani žádnou produkční, která by herce mohla sehnat a peníze, za které bychom si mohli herce vypůjčit ty také chyběly. Vydali jsme se tedy do našich řad spolužáků a jelikož náš ročník zahrnoval nejen poměrně velké množství studentů, ale hlavně "Co student, to jiný charakter", bylo z čeho vybírat. Fousatí jedinci obstarali role kouzelníků, alkoholiky jsme šoupli do místnosti s hospodou (tedy jen ty nejlepší, zase tolik místa v hospůdce nebylo). Za bar jsme postavili Pavlu Dudovou. Troufám si říct, že se jedná o jeden z nejrealističtějších charakterů a myslím si, že i Pavla si ve chvíli, kdy na sobě měla opravdové boa z pavího peří a kankánový obleček s obrovitánským kloboukem, nebyla jista svou životní kariérou. Michala Synka předurčovalo jeho nádherné tetování pirátské fregaty na pravém rameni do role piráta. Nejchytřejší z našeho ročníku, Martin Adam, se stal šíleným vynálezcem. Za piáno a mikrofon v putice jsme postavili naše hudebníky.

Snadné, ale kdo obstará hlavní roli? Touhle otázkou jsme se trápili hodně dlouho. Naším představám se ve třídě, ročníku, ani ve škole nikdo nepodobal. Prošli jsme i naše příbuzenstvo, ale i když se tam našlo pár kandidátů, tak to nebylo ono. Myslím, že nápad obsadit do hlavní role Metse Trovika, kterého jsme potkali na jednom večírku v Londýně, nám problesknul hlavou hned, ale zdál se tak šílený a nereálný, že jsme ho honem zapudili. Jenže jak kandidátů ubývalo, vraceli jsme se k Metsovi zas a zas, až jsme si řekli: "Proč to nezkusit?" Napsali jsme mu e-mail se všemi podrobnostmi a... a on řekl: „YES“. Tehdy jsme nevěděli, že je Metsovi už 27 let, ale to nebylo podstatné, protože v některých rysech vypadal stále jako malý kluk. Vysoký, hubený s velkýma očima i pusou, blondaté kudrnaté vlasy. Na první pohled jste si o Metsovi řekli: „Co to je za přerostlý andělíčka?“ Přerostlý a trochu ulítlý. Byl to přesně náš typ.

GREEN SCREEN (klíčování na zeleném pozadí)

Jelikož jsme si v etapě, kdy mělo být výtvarno hry tvořeno kombinací fotek, pořídili úžasný fotoaparát a vyslechli úžasnou přednášku o klíčování i postprodukcí od pana Masníka, byli jsme zvědaví, čím nás může green screen překvapit. Škola nám obstarala světla a speciální netkanou textilii s malou reflexí. My jsme si sehnali zelenou barvu, co nejpodobnějšího odstínu a natřeli s ní co se dalo. Připojili jsme kameru a k ní televizi. Tu jsme postavili do placu, aby i herci mohli vidět co dělají. Nakonec se právě to ukázalo jako obrovská výhoda neb se dalo přímo z placu kontrolovat, zda je herec ještě stále v záběru a při tom s ním manipulovat jako s živou loutkou.

Nacpat hereckou akci do placu, to byl také hlavní kámen úrazu. Veškerá akce se mohla odehrát pouze na cca 1,5 čtverečním metru. Problém nebyl jen to, že jsme neměli dostatek speciální tkaniny, ale jak sehnat takový světelný park, který by dokázal nasvítit rovnoměrně, jak větší zelenou plochu, tak oblast herce. Přesvědčili jsme se, že svícení je opravdu mistrovská záležitost a u klíčování se to ukázalo dvojnásob. Docílit toho, aby postava házela co nejmenší stín a přitom byla od hlavy k patě rovnoměrně nasvícena, to vše s třemi světly, to byl opravdu nadlidský výkon. Ale světe, div se, nakonec to nedopadlo tak zle. "Ukradli" jsme si ještě jedno daylight světlo... Poděkování patří samozřejmě panu Krupovi, nejen za obrovské zkušenosti, ale také za velikou trpělivost, kterou s námi měl.

Samotné natáčení už proběhlo bez komplikací, jen trochu hekticky. Měli jsme obrovské štěstí že všichni (kromě Metse, který měl přirozený talent) naši herci byli zároveň animátoři. Pixilace jim nedělala žádné problémy. Dokonce ani takové disciplíny, jako je chůze na místě! Výsledky jsme kontrolovali po každém záběru v animačním programu Bauhaus Mirage 1.5 .

Výhodou při klíčování na pozadí green screen se tedy ukázalo:

- Perfektně (v rámci mezí) připravený scénář se všemi akcemi pro jednotlivé herce
- Dobrý digitální fotoaparát (klíčovat obrázky v rozlišení PAL 720/576 je šílenství) s velkou paměťovou kartou (2Gigabite a víc)
- Počítač na place s velkou kapacitou pevného disku
- Čtečka paměťových karet
- Monitor, na kterém lze sledovat záběr z placu, vhodný i pro zakreslení různých záchytných bodů stíratelným fixem.

SPONZOŘI

Bylo nám jasné že nebudeme patřit mezi i „elitní pěťici“, která dostane svou produkční s rozpočtem od školy, (ale zároveň s šibeničními termíny). Naše počítačová hra byla první v historii školy a tím pádem nikdo nevěděl, co od takového projektu může čekat (ani my ne). Popravdě jsme byli rádi, že nám vedení školy vyšlo vstříc a na moc se neptalo.

Tušili jsme, že na hru budou potřeba výdaje, vzhledem k našim obstarožením počítačům s blikajícími obrazovkami, nebo k honorářům pro programátora a pro hudebníky. A tak jsme se tedy rozhodli, že zkusíme štěstí a půjdeme s kůží na trh. Vyhnala nás vize příšerných pohádek z osmdesátých let, točených v atelieru s umělou faunou i florou, i dotované snímky se zaostávající kvalitou (spoléhali jsme i na všudypřítomnou korupci). Říkali jsme si: „Když mohli sehnat peníze oni, proč bychom nemohli i my?“ To vše v době, kdy jsme měli jednu nehotovou scénou, žádného programátora, či hudbu, jen vytisknutý scénář. Netuším, co bylo příčinou naší sebedůvěry, ale asi k tomu pomohla zpráva o tom, že právnické osoby si mohou sponzorský dar odečíst z daní. „Tak to musí jít jako po másle!“

A tak jsme začali obvolávat každého z telefonního seznamu, kdo byl Právnická osoba. Nikdo však o hru, která neměla ani název, kupodivu neprojevil zájem. Konečně jsme vyjížděli na schůzku s jedním z majitelů (zodpovědným za finance) firmy na obráběcí stroje, kde pracuje můj nevlastní otec. Majitel projevil zájem o investici do herního průmyslu, proto jsme se slušně oblékli, půjčili laptop od rodičů, připravili prezentaci a zavolali pro potvrzení hodiny a místa schůzky. Ale co to? Majitelův hlas zněl v telefonu překvapeně a když už si konečně uvědomil o koho se jedná, tak nám vysvětlil, že investovat by byl ochoten, ale do jiného typu hry (kde by si mohl tu a tam sestřelit někoho, či něco trojrozměrného a odreagovat se tak ze stereotypního a zároveň stresuplného zaměstnání,...) a rozhodně ne Freewaru* z kterého by nebyl ani žádný finanční profit...

*Freeware je software, který je distribuován bezplatně. Autor si u freeware zpravidla ponechává autorská práva, například nedovoluje program upravovat nebo omezuje použití zdarma jen pro nekomerční či osobní potřebu.

Tuto firmu založil někdo, jako můj strýc a když jsme se o tom později bavili v hospodě, dal mi dva tisíce korun se slovy: „Nepřesvědčil jsi mě, Kubo, i mě se ten váš projekt zdá jako nesmysl.“ Strejda měl už ale mnohem lepší výhrady. Ve hře mu chyběl prvek poučení, jako je v pohádkách, taky nedostatek výukových sekcí pro děti a „úhlavní nepřítel“ (střílečku by taky preferoval). Nicméně měl pravdu a to mě žralo o to víc.

Nakonec to vedlo ke změnám ve scénáři, postavu draka (úhlavního nepřítel) popisujeme už od začátku záporně jako žrouta princezen. Ponaučení je: „Není všechno tak, jak se může na první pohled zdát.“ Střílečku jsme tam dali pro jistotu také.

Zpět ke shánění peněz na studentský projekt. Nebylo by od věci, kdyby proběhly v rámci studia workshopy se zkušenými produkčními, kteří by nám prozradili, jaké finty a fráze volit při jednání se sponzory. Co bychom měli na začátku zamlčet, co naopak vyzdvihnout a hlavně, jak a kde se na peníze pro studentský projekt ptát.

Hlavní sumu jsme dostali od maminky Aničky, která je soukromá praktická lékařka. Vděčíme jí tak za mnohem snažší průběh celé hry a vlastně i za hru samotnou.

CÍL V NEDOHLEDNU / ROZVOLNĚNÝ ROČNÍK

Pod novým vedením Martinem Kublákem se zavedl nový režim. Mezi jednu z hlavních změn patřily prezentační projekce. Vždy jednou za týden se sešel celý ročník a presentoval svou práci v daném stádiu. Byl to velmi dobrý nápad. Profesor tak kontroloval vývoj práce a měl o všem přehled, naopak studenti viděli svoje dílo na plátně a mohli pozorovat reakce diváku. Mnohdy tak zjistili, zda film funguje tak, jak má.

Díky těmto konfrontacím jsme brzy zjistili, že se nacházíme v mnohem větším skluzu, nežli všichni ostatní. Zdálo se, že práce namísto aby ubývala, tak každým dnem rostla, až byl cíl naprosto v nedohlednu. Zkusili jsme na dva týdny zatnout zuby a věnovat se práci na hře s maximálním nasazením. Opět jsme prošli scénář pro případ, že by se dalo něco zjednodušit nebo vypustit, ale ani to nepomohlo. Bylo jasné, že máme na výběr z dvou možností. Buď se zkusíme domluvit s vedením, že bychom vypracovali pouhou demoverzi a nebo se domluvit se studijním oddělením a zjistit, jaké jsou naše možnosti, pokud nestihneme bakalářský projekt. Dopídili jsme se, že můžeme jak rozvolnit ročník, tak přerušit studium. Výhodou prvního bylo zachování statusu studenta. Výhodou druhého zase možnost začít pracovat na plný úvazek (tedy tak jsem to alespoň pochopil já).

Hlavní slovo měl, ale stále vedoucí atelieru a tak jsme po poradě s Martinem Kublákem, dospěli k rozhodnutí, rozvolnit ročník. Dnes mohu říci, že to bylo asi to nejlepší řešení. Kdybychom se pokoušeli odevzdat jen nějakou demoverzi, cíle bychom se už nikdy nedočkali. Rozhodnutí jsme nahlásili na studijním oddělení s tím, že se budeme snažit udělat všechny zápočty, abychom měli další rok co možná nejvíc času pro hru. Rodinám se rozvolněný ročník vysvětloval těžko, ale nakonec to i ony s malými poznámkami pochopily.

Zkoušky byly úspěšně za námi a před námi se rýsoval celý rok bez nutnosti navštěvovat školu. Co víc si přát? Ale světe div se, nás vize volného roku začala spíše znervózňovat. Už minulé roky proběhly spekulace nad možností přiučit se na studijním pobytu v zahraničí, ale kvůli náročnosti animace na

čas, se o rozpúlení bakalářského ročníku nedalo téměř ani pomýšlet. Teď se situace změnila a my měli času relativně dost. Zašli jsme tedy znovu na studijní oddělení a i když se tam necítily být právě nakloněni možnosti vycestování pro rozvolněné ročníky, odkázali nás na paní profesorku Turkovou. Paní Turková je zodpovědná za studijní pobyty v zahraničí a k naší radosti nám mohla vyjít vstříc ve všech ohledech. Budiž jí za to dík. Volba padla na Polsko a město Lodž, které je světoznámé svou filmovou školou a vazbou s režisérem Davidem Lynchem. Tím bylo rozhodnuto a my se mohli těšit na půl roku stráveného ve filmové Mekce. Realita byla poněkud odlišná, ale to už je další příběh.

ROZDĚLENÍ PRÁCE

Po třech měsících relativního volna, přišel čas, kdy jsme odcestovali na zmíněnou stáž do Polska. Škola nebyla filmová, ale výtvarná a my s Aničkou nemohli bydlet spolu. Věci které jsou z počátku nepříjemné, mohou být na konec přínosem a tak prvotní zklamání, že se nejedná o světoznámou filmovou školu, vystřídalo nadšení, že máme alespoň ve škole pokoj od animace. To, že v Polsku bylo zakázáno nemanželským párům bydel pospolu, považuji za záchranu našeho partnerského vztahu a tedy i za záchranu tvorby hry. Nebýt tohoto separé asi bychom se po pěti měsících práce na hře navzájem povraždili.

Doposavad se Anička starala o kostýmy a herce, já zase pracoval hlavně na výtvarnu a práci s 3D prostředím. Teď se ale okruh práce, kterou jsme byli schopni dělat, zúžil na animaci a výtvarno. Oba jsme schopni v obou disciplínách a tak nebylo možné si práci striktně rozdělit. Každý tedy dělal právě na čem bylo potřeba. Když už měl někdo animování až po krk, vrhnul se na sestavování nebo dodělávání scény, vymýšlel jak by mohla vypadat další místnost a hledal vhodné materiály. Většina scén tak vznikala kolektivně.

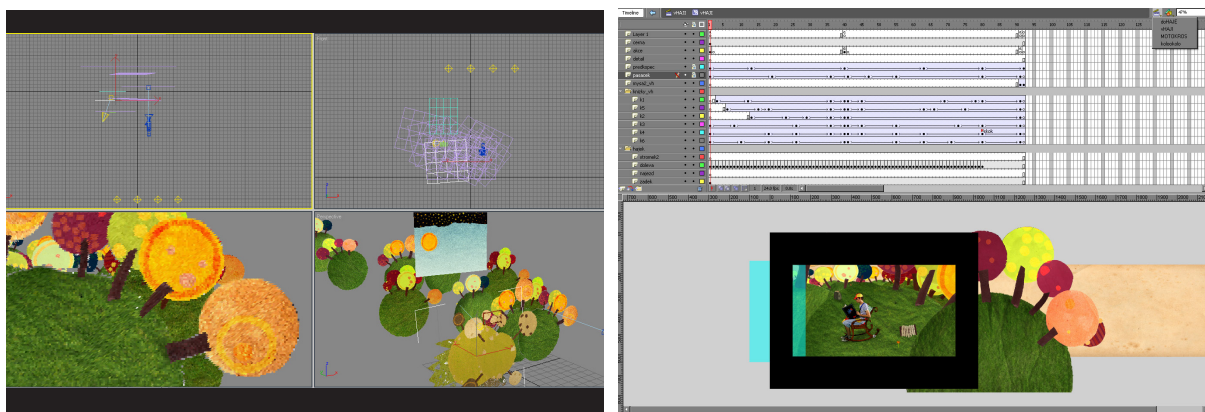
V následující části se vám pokusím nastínit každou scénu v naší hře. Informace nemusí být vždy kompletní neb jak už bylo zmíněno, téměř každá scéna vznikala za spolupráce s Aničkou. Doufám, že minimálně naleznete odpovědi na otázky: Jak scény vznikaly? Jaké problémy jsme museli řešit? Co jsme se sami naučili? Co zabralo nejvíc času a práce?

ROZEBRÁNÍ TECHNIK PŘI TVORBĚ JEDNOTLIVÝCH MÍSTNOSTÍ

(Místnosti nejsou dělené chronologicky jak postupují ve hře, ale podle toho, kdy vznikaly.)

1.V HÁJI

I když první scénou, kterou jsme tvořili, byla místnost s lízátky a andělíčky, tak scéna s názvem V HÁJI byla první u které vydržela jak vizuální stránka tak animace.



1.

2.

Na obrázku číslo jedna je print screen (záběr z obrazovky) z trojrozměrného prostředí scény v hájku. Na začátku nás neopouštěla myšlenka že dokážeme vytvořit všechny scény hry v jednom 3D prostoru, ve kterém se budeme moci libovolně pohybovat. Scéna obsahovala kameru, která snímá záběr švenkově zleva doprava. Výtvarno nebo můžeme říci kulisy, byly vymyšleny tak, aby na konci scény kamera popojela plynule bez stříhu do dalších scén. Zřetelné je to i na obrázku č.1, kde jsou v jednom prostředí naskládány dva po sobě jdoucí záběry. První se kamera zastaví na záběru v hájku. Do vyrenderovaného prostředí jsme pak jen v programu Flesh (dále už jen Flesh) dosadili hlavního hrdinu s knížkami, co pojídají květiny. Kamera pak plynule přejde do záběru, kde je pasaček knih už na mopedu a prohání se krajinou.

Každý pohyb byl tedy snímán snímek po snímku, jako opravdovou filmovou kamerou. Tento způsob byl efektivní po vizuální stránce, ale pro

naše herní schopnosti už tak vhodný nebyl. Když jsme nahráli do Flashe prvních pár animací (dvě až tři sta snímků). Program se začal sekát. Na vině byl už zmiňovaný formát PNG, ale také naše snaha, aby bylo vše v kvalitním rozlišení.

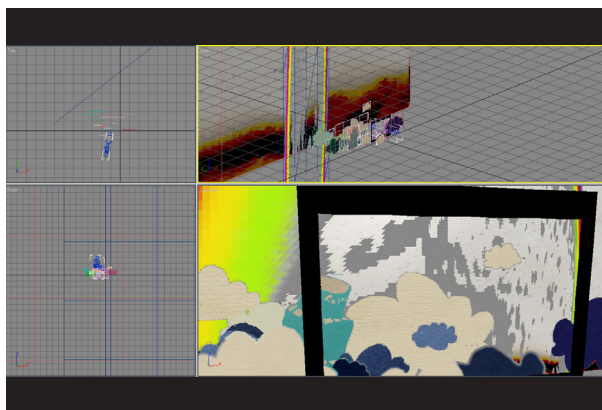
Celé rozlišení hratelné plochy hry je 800 na 450 pixelu a po zkontrolování vsunutých animací se zjistilo, že většina drobných částí, jako byly například animace knížek, květin, myši a podobně, byly v enormně vysokém rozlišení. Vedlo to k zatížení programu, k sekané animaci a naneštěstí také k mnoha hodinám stráveným nahrazováním mamutích snímků za přiměřeně velké. Ale i po upgrade všech nepotřebně velkých obrázků byly s plynulostí animace problémy a proto jsme se rozhodli, že do budoucích scén už nebudeme používat sekvence z třírozměrného prostředí. Ty jsme ponechali jen do animací, které propojují jednotlivé scény.

Další chybou bylo to, co jsme na začátku považovali naopak za prozíravost. Díky jedné radě o tom, jak se tvoří hry ve Flashy, jsme začali kupit scény do jednoho projektu, namísto, aby byla každá scéna uložena jednotlivě. Skládání scén do jediného projektu je vhodné pro hry menších rozměrů, kde knihovny se symboly čítají nanejvýše stovky položek, ale jelikož samotná scéna V HÁJI obsahovala 1131 položek, nebylo možné pokračovat dál tímto způsobem. Před tvorbou hry jsme se samozřejmě snažili zjistit alespoň základní informace o tvoření her v prostředí Flash. Většinou jsme s našim vzděláním nerozuměli a zbytek nebyl vhodný pro typ našeho projektu... „Kéž bychom měli programátora hned od začátku!!“

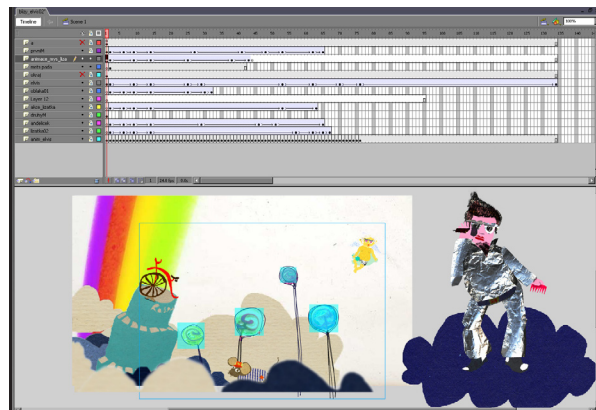
Ve scéně V HAJKU se také poprvé zrodil styl „vyprávěcí“ animace, kdy je vizualizováno na co myslí pasáček při čtení své pohádkové knížky. Styl animace byl adekvátní papírkové animaci na skle. Vše bylo nejprve ručně nakresleno, následně oskenováno a dokolorováno v počítači.

2. ELVIS

Místnost sama prošla snad největšími změnami ze všech scén. Změny se týkaly jak jména zmiňované scény (lízátková-> obláčková-> Elvis), tak výtvarna, které ne a ne sednout našim představám (v příloze je možné pozorovat vývoj)



3.



4.

Na obrázku č.3, je další print screen z 3D modelu prostředí. V minulé místnosti bylo psáno o tom, jak jsme se rozhodli ponechat 3D animace jen do spojovacích článků hry. Mně to však nedalo a jelikož Flesh neumí pohyb v prostoru, jako například program After Effects a scéna byla už téměř hotová, řekl jsem si:“Proč toho nevyužít?“ Dalším důvodem bylo, že mi pomáhalo, když jsem mohl scénu vidět v prostoru.

Jakmile byla scéna naaranžovaná, šlo s ní dále pracovat. Mohli jsme tak vyrendrovat libovolné animace a nalézt záběr, který by nám vyhovoval. Animace Pozadí s věží a zadními mraky je v jedné vrstvě, která byla vyrendrována do JPEG sekvence. Samotnou animaci Elvise jsem provedl už ve Fleshy a následně napasoval na jeden z mraků, který byl už vyrendrován s 3D prostředím. Ve Fleshy se domontovaly i přední mraky, lízátko, rotoped a animace proměněného hrdiny v myš s andělíčkem usazeným na mráčku.

Největší hrdinství v této místnosti prokázala však Anička. Jednalo se o animaci hlavního hrdiny, který se proměnil v myš. Na první pohled se nemusí jevit, jak obtížná práce se za tím skrývala.

Z obrázku č.4 je možné na scéně vidět čtyři buttony (tlačítka) v podobě lízátek. Pokaždé, když myšák sní lízátko, stane se jedna ze čtyř možností. Při každém shlnutí myšák ztloustne, k tomu může získat křidélka a když i s křidélky netrefí to pravé lízátko, které mu vrátí lidskou podobu, stane se z hlavního hrdiny andělíček a ten si spokojeně uletí. Nejen tyto sekvence musely být nanimovány, ale vždy od každé možnosti i tři varianty závislé od situace, jaké lízátko jste už snědli a jaké lízátko sníte. Tři proto, že situace, kdy se myšák promění nazpět do lidské podoby, je zde jen jedna. To vše bylo korunováno animací, kdy přetloustlého myšáka musí vynést andělíček na rotoped, aby zhubl a mohl vylétnout na nejvyšší lízátko.

3. PINGU (u tučnáků)

Místnost Jonáš je na velmi podobném principu jako předchozí místnost Elvis. Zásadní bylo přijít na materiál, který by nahradil led se sněhem. Tím materiálem se stala obyčejná natrhaná čtvrtka. Po drobných úpravách ve Photoshopu jsem vše naskládal znovu do 3D prostředí. Myslel jsem, že mi to usnadní alespoň animaci moře, ale nakonec mi to pomohlo jen k najetí a ujasnění kompozice záběru. Závěrečný záběr s velrybou je už animován celý v programu Flash.

4. WC (před městem)

Pohádkovou místnost s panáčkem chytajícím ryby ze záchodové mísy (vyrobené z makovice) spadá výhradně pod Aničku. Můžete si zde všimnout plošnosti scény. Nadchla mě její jednoduchost hned, jak jsem viděl zpracovaný návrh. Scéna funguje ve třech vrstvách. První vrstva je tvořena pozadím plovoucími mraky. Na prostřední vrstvě je letící útes se skalou zataraseným levým okrajem. Animace jsou pak ve vrstvě třetí. Nevím, jaká zde byla největší úskalí, ale i přes jednoduše postavenou scénu zde bylo mnoho animací. Obraz je stejně jako ve scéně s hájkem kouzelnických knih rozdělen do dvou částí. Programátor zde pak lišácky uskutečnil plán s mouchami, které se objeví po použití záchodu. // Přidat fotku ze scény

5. JONÁŠ

Stejně jako pro scénu s tučňáky se stalo i pro místnost u Jonáše podstatné z čeho bude utvořen její vzhled. Papír se už do vnitřností obrovského savce moc nehodil. Přišlo mi, že papíru už bylo dost (naše galerie čítala možná desítky druhů a odstínů papíru). Měl jsem určitou představu a chuť zkusit něco nového. Skenoval jsem tehdy co se naskytlo. Snad bych oskenoval i plátek šunky, kdybych nenarazil na plyšový polštářek jednoho ze spolubydlících. Z polštářku vznikly stěny, nábytek z listí stromu a podlaha z látky na kalhoty. (Šunku jsem raději snědl.)

Hospoda u Jonaše je tvořena pouze jediným obrázkem na pozadí. Její prvenství je však v množství použitých postav. Do hospody jsme naskládali celkem sedm živých herců. Programátorovi už při takovém množství animací padal Flesh.

6. GAMESA (spaceinpack)

V prvotním scénáři se s touto „místností“ sice nepočítalo, ale myslím a zároveň doufám, že napomohla k dokreslení chybějících detailů.

Hra vychází z jednoduchého principu videohry typu spaceinpack, kdy většinou vesmírná loď prolétá nekonečným vesmírem a střílí všemožné potvory, hromadí náboje a připravuje se na souboj s obrovskou příšerou, která uzavírá každý level.

Zde jsem vyměnil vesmírné plavidlo za pasáčka plápolajícího za kouzelnickou knihou a z nepřátelských oblud se staly: Pegas, myši, amorové, prapodivné tělesa připomínající bubliny a hlavní obluda - samozřejmě drak. Proč knížka střílí růžové motýlky a proč se i z Pegase a myšek po zásahu stanou žluťásci? Na to se mě, prosím, neptejte. Je to prostě tak, ale jistě to má vysoce ušlechtilý význam.

7. AUTOMAT (před věží)

Prostředí scény s automatem pracuje na stejném principu jako místnost před městem. Tři vrstvy. Jedna s animací, druhá s útesem ze zlaťáků na konci s hracím automatem a třetí s pozadím kde plynou obláčky.

Zajímavostí je zde nejenom obrovská věž, která je ve skutečnosti z malinké elektronky, ale červený automat na kraji útesu. V něm se skrývá další mini hra, která je tentokrát založena na principu hry šibenice. Je to jednoduchá hra, kterou snad každý zná ze základní školy. Hádáte slovo na určitý počet písmen a když neuhádnete, přikreslí se vám část ze šibenice. Když nestihnete uhádnout slovo do doby než je na tabuli oběšenec - prohráváte.

Kreslení šibenice je nahrazeno postupem draka, který se přibližuje k vyděšené princezně. Pokud uhodnete skryté slovo, princezna je zachráněna a do scény přiletí koberec, kterým se můžete dostat do dalšího levelu. Pokud prohrájete, drak vyhrává šťavnatou svačinku.

8. NADRAKA (dračí porodnice)

Poslední místnost ve hře je dračí porodnice. Vznikala zároveň s místností u kouzelníka, na které pracovala Anička. Moc jsem si s touhle místností nevěděl rady. Už téměř na začátku byl vypracován návrh ze žlutých korálek podle nákresu ze scénáře. V kreslené formě na začátku, kdy byl hotov jen technický scénář, se mi atmosféra babičkovského pletacího křesla obklopeného žlutými korálky líbila. Hra i my samotní jsme však po roce pokročili zas o kousek jinam a prvotní idea už se do celku moc nehodila. Zdálo se mi, že kopíruje v nějakých směrech předchozí scénu u kouzelníka, kde je také starodávné křeslo a kruhová kompozice.

Začal jsem ji tvořit techničtěji, jakoby ze včelích plástů. Materiálem stěn byla speciální reflexní folie, která navozovala skoro mimozemský dojem. Křeslo a ostatní doplňky se zrodí z obrovského diamantu který je zároveň podlahou místnosti.

Pro tuto místnost jsem uplatnil rozdělení do více scén. V první místnosti V hájku s tím byly spíše problémy, ale ve scéně s diamantem šlo uplatnit knihovnu díky menšímu počtu souboru a díky rozdělení do scén. V animacích byl větší pořádek. Také bylo možné si každou scénu rendrovat zvlášť. Nemuseli jste tedy čekat, než se dostanete do potřebného momentu v animaci, ale vybrat si právě tu scénu, ve které se požadovaná část nacházela.

9. ZAVĚREČNÁ ANIMACE

Závěrečná scéna s pasáčkem na drakovi byla snímána celá v 3D prostředí. Využil jsem pro ni většinu materiálu z první scény V HÁJKU a doplnil o pár bodových světél, červánkových mraků a pozměnil pozadí. Chtěl jsem, aby scéna navozovala atmosféru ze starých filmů, kdy párek milenců stojí na vrcholku travnatého kopečku a hledí v objetí na zapadající slunko (V příloze je obrázek, podle kterého byla scéna se západem slunce tvořena. Jedná se o jeden z konců populárního seriálu Simpsonovi).

HUDEBNÍCI

Prvními, kdo rozšířili náš tým a dodali nový vítr do plachet, byli muzikanti kapely s názvem DVA (dva proto, že kapela čítá dva členy - manžele Báru a Honzu Kratochvílovi). Nyní je vidět, že nahoře nad námi musí být něco prozřetelnějšího a vůbec většího nežli jsme my (většina lidí Tomu říká BŮH). Vždycky tomu tak ale nebylo.

Nejednalo se jen o náhodu, která nás spojila s těmi pravými hudebníky se kterými jsme se už „jakž takž“ znali před započítím hry, ale také o neuvěřitelné setkání s našim budoucím programátorem. Nyní, když nad tím přemýšlím, tak ani hlavního hrdinu jsme vlastně nenašli „normálním“ způsobem.

Hudebníky jsme hledali už od dob, kdy byl na světě technický scénář. Ve škole jsou sice zvukaři, ale ti jsou z Vyšší odborné školy filmové a mají spoustu práce se svými projekty. Nebylo tedy reálné, že by se některý z nich odhodlal na tak dlouhou trať, na kterou jsme potřebovali. To si uvědomovalo i vedení a tak pro třetí bakalářsky ročník domluvilo spolupráci s bratislavskou VŠMU. Nebudu komentovat jak spolupráce probíhala a to z jednoduchého důvodu. Byli jsme jen diváky. Jezdit do Bratislavy a nebo chtít po hudebníkovi aby jezdil za námi do Zlína, bylo proveditelné jen nepatrně. My potřebovali někoho, s kým by se dalo kdykoliv komunikovat a kdo by nám věnoval čas odpovídající šířce našeho projektu.

Dny mýjely a my stále neměli ani zvukaře ani programátora. Co jsme ale měli, to bylo nové CD od naší zmiňované kapely DVA. DVA vydali CD se singlem Pinguhop a ten naprosto pasoval do místností s tučňáky. Řekli jsme si: „Proč to nezkusit a nezeptat se zda by nám písničku nepropůjčili (tehdy jsme si netroufali pomyslet, že by nám takoví mistři mohli dělat hudbu do celé hry, nevěděli jsme ani to, zda se jim hra bude líbit).

Náhoda nám znovu přála a já měl domluvenou schůzku s Bárou ohledně jednoho festivalu, který jsme spolu pořádali. Zašli jsme na oběd a po jídle a nějakých nezbytných informacích jsem se Bárou zeptal: „Báro, hele ,hraješ hry?“ Bára na to: „Hele hry ne. To mě nikdy moc nebavilo... ale vlastně jednu hru jo.

Ta byla vážně super, byl v ní třeba takovej strom a když z něj kousek sníš tak nepřestaneš krkat... je vážně super a má neuvěřitelnou hudbu... už ale nevím jak se jmenovala, Honza by to věděl... my jsme se dřív chtěli naučit dělat takovýchle hry abychom do nich mohli dělat hudbu“ (Vidíte sami, že naše naděje prudce stouply neb se jednalo o již zmiňovanou hru NEVERHOOD.) Odpověděl jsem : „Ne to nebyl strom ale vobrovská vochomůrka“ Bára mě neposlouchala a povídá: „Jo a pak pak tam byl takovej krab a tomu si musel hodit do pusy dynamitovýho panáka.“ Já na to: „No víš, Báro, my s Aničkou právě děláme takovou podobnou hru...“. Zbytek už si dokážete domyslet.

Zaslal jsem Báře pár nástřelů a jí i Honzovi se moc líbily. Z plánované jedné písničky se tedy nakonec stala spolupráce na zvuku pro celý projekt. DVA asi čekali, že se bude jednat o větší projekt. Nicméně když jsme k ním po půl ročním pobytu na stáži v Polsku poprvé přišli s většinou scén buď hotových nebo alespoň výtvarně zpracovaných, byl to pro ně takový menší šok. Naštěstí se z něj rychle vzpamatovali a začali okamžitě tvořit podklady pro jednotlivé místnosti.

Na ručovou část jsme se pak sešli vždy na dva dny (jednu noc), když měli obě strany čas. Samotné ruchy do hry zabraly asi dvanáct dní práce. Téměř vše se nahrávalo autorsky. Nebyla použita žádná zvuková databanka. Většina zvuku pochází z bytu kde bydlí DVA. Hudba se tedy rovná výtvarnu, které také vznikalo z toho, co dům dal.

KDE VZÍT PROGRAMÁTORA?

Programátor byl takový náš černý Petr, noční můra, nesplněný domácí úkol. Věděli jsme, že bez programátora celé naše počínání nemá smysl. Naději jsme nejdříve vkládali do mého bratrance, který je velmi dobrý v programování webových stránek a jednodušších tipů her, ale po chvíli se ukázalo, že si s takovým projektem, jako je naše hra, nemůže poradit.

Jestli mohu posuzovat, tak sehnat schopného programátora, který by vstoupil do již rozpracovaného projektu, to byl naprostý zázrak. Davali jsme inzerát na různá fleshová fóra, vylepovali letáky po výpočetně zaměřených katedrách. Ozvalo se pár jedinců, ale po několika týdnech se spolupráce vždy zastavila. Bylo to také nejspíše tím, že jsme neměli sami dostatek času, abychom programátory sháněli, motivovali a řídili jejich práci.

Jednou, když jsme se vrátili na vánoce domů (ze stáže v Polsku), maminka Aničky se tehdy zeptala obvyklou otázkou typu: „Jak vám to de?“. Debata se kupodivu rozvíjela (nejspíš i díky flašce vína) a dostala se až k našemu „trnu v patě“, chybějícímu programátorovi. To mamince nepřišlo zase jako takový problém a řekla ať zkusíme zavolat synovi jedné její známé. On prý studuje vysoké učení technické v Brně a už dřív chtěl s Aničkou na něčem kreativním spolupracovat.

Tehdá už bylo docela pozdě večer a my už nechtěli nic řešit. Maminka však vzala telefon a synovi známé zavolala. Ten sice řekl, že je mu to lito, ale s Fleshem nemá on moc co dočinění. Ví však o jednom schopném programátoru Flesh, kterému by se náš projekt mohl líbit. Dal nám na něj telefon a my druhý den zavolali. Byl zprvu zmatený, ale chtěl vědět o co vlastně jde. Poslali jsme mu pár návrhů a on nadšeně odepsal, že tohle chtěl vždycky zkusit. Někdy je dobré neukazovat na první schůzce celý rozsah práce, abyste danou osobu nezahltili, nedej bože neodradili.

Spolupracujeme s Martinem Ptáškem (tak se jmenuje náš programátor) dodnes. Jeho přístup k práci je úžasný. Snaží se nám ve všem vyjít vstříc, ale zároveň hře dodává různými „vylepšováky“ svou část. Příjemně se s ním disku-

tuje a vlastně si myslím, že už jsou z nás přátelé. Za Martina jsem opravdu vděční a dodnes nechápu, jak jsme mohli mít takové štěstí.

Mnoho poučení, jak najít ty pravé spolupracovníky, jste tu asi nezískali, ale snad platí pravidlo: „Kdo hledá, ten najde“.

ZÁVĚR

V tuto chvíli se cítím jako závodník, který konečně doběhl do svého cíle. Nevím zatím, na jakém místě se v chumlu běžců umístil. Nyní ho to snad ani nezajímá. Pro závod udělal vše, co mohl. Zhroucený, ulehne na trať. Urputně se snaží dohnat dech, cítí každý sval a má vyschlo v krku. Zvláštní, nijak mu to nevadí. Nic kolem ho nezajímá. Postupně si vybavuje celý závod. Musel se dokázat v mnoha věcech překonat. Trpělivě probíhat danou trasou. Vypořádat se i s mnoha nástrahami. Výsledek ho teprve čeká, ale on je už teď spokojený. Doběhl a to pro něj bylo to nejdůležitější.

Poznal i mnoho nových přátel. Naučil se spousty nových věcí a jestli se někdy v budoucnu odhodlá znovu nastoupit na podobný závod, bude připravenější než předtím.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

J.R.R. TOLKIEN, Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky. 379 s. 1991.

Nakladatelství: Odeon

DUANE LOOSE, 3D studio MAX3. Uživatelská příručka. 462 s. 2000.

Nakladatelství: Computer press. ISBN: 80-7226-336-6

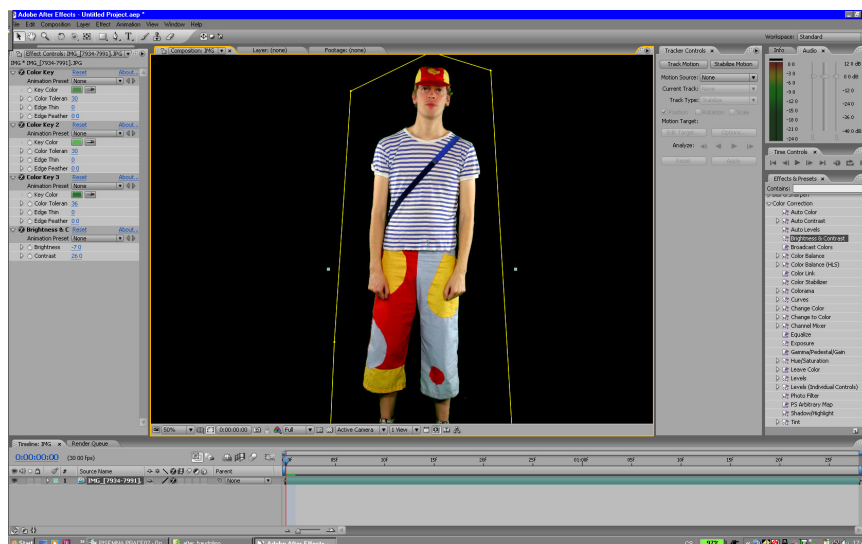
JIŘÍ FOTR, Macromedia Flash MX. Podrobná příručka. 355 s. Vyd. 1.

Nakladatelství: Computer press. ISBN: 80-7226-677-2

PŘÍLOHA



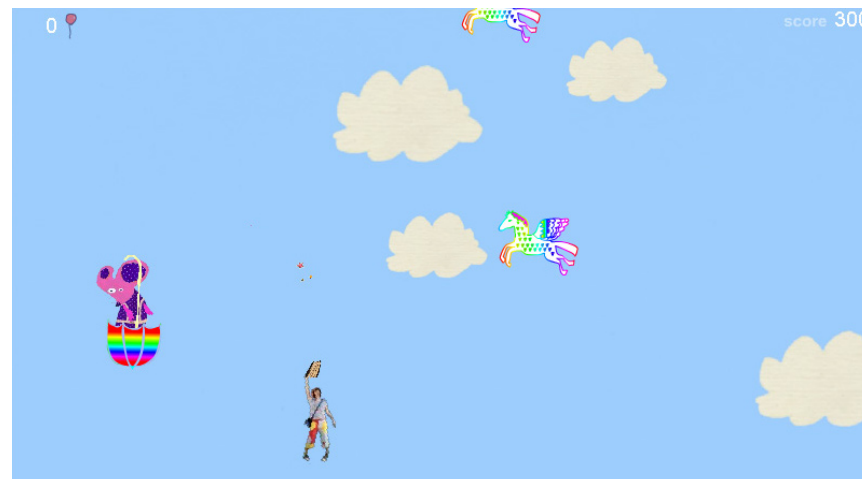
Záběr z natáčení - GREEN SCREEN



Postprodukce nasnímaných záběrů v programu After Effects



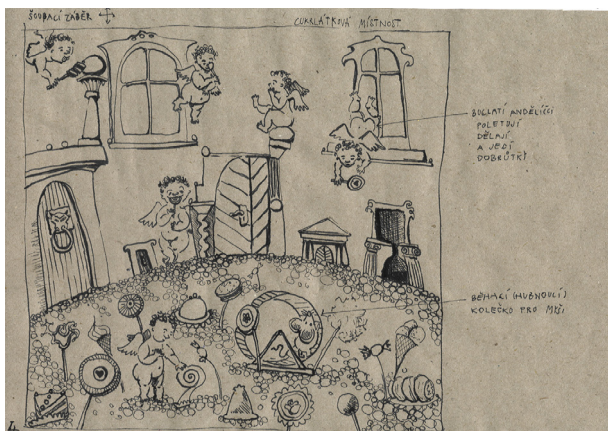
Originální hra SPACE IMPACT



Přepracovaný SPACE IMPACT do vyhovující podoby



Návrhy, které byly použity do úvodního intra hry.



Návrh scény s lízátky kreslený pro technický scénář



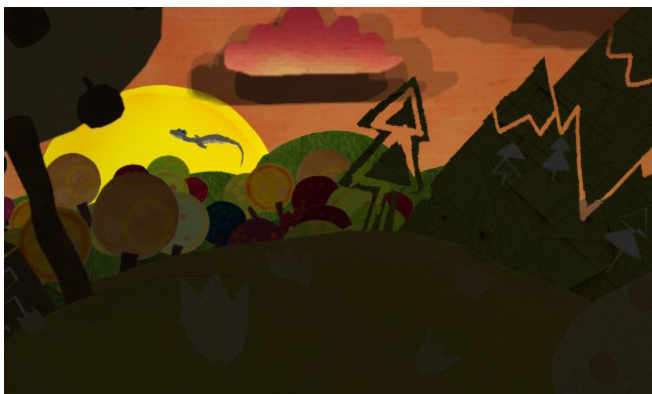
První vývojová etapa lízátkové scény



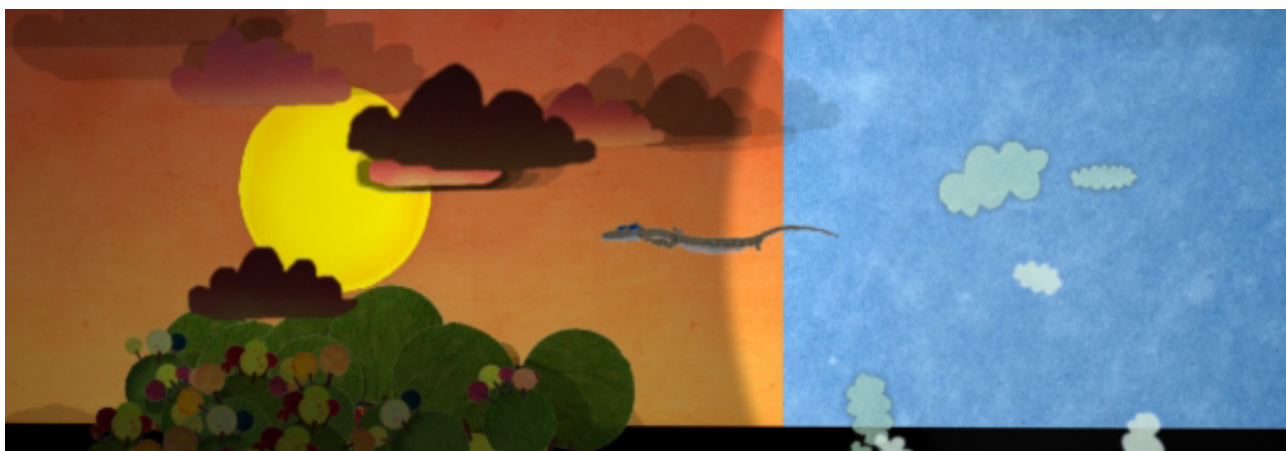
Konečný návrh scény s lízátky



The Simpsons, inspirace pro závěrečnou scénu



Záběr z finálního renderingu



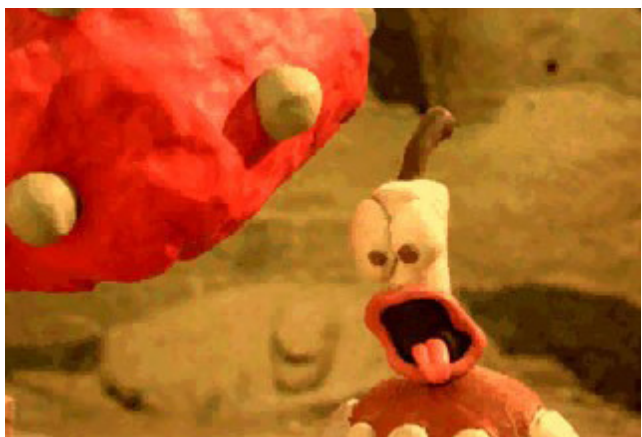
Celek ze závěrečné scény s drakem



Potkali se u Kolína



Potkali se u Kolína



Hra Neverhood a zmiňovaná říhací scéna



The Neverhood



Obrázek ze prvního dílu Samorost



Záběr z hry Samorost 2



Anička a Martin(programátor) při práci.



Nahrávání hudby do hry s kapelou DVA



Tvůrci relaxují po náročném dnu