

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského projektu na téma "Rullez" z pohledu výtvarníka

Magdaléna Gurská

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Magdaléna GURSKÁ**
Osobní číslo: **K08001**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského projektu na téma internetová hra "Rullez" z pohledu animátora a výtvarníka**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Rullez".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči
-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Rullez"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem.
Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi)

-min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG

-min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG

-1 ks technický scénář ve formátu PDF

- výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Webdesign

Nenuťte uživatele přemýšlet!, 2. aktualizované vydání


Steve Krug - ISBN 80-251-1291-8

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: **12. ledna 2010**
Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2011**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

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

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 nevydělečně 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 nahlížení 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 požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či 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). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

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

ABSTRAKT

Tímto bych chtěla představit náš bakalářský projekt - internetovou prohlížečovou hru "Rullez" (pracovní název). V podstatě se jedná o zpracování první kapitoly, kterou jsme se snažili koncipovat jako úvod k budoucí hře. Touto hrou bychom chtěli zaujmout mladou generaci internetového průmyslu a originálním konceptem se snažíme vyplnit mezery v oblasti internetových her.

Klíčová slova:

sebereflexe, internetová prohlížečová hra, výtvarník, Rullez, herní design, tvorba, inspirace, fixy

ABSTRACT

I would like to present you our bachelor project - internet browser game "Rullez", more precisely first chapter of this project. This kind of game is focused on young audience of the internet generation. With our original concept we are aiming to fill the gap in game industry.

Keywords:

selfereflection, internert browser game, art designer, Rullez, game design, creation, inspiration, markers

Prohlašuji, že jsem na této bakalářské práci pracoval samostatně.

Ve Zlíně dne.....

vlastnoruční podpis

.....

Jméno a příjmení

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 NADŠENÍ	12
1.1 TÝM	12
2 HERNÍ KONCEPCE	14
2.1 POSTUP HRÁČE	14
2.2 ÚVODNÍ PŘEDSTAVOVACÍ KAPITOLA	14
2.3 PLÁNY	15
3 INTERNETOVÝ HERNÍ PRŮMYSL	17
3.1 ZAHRANIČNÍ TRH.....	17
3.2 TUZEMSKÝ TRH	18
4 MOJE INSPIRACE	19
II PRAKTICKÁ ČÁST	29
5 VÝVOJ SCÉNÁŘE A STORYBOARDU	30
5.1 VÝVOJ LITERÁRNÍHO SCÉNÁŘE	30
5.2 TVORBA STORYBOARDU	38
6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ GAME DESIGNU	42
6.1 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ CHARAKTERŮ	43
6.2 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ PROSTŘEDÍ	49
7 TÝMOVÁ PRÁCE A ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ	51
ZÁVĚR	52
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	53
SEZNAM POUŽITÝCH WEBOVÝCH STRÁNEK	54
SEZNAM OBRÁZKŮ	55

ÚVOD

Ve své bakalářské práci se pokusím přiblížit celou anabázi vzniku našeho bakalářského projektu, internetové prohlížečové hry "RULLEZ", a tím do jisté míry i určitou životní etapu, která pro mě touto písemnou prací zdaleka nekončí.

Myšlenkou zpracování této hry se poprvé začal zabývat kamarád Michal, který studuje produkci na Filmové a televizní fakultě Akademie múzických umění v Praze, ve své bakalářské práci. Podrobně řešil téma internetových prohlížečových her, a jakožto amatérský programátor a hráč se rovněž zajímal o současný stav trhu v segmentu počítačových her. Po důkladném bádání dospěl k názoru, že v jednom se všechny hry shodují - nenesou žádné osobní téma. Většina her jsou klasické středověké strategie, případně fantasy a podobné "mečovačky", kde jako oživující prvek vystupuje v lepším případě nějaký ten zlobr nebo upír. Zde poprvé dospěl k závěru, ve kterém zaznamenal naprostou absenci příběhu z reálného světa.

Proto se rozhodl po předchozích zkušenostech s vytvářením a programováním her, že se pokusí zaplnit tuto mezeru tématem, které bude všem hráčům důvěrně známé a vzbudí v nich kladné pocity, chuť a hravost. A proto vymyslel námět pro internetovou hru z prostředí střední školy. Tak trochu sentimentální téma znamenající návrat ke kořenům, k Rychlým šípům a klukovinám, prvním citovým poblouzněním a k období bezstarostnosti.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NADŠENÍ

O celém nápadu jsem se dozvěděla před rokem v létě od Jakuba, který zná Michala už od dětství z oddílu a v současné době spolupracují ve firmě Mangoweb, která se zabývá tvorbou webových stránek. Skutečnost, že do tohoto projektu šli od začátku naplno, s velkým elánem, razancí a značnou erudicí v oblasti dané problematiky, vysvětluje fakt, že si jsou prostě blízcí, mají podobnou výchovu, společné zážitky a vize, což je ve velké míře znát na výsledku současné podoby tohoto projektu. Tato atmosféra mě opojila natolik, že když mi kluci nabídli, jestli bych s nimi na této hře nechtěla spolupracovat jako výtvarník a ilustrátor, neváhala jsem a nabídku jsem přijala všemi deseti. Lákala mě představa, že budu mít absolutně volnou ruku a vyzkouším si něco nového. Prozatím jsem souhlasila s účastí na první kapitole, která měla sloužit pro hráče jako prolog.

1.1 Tým

Další důležitou částí bylo vytvořit správný tým lidí, kteří by byli invenční, flexibilní a ochotni spolupracovat systematicky a dlouhodobě, protože celá herní koncepce je založená na postupném přidávání nových herních kapitol.

Původně jsme byli tři: já, Jakub a Michal. Prvotní představa byla taková, že kluci dají dohromady nějakou story a já jí potom zilustruji, postprodukci si uděláme v PC a pak si vše naprogramujeme. Samozřejmě, že to nebylo tak jednoduché, jak už tomu bývá zvykem. I přes neuvěřitelnou schopnost kluků vymýšlet spontánně kreativní a poutavé příběhy či legendy pro děti z oddílu se ukázalo, že i v případě, že by šlo psaní dobře, nebude možné takto fungovat dlouhodobě. Ve třech náš počet sotva pokrýval základní strukturu kreativního teamu a tímto by se jejich efektivita akorát ještě rozředila, což by vedlo k tomu, že by ani jedna z důležitých složek pro posun projektu k realizaci nebyla vykonávána na sto procent. Na což bychom v závěru velmi pravděpodobně doplatili. Kdybychom ovšem k nějakému závěru byli, s takovýmto přístupem, schopni dospět. Když jsme zjistili, že takto amatérsky dál nemůžeme pokračovat, rozhodli jsme se rozšířit náš tým o další člunek. Tím dalším člunkem měl být scénárista. A jelikož jde literární stránka ruku v ruce s výtvarnou a pokládáme je za nejsilnější přednosti našeho projektu, narazili jsme na tvrdý oříšek.

Naším prvním scénáristou byl Jan Pohunek. Na základě několika pevných bodů, jsme mu zadali, aby napsal úvodní kapitulu a rozepsal charakteristiku postav a vztahové schéma. O pár dnů později jsme si přečetli velmi „osobité“ uchopení a zpracování tématu, které nám přišlo poněkud nepatřičné vzhledem k cílové skupině hráčů. Dalším problémem byla časová tíseň, ve které se právě nacházel, a proto nám nemohl přislíbit definitivní spoluúčast na projektu. Na základě toho se Michal rozhodl oslovit ještě někoho dalšího. Tentokrát ze svých spolužáků z řad FAMU. Když zjistil, že přístup „famáků“ je poněkud akademičtější, rozhodl se vrátit zpět do prostředí oddílu. Dalším člověkem, kterého jsme získali pro psaní scénáře, byl Kryštof Týc. Jeho invence a přístup se zdál být do značné míry vyhovující. Teda do té doby, než přestal zvedat telefony. Ale ještě před tím stihl načrtnout úvodní kapitoly a styl psaní, které v jádru splňovaly naše představy, ačkoliv na první pohled se v nich nezapřel Kryštofův punkový životní styl a bohémský přístup k povinnostem a pravidlům, bez kterých jsme se bohužel nemohli obejít. Proto se naše cesty záhy rozešli a zůstali jsme opět ve třech. Zato jsme ale měli jasnější představu ohledně našeho očekávání od potenciálního scénáristy. Nějakou dobu jsme se v tom plácali zase sami. Ale ne příliš dlouho, protože Michal se rozhodl opět kontaktovat Jana. Další pokus dopadl zdárně. Podařilo se nám navázat spojení a dokonce nám přislíbil i dlouhodobější spolupráci. Byli jsme velice nadšeni, neboť po předchozích zkušenostech s Kryštofem jsme dokázali naplno docenit Janův profesionální přístup k práci, jeho rychlost a v neposlední řadě i lehkost, se kterou se přizpůsobil Kryštofovu pubertálně intelektuálnímu stylu psaní. Když jsme měli základní složky týmu k dispozici a plně připraveny k aktivitě, Michal kontaktoval svého bratra, který je rovněž velmi nadšeným a schopným programátorem, možná o něco schopnějším než Michal, čímž do velké míry urychlil a usnadnil vypracovávání herní strategie, a už nás bylo pět. Tímto se náš tým ucelil a vypadá to, že v dohledné době zůstane v takovémto složení.

Náš tým v současné době sestává z následujícího obsazení :

Produkce a hlavní supervize: Michal Berlinger

Programování: Michal Berlinger, Adam Berlinger

Grafika, animace, postprodukce: Jakub Rumler

Scénář: Jan Pohunek /Kryštof Týc

Výtvarník: Magdaléna Gurská

2 HERNÍ KONCEPCE

Celá herní koncepce spočívá ve vytvoření komerční internetové prohlížečové hry na pokračování. Tato forma herní aplikace je pro hráče přístupná pouze pokud má k dispozici internetový prohlížeč. Samotná hra bude pro hráče připravena na stránkách <http://www.nazevhry.cz>. Název hry "Rullez" je prozatím pracovní. Jeho přesné znění budeme muset upravit v souladu s volnými domény.

2.1 Postup hráče

Postup pro hráče je takový, že hráč zadá do vyhledávacího okna webovou adresu a po načtení stránky se objeví přihlašovací pole, kde se bude muset zaregistrovat. Registrace bude probíhat zdarma, ale pro vstup do hry bude nutná. Po vyplnění osobních údajů se může hráč přihlásit.

V dalším kroku se pro hráče otevře herní prostor s grafikou hry. Vizuál bude laděn do formy studentského zápisníku. Měl by působit sympaticky omšele, ale také přehledně. Rozložení jednotlivých prvků bude následovné. V horní části stránky bude logo hry, popřípadě obličej hlavního charakteru, což jsou hráčovi budoucí spolužáci. Uprostřed stránky se nachází herní pole, v případě úvodní kapitoly mapa Prahy, která by se měla v budoucnosti rozšířit na celou Českou republiku. Podoba mapy se ustálí, až bude jasný obsah budoucích kapitol. Na straně bude pro hráče k dispozici jeho deník, kam si bude zapisovat informace o svojí postavě. Deník je něco jako menu, takže kromě hráčových poznámek v něm bude k dispozici inventář, seznam úkolů a "questů", které je nutno vykonat, akční body, hráčovy schopnosti a seznam aktuálních kapitol, ze kterého bude pro nováčka k dispozici úvodní představovací kapitola.

2.2 Úvodní představovací kapitola

V této úvodní kapitole se hráč seznámí s herním prostředím a s hlavními postavami příběhu formou krátkého flashového komiksu. Tento komiks je rozdělen do čtyř různě dlouhých obrazových částí. Po odehrání jednotlivých částí následuje krátký úkol, který bude vyplývat na základě dříve získaných informací z předchozí komiksové části. Úkol bude muset hráč

splnit v prostředí mapy Prahy, která se mu posléze vyobrazí na monitoru. Pro představu to budou úkoly typu "sežeň něco, popřípadě někoho". V tu chvíli se na mapě zjeví ikonka hráče v místě, kde se nachází. Hráč bude mít k dispozici informace, na základě kterých zahájí pátrání po okolí. Postupně se budou na mapě zobrazovat aktuální místa či osoby jako například školní jídelna a v ní kuchařka, která poskytne další potřebné instrukce díky kterým můžeme pokračovat v pátrání. Úkoly se plní ve zrychleném časovém měřítku. Pro zlepšení efektivity plnění úkolů budou k dispozici možnosti, které se můžou a nemusí využít - třeba sbírání bodů nebo jednotlivých předmětů, které pak bude hráč moci vyměnit či prodat a utržit za ně peníze, za které pak daný předmět může sehnat pohodlněji. Po splnění daného úkolu, může hráč postupovat dále, to znamená, že se mu otevře další flashová obrazová část s další dějovou linií. Celkem musí hráč splnit čtyři úkoly, během kterých se seznámí s herním mechanismem a s příběhovou koncepcí hry.

2.3 Plány

Po uvedení úvodní představovací kapitoly pro zkušební období bychom v případě kladné odezvy od testovacích uživatelů postupovali následovně. Náš scénárista by napsal deset povídek, které by na sebe volně navazovaly. Ty bychom postupně zpracovávali a každý měsíc uvolňovali jednu. Počítáme i s možností, že narazíme na náruživého hráče, který bude s odehráváním jednotlivých kapitol v předstihu a v takovém případě zde bude možnost zakoupit si bonusovou kapitolu. Dále bychom rádi do budoucna rozšířili prohlížečovou formu o verzi pro smart telefony. Výhodu bychom viděli v tom, že hráč by mohl plnit jednotlivé úkoly a "questy" v terénu, čímž by se hra stala pro hráče ještě zábavnější a více interaktivní, než jakou plánujeme v nejbližší podobě. Tato verze by však musela být graficky co nejvíce zjednodušená a okleštěná na minimum. Z tohoto záměru jasně vyplývá, že jakýkoliv pokus o ozvučení hry či totální animace je naprosto bezpředmětný.

Plánované dokončení hry, včetně všech hotových herních složek (grafika, flashové animace, programování, literární podklady k dalším kapitolám), proběhne během prosince roku 2011. Potom bude následovat krátké testovací období, kdy rozešleme skupině dobrovolných hráčů dotazníky a odkaz na hru. Tato část se bude odehrávat během ledna roku 2012. Na základě odpovědí z dotazníků budeme moci vyhodnotit celkový herní výstup, což znamená, že buď budeme muset jednotlivé složky hry upravit anebo bude možné hru spustit.

V druhém případě by se jednalo o datum na přelomu února a března. Dále budeme hru udržovat minimálně po dobu deseti měsíců v chodu a v prosinci roku 2012 uděláme další analýzu a vyhodnocení. Na základě výstupu z tohoto vyhodnocení se rozhodne, jak s projektem naložíme dál.

3 INTERNETOVÝ HERNÍ PRŮMYSL

Musím se přiznat, že tato část mojí písemné práce mi je bytostně nejvzdálenější. Celkově je mi herní průmysl poměrně cizí, ale i přesto se pokusím nastítnit, na základě nově získaných a zkontrolovaných informací, z čeho jsme jako tvůrčí tým vycházeli a jaká je konkurence na současném trhu s internetovými hrami.

3.1 Zahraniční trh

Prezentaci současných trendů v oblasti internetových her bych začala s hrou jménem "Travian". "Travian" je jednou z prvních moderních her svého druhu, vytvořených v Německu. Jedná se zde o klasickou strategii, z období římského impéria, kdy hráč buduje osady a vesnice a v průběhu času získává spojence a bojuje se nepřátelými kmeny. Cílem hry je udržet se na vrcholu mocenského žebříčku. Původně byl tento projekt vypracován partičkou nadšenců, kteří zpočátku horko-těžko zaplatili základní výdaje. Postupem času však zaujali hráčskou klientelu natolik, že se ze svých amatérských počátků rychle přesunuli do oblasti komerční sféry. Na základě konstantních příjmů se pak "Travian" stal výchozím bodem pro financování dalších internetových projektů této firmy. Současně by "Travian" prvním projektem, který otevřel bránu německým hrám na poli českého trhu.

Dalším projektem, který má podobný herní princip, je hra "Divoké kmeny". Jedná se o stejný dějový náčrt, akorát v jiném historickém období.

Poslední z německého ranečku je hra s názvem "The West", ze které přebíráme jeden z herních prvků - nekonečnou interaktivní mapu, podobnou reálné internetové mapě z dílny společnosti Google.

Celková herní strategie těchto her mi připomíná, a troufám si říci, že i ostatním členům z našeho realizačního týmu, klasické deskové společenské hry. Z těchto základních a klasických herních principů se snažíme vycházet. Co se týče mého naprosto osobního a trochu zaujatého pohledu, díky němuž se po tak dlouhou dobu úspěšně vyhýbám hrám tohoto typu, mají všechny naprosto odpudivou výtvarnou stránku. Tím se naše hra bude pochopitelně zásadně lišit.

3.2 Tuzemský trh

Co se týče našeho českého "písečku", zmínila bych hru s názvem "Dark elf". Podotýkám, že tématem hry není nic jiného, než středověká strategie s prvky fantasy, tak jako u výše uvedených her. Hra probíhá velice klasicky, hráč se stará o hrad a bojuje a bojuje a bojuje, během čehož opět získává spojence, kteří se postupně uskupují do různých aliancí. Cílem hry je porazit temného "Dark elfa". Tím hra končí. Na rozdíl od ostatních her je zde velkým plusem zpestření úvodní strany, kde jsou popisovány jednotlivé bitky, které se neustále aktualizují, což svědčí o nadšeném a svěžím přístupu realizačního teamu. Jedná se rovněž o jednu z nejpobulárnějších českých prohlížečových her.

Další hrou ze stejného soudku je "Pán hradu". Vytvořil ji stejný realizační tým, jako "Dark elfa". Důvodem, proč jsem vypíchlá i tuto hru, která se opět dějově příliš neliší, je, že v prvních týdnech měla rekordně vysokou návštěvnost, co do počtu registrovaných uživatelů, a to i přes to, že autoři nespustili téměř žádnou reklamní kampaň.

Tímto bych uzavřela přehled evropského trhu internetových her v našem dosahu. Myslím, že ze stručného popisu je jasné, že náš koncept by mohl zaujmout velmi široké publikum, které moc na elfy a skřety není a radši zavzpomíná na staré dobré časy na střední.

4 MOJE INSPIRACE

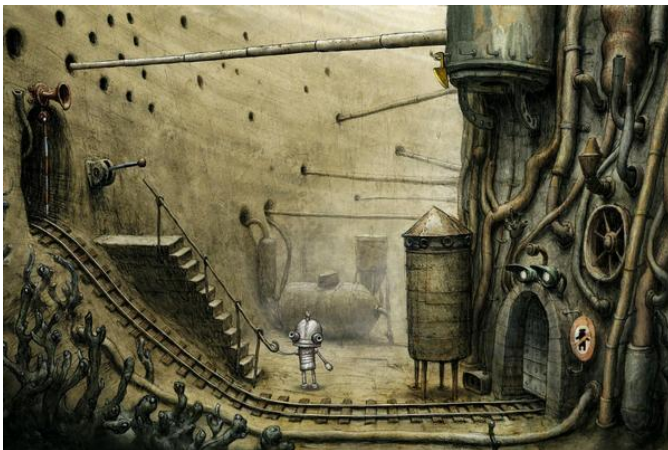
Když jsem se rozhodla spolupracovat na tomto projektu, vedla mě jasná vize, že musím přijít s něčím výjimečným. Musela jsem překonat svou averzi vůči počítačovým hrám tím, že jsem se rozhodla vsadit na originální a neotřepaný herní design, který možná bude v první chvíli těžko stravitelný. Ačkoliv mé záměry byly ostatním členům týmu předem popsány, a portfolio mých prací bylo přijato vcelku vesele a nadšeně, tak po první prezentaci několika prvotních skic jsem se setkala s nespokojeností a poměrně vlažným přístupem. Ani mě to příliš nepřekvapilo, poněvadž jsem na podobné reakce zvyklá a připravená. Ale v tu chvíli mi bylo jasné, že přede mnou stojí nelehký úkol, ve kterém budu muset prosadit své představy, a bude nevyhnutelné podstoupit do jisté míry kompromisy pro obě strany. V týmu totiž spolupracuji s lidmi, kteří mají nějakou základní představu, ale těžko ji dokážou úplně vystihnout či popsat. Prostě to tak cítí. Jsou spíše vyznavači klasických postupů a tím i zástupci středněproudé velice "mírně alternativní" vrstvy. V diskuzi jsem se jim snažila vysvětlit, že chci do této hry investovat energii pouze v případě, že budou naprosto důvěřovat mým schopnostem a dají mi nad vizuální stránkou absolutně volnou ruku. Argumentovala jsem tím, že ne všechny hry mají klasicky líbivý vizuál a že v souvislosti s tím, že celý tento projekt je jeden velký risk díky nestandardní příběhové linii, musíme trochu zariskovat i tím, že se budu snažit vytvořit originální, sympatický vizuál, který bude vystihovat uvolněnou, bezstarostnou a příjemnou atmosféru hry. Překvapilo mě, že ani příliš dlouho neprotestovali a nakonec se s celou myšlenkou smířili v celku přátelsky, ba s postupem času si troufám říci, že jejich nadšení a důvěra stoupá. Psaní následujících řádků pro mě znamenalo radostné chvíle, neboť v této kapitole se mi otevřel prostor pro vypsatí zdrojů své inspirace. Myslím, že tato část mojí bakalářské práce je, i z hlediska sebe-reflexe, jedním z jejich nejdůležitějších aspektů. Zde se pokusím čtenáři přiblížit mojí vlastní tvorbu a to, z čeho vycházím a co respektuji a obdivuji.

V první řadě bych chtěla zůstat u audiovizuálních disciplín, které se přímo týkají našeho projektu. A hned prvním z mého šuplíku inspirací je studio Amanita design. Amanita design se zabývá tvorbou flashových her. Toto studio je poměrně mladé, bylo založeno v roce 2003. V současné době jsou jeho členy Jakub Dvorský, Václav Blín, Tomáš Floex Dvořák, David Oliva, Jan Werner, Adolf Lachman, Tomáš Pif Dvořák a nově také animátor Jaromír Plachý. Tito lidé jsou mladá a svěží generace, která se rozhodla dělat počítačo-

vé hry inovativním a kreativním způsobem. Tituly jako "Samorost", "Samorost 2", "Machinarium" a "Kuky se vrací", to všechno pochází z jejich produkce. Zaujalo mě jejich jedinečné pojetí a odvaha, se kterou se pustili do tvorby takto nestandardních kousků.



1.



2.



3.

(Amantita Design)

Jako další zdroj naší inspirace následuje projekt "The Nevermind Bullets". Od tohoto projektu jsme odpozorovali velmi jednoduché a elegantní řešení částečné animace. Tato prohlížečová hra je v podstatě komiks, rozhýbaný ve vrstvách s jednotlivými interaktivními fragmenty jako například typografie, detaily a podobně, čímž vyvolává iluzi živého obrazu. Tímto způsobem využíváme uvedeného principu i u nás.



1.



2.



3.

(The Nevermind Bullets)

Zase z trochu jiné branže je studio Draw.etc, jejichž tvorba zaujímá velmi široké spektrum od realizací propagačních materiálů, až po sortiment undergroundových módních doplňků. Jejich věci jsou rovněž velmi nápadité a bujare svěží. Tato skutečnost vyplývá nejspíš z faktu, že nejstaršímu členovi stále se rozrůstajícího studia není víc než pětadvacet. Další výhodou je, že Draw.etc zaměstnávají velkou část mladých externistů, specializujících se na různé obory, čímž dávají velkou příležitost mladým lidem pro uplnění a seberealizaci v praxi. Z jejich produkce je velmi dobře znám například interiér populárního klubu The Shadow v Praze, Prague Fashion Guide, Vizuál pro Parazit, Komiksfest nebo kampaň pro Kofolu.



1.



2.

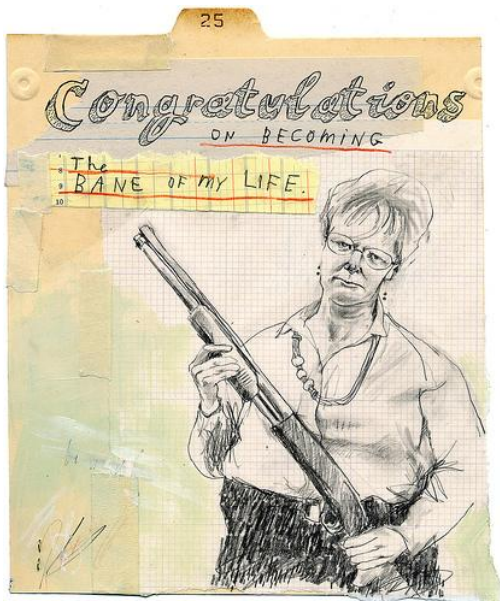


3.

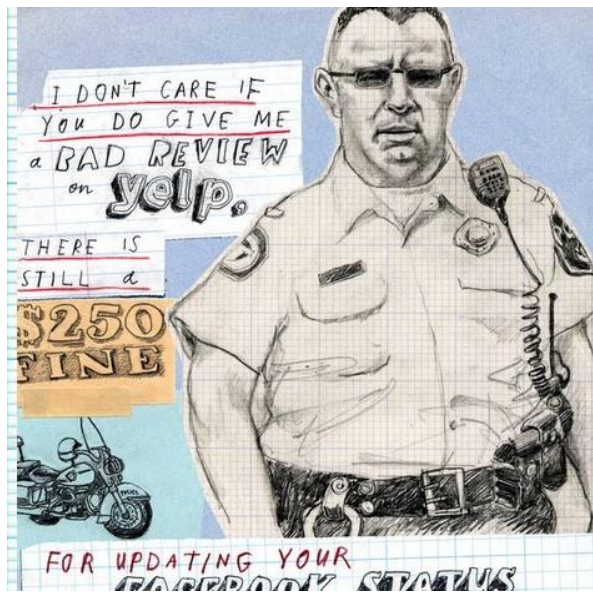
(Drawetc)

Nyní bych ráda sklouzla do sféry ilustrátorů. Jako prvního bych zmínila Davida Fullartona. Jeho výtvarný projev byl pro mě velkou inspirací. Je nejen vynikajícím kreslířem, ale i vtipným karikaturistou. Velice dobře zvládá figurální kresbu a s lehkostí dokáže zachytit gesta a mimiku v tvářích. Další věcí, kterou si hodně cením na jeho práci, je jeho schopnost

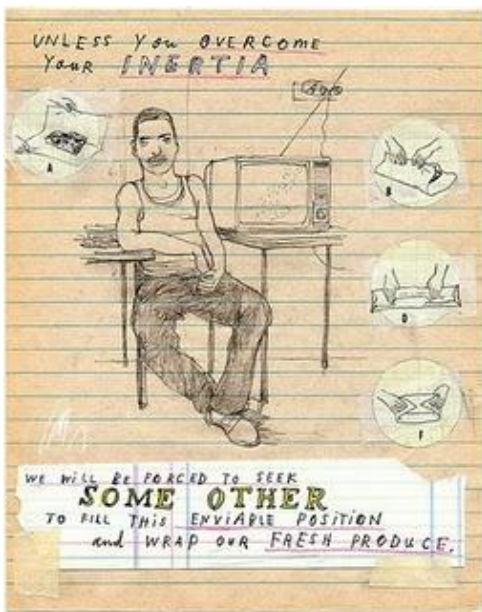
pracovat efektně s různými papírovými podklady, čímž z jeho ilustrací vznikají zajímavé koláže. Jeho portfolio patří mezi nejhravější, co znám.



1.



2.



3.

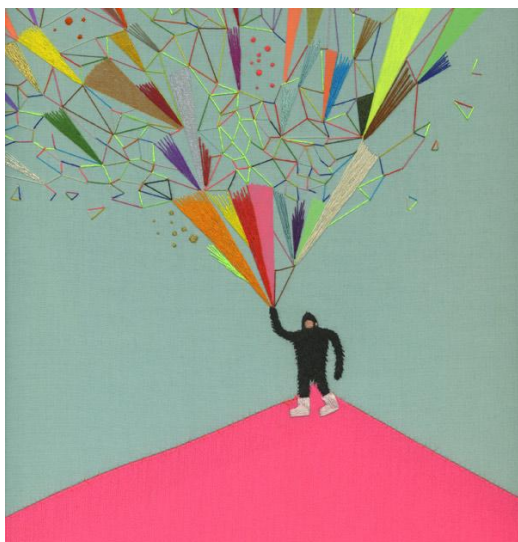


4.

(David Fullarton)

Abych zde nevyjmenovávala pouze mužské zástupce, tímto bych chtěla představit tvorbu představitelky něžného pohlaví Megan Whitmarsh. Její hlavní doménou jsou látky a hadříky, ze kterých dokáže ušít, na co si člověk vzpomene. Počínaje nábytkem, zvířaty, šitými a vyšívanými ilustracemi, až po tvorbu monumentálních abstraktních obrazů. Na její věci

jsem narazila, když jsem na internetu sháněla zimní boty. Objevila jsem mraky obrázků vyšívaných Yettiů na různé způsoby. Na párty, s magnetofonem, na pláži, v horách, ale po každé prezentovaly jednu značku: "Moon Boots". Ve chvíli, kdy jsem uviděla tuto jedinečnou reklamní propagaci, zahořela jsem láskou ke sněhulím a jejich astronomicky minimalistickému tvaru a inspirovala jsem se barevným světem látek, nitek a bavlnek Megan Whitmarshové ve své další volné tvorbě.



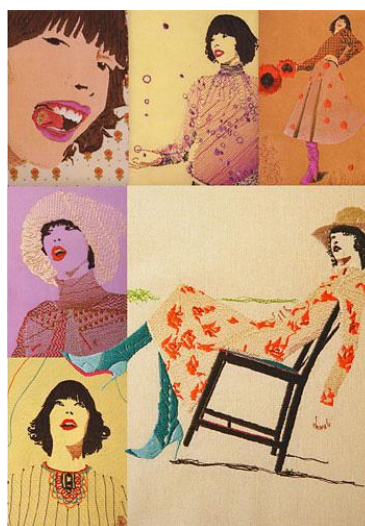
1.



2.



3.



4.

(Megan Whitmarsh)

Další důležitou postavou mých inspiračních zdrojů je Wes Anderson a jeho absurdní humor. Snad ještě lepší než hraný "Život pod vodou", je jeho animovaný "Fantastic Mr. Fox", který perfektně paroduje americkou "navoněnou akčňárnu" a jako bonus jsou hlavními po-

stavami animované lišky. Teda abych byla exaktní, tak se zde jedná o klasickou loutku, ačkoliv je to velmi těžko uvěřitelné. Animační technice se nedá naprosto nic vytknout. Mimika hrdinů, gestikulace, pohyby a interpretace dialogů je absolutně bezkonkurenční a těžce "šlape na paty" 3D animovaným filmům typu "Shrek" a podobně.



1.

2.



3.



4.

(Wes Anderson)

Další ženskou zástupkyní je slečna Alica Gurínová. Tato bývalá studentka katedry animace Vysoké školy muzických umění v Bratislavě se zabývá, v mnoha případech, shodnými tématy jako já. Vůbec je toho víc, co máme společné. Například podobný rukopis, vzhled, a dokonce i stejně neobvyklé jméno. Skoro to působí, jako, že je ve hře Osud. Ale i v tomto případě lze přece jen upozornit, že jsme vlastně naprosto odlišné osoby. V její tvorbě je kladen velký důraz na dekorativnost, okázalejší manýru a profesionální čistotu. Což je přesně to, co mým věcem chybí. Je známá především tím, že spolupracuje na Ančafestu, což je festival animovaného filmu v Žilině. Do mého povědomí se dostala díky Ančinému vizuálu z loňského roku. V současné době spolupracuje ještě s dalšími mladými zástupci slovenské animované scény na projektu "Dobšinský", kde zpracovává jednu z několika pohádek. I přesto, že jsem po objevení této mladé tvůrkyně měla do značné míry melanco-

lickou až depresivní náladu, nakonec jsem si v její tvorbě našla zrcadlo, což mi do velké míry pomohlo s vlastní tvorbou.



(Alica Gurínová)

Posledním šampionem této kapitoly je festival Anifilm. Dvoudenní pobyt na tomto festivalu mi vnesl svoji jedinečnou atmosférou a relativně povedeným výběrem filmů nový vítr do plachet a podpořil mou chuť tvořit.



(Anifilm 2011)

Tímto bych tuto kapitolu uzavřela. Víím, že se může zdát, že některé z mých inspiračních zdrojů jsou poněkud "od věci", a to jsem z kapacitních důvodů musela svůj výběr do velké míry omezit, ale já osobně jsem přesvědčena o tom, že mě samotné to z hlediska sebereflektování pomůže a čtenář by po přečtení těchto řádků mohl získat docela jasnou představu o tom, jaká jsem osobnost, a jakým směrem se chci vyvíjet dál.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 VÝVOJ SCÉNÁŘE A STORYBOARDU

V této kapitole se pokusím vylíčit a popsat celý vývoj literárního scénáře a jeho jednotlivé modifikace a odbočky, díky nimž jsme se nakonec dobrali k celkem šťastnému závěru. Také se v další části vynasnažím vylíčit, jakým způsobem jsme tvořili storyboard a čeho jsme se přitom drželi.

5.1 Vývoj literárního scénáře

Nejprve bych uvedla, na základě čeho jsme se dobrali k základní struktuře celého příběhu. Hned pro začátek jsme vycházeli z toho, že hlavní parta lidí by měla obsahovat stejný poměr holek a kluků, aby nedošlo k diskriminační náladě. V našem případě to bylo tři holky a tři kluci. V návaznosti na tuto myšlenku jsme se rozhodli, rozdělit hlavní charaktery do pomyslných dvojic, tak aby spolu nějakým způsobem povahově či vzhledově ladili, což by nám do budoucna mohlo poskytnout dostatek materiálu pro vývoj dalšího vztahového schématu. Následovalo základní vypracování charakteristiky postav. V tomto bodě jsme se pokusili sestavit skupinu, jejíž charaktery by se od sebe vzájemně lišily natolik, aby si v jednotlivých hrdinech našel každý hráč toho svého, který v něm vzbudí zájem, sympatie a pocit sounáležitosti. Současně by každá z postav měla mít určité schopnosti či vlastnosti, kterými by vynikala a jimiž by zároveň ostatní doplňovala. Tento fakt slibuje zajímavé herní situace, v nichž může dojít ke střetům mezi našimi postavami, z nichž vzejde pravděpodobně jeden, co bude schopen danou situaci nejsnáze vyřešit.

Základní myšlenkový pochod byl asi takovýto: V každé partě je nějaká vůdčí osobnost, ke které ostatní vzhlížejí. Nějaký mírný, charismatický a shovívavý typ. Nejlépe vysoký, sympatický, spíše tichý kluk s velkým rozsahem zájmů a znalostí. Logicky by měl mít v partě svůj dívčí protějšek. Vstřícnou, inteligentní, přátelskou dívku, trochu stydlivou a neobvyklým způsobem přitažlivou. Další dvojice by měla být divnou alternativou dokonalého páru. Mužský charakter by měl být klasickým prototypem "ajtáka". Vysoký, ne příliš sociálně zdatný, ale s širokými technickými vědomostmi a osobitým smyslem pro humor. Tak osobitým, že mu rozumí jen on sám. Neprůstřelně jasná představa. Každý někoho takového zná. Dále bylo nutné vymyslet ženskou formu, která by jeho divnost podporovala. Další jasná představa. Laktovegetariánská feministka s volnomyšlenkářskými levicovými sklony.

Po takto povedené dvojce bylo nutno celou šestici doplnit svérázným duem. Pragmatickou skautkou s ryzí povahou, selským rozumem, holkou do nepohody se svébytným ironickým přednesem a poněkud přihlouplého "tvrďáka", který je přesvědčen o svém neodolatelném a okouzlujícím charismatu.

Takže představa byla jasná. Parta ucelená. A materiál vhodný pro další zpracování. V této chvíli jsme předali naše podklady jako výchozí body pro psaní scénáře oběma našim scénáristům. Každý z nich se s tématem velmi originálním způsobem popral.

V tomto bodě bych ráda stručně popsala a následně zkonfrontovala styl psaní obou našich scénáristů a vyjmenovala jednotlivé námitky, týkající se jejich osobitého pojetí textu, z nichž jsme vycházeli pro další spolupráci.

Kryštof Týc

Kryštof si základní charaktery ještě poupravil a změnil jejich poměr. Děj rozepsal do tří povídek.

Charaktery: Vidlák - nesmělý přistěhovalec, Melichar - třídní frajer a trouba, Pítr - zbohatlický, dobrosrdečný ňouma, Viki - hezká sympaťačka, Terka - skautka, Jiří - Ajťák

V první povídce, která by měla být úvodní, se můžeme seznámit s hlavními hrdiny během posledního zářijového dne. Všichni už se tak trochu znají, akorát je jasné, že až do nedávna se moc vášnivě nepřátelili. Situace, která je stmelila, evidentně není nikomu z nich příjemná. Jednou po škole se tak nějak sešli venku a jeden z nich, blbec Melichar, se nechal vyhecovat, že nasprejuje na zeď od školníkovy bytu 6A RULLEZ. Všem to přišlo jako správně "blbej" nápad. Teď toho ovšem litují, protože je u toho načapal školník. Za hodinu se vrátí a celá zeď musí být nově vymalována. Během malování přijdou na to, že na okraji nápisu je nalepená zvláštní plastová destička s nějakým kódem, což působí jako nevysvětlitelná záhada.

Zde uvádím citaci, pro lepší ilustraci literárního projevu:

Rozhovor přerušil Jiří: „Hej, co to je? To je dost divný.“ Ukazoval na zhruba půlcentimetrový kousek plastové destičky s černým číslem 17 nalepeným na spodním okraji písmene U.

„Jo, to tady občas bejvá, pár už jsem jich viděl. Asi nějaká značka nebo co“ zhodnotil nález Pítr.

Jiří byl nicméně stále udiven, neboť jak správně podotkl „Ale tohle sem museli dát až potom co jsme to nasprejovali, teda dost nedávno, a to je divný“. A to bylo teda fakt divný.

Druhá povídka nese název "Tunel". V této povídce se popisuje líné školní odpoledne, které narušuje pouze hlas opilého školníka, kterého nikdo neposlouchá. Nikdo až na Jiřího, který v jeho opileckém blábolení zaslechne slova "Pragoprojekt" a "ražba". To ho vzhledem k jeho zálibám zaujme natolik, že neváhá a přisedne si k němu. Snaží se z něj vymámit, o čem to mluví, a školník mu sdělí, že pracoval na velkém utajeném projektu za komunistické éry, a že se stavěl tunel. Víc ze školníka nemůže dostat a nakonec se vnutí, aby mohl přijít po škole k němu na návštěvu, a školník po slibu o koupení lahváčů nic nenamítá. Celá parta se u školníka sejde ve čtyři a vyslechnou si zajímavou historku o tom, jak se za "totáče" stavěl projekt České Budějovice - Jadran, ale že se celá věc nedotáhla, protože soudruzi "dostali echo", že se o celém projektu dozvěděla rakouská tajná služba a že z toho koukal malér. Školník taky nezapomněl dodat, že tunel měl sloužit pro zrychlení dopravy pro rekreanty, ale že nakonec ten tunel využilo akorát české loďstvo, čemuž parta nemohla uvěřit a ukončil to informací, že české loďstvo má nejlepší Tatra ponorky na světě a ukázal jim fotku. Po odchodu se celá parta rozhodne, že tomu přijdou na klub a začne připravovat průzkumnickou akci.

Opět ukázka:

Rozhovor začal nesměle, dokonce tak nesměle, že si toho školník vůbec nevšiml, a tak se musel odhodlat a zvýšit hlas na slyšitelnou úroveň. „Pane Karas, promiňte, co jste to povídal o té ražbě? Mě tohle totiž moc zajímá, doły a tak... Pane karas?“

„Jó, cože? Jo, ražba, jasný kluku,razil jsem, to bys měl vidět, jak jsemrazil! To byla prácička! Dobře placená, zajímavá, ale hlavně, kluku, to byla prestiž, víš? Čest jsme dělali tomu národu čechoslováckému!“

Poslední povídkou z Kryštofova pera je "Bunkr". Po exkurzi v plynárně se "zpruzelí" kolektiv vrací povinně ke školnímu pozemku a odtud každý plánuje jít domů. Melichar se snaží všechny nalákat za vyhlídkou dobrodružného odpoledne do tajného bunkru, který našel minulý týden. Nakonec celou partu přesvědčí a během nezáživné cesty, plné nadávek a pošťuchování se připlíží k bunkru, který opravdu vypadá velice temně a dobrodružství z něj jen dýchá. V tu chvíli se tam objeví hlídač a vyhodí je. Melicharovi stihne ještě pohrozit, že si na něj přijde ztěžovat do školy, že ho vyrazil už minulý týden. Tím povídka končí.

Ukázka:

Školní exkurze do plynárenského muzea (skutečně existuje, a skutečně je to "hard core" <http://www.ppas.cz/muzeum.html>) byla esence vopruzu. Nikdo z dětí přesně nepochopil, proč je tam učitelka na začátek školního roku vzala. O plyn neměl nikdo z nich sebemenší zájem, průvodkyně se je snažila unudit k smrti, všichni by snad raději seděli ve škole, než aby byli podrobováni tomuto krutému mučení. Aby celá věc byla dovedena až do potupného konce, museli se nakonec všichni organizovaně vrátit ke školní budově. Lepší způsob strávení slunného dne nikdo z nich skutečně neznal.

Nyní bych stručně zhodnotila Kryštofův styl. Osobně mě do velké míry baví forma vyprávění a dialogů. Myslím, že trefně vystihuje "mentální tělovýchovu" věkové skupiny hlavních hrdinů, kteří jsou v tomto případě mladší, než ve finální formě. Co mi zde trochu chybí, je nějaká koncepce a udržení dějové linky během všech tří kapitol. Také se mu nepodaří vždy jednotlivé příběhy důmyslně vypointovat, což je škoda.

Jan Pohunek

Ted' bych ráda přiblížila přístup Jana, se kterým, na základě výborně odvedené práce, spolupracujeme doteď. Po zadání tématu nám do týdne poslal podrobnou finální charakteristiku postav se jmény, popsal jejich povahy, schopnosti, vlastnosti a zájmy, vypsali modelové situace chování jednotlivých hrdinů a napsal úvodní kapitoly. V současné době dělá literární koncepci zbylých deseti kapitol, na kterých jsme předběžně domluveni. Současná a definitivní charakteristika zachovává prvotní myšlenku šestice hrdinů. Jejich popisy bych ráda vyložila vlastními slovy.

Marty:

Je vůdčí osobností celé party. Je to spíše tišší a rezervovanější typ, ale ve skrze přátelský a právě tato vlastnost ho činí přitažlivějším. Povahově je spíše intelektuál. Má velký kulturní a všeobecná přehled a zajímá se o design, umění a estetiku. Dbá na svůj zevnějšek, ale nijak okázalým stylem, takže nepůsobí jako metrosexuál, či gay. Všichni ze spolužáků mají podezření, že má něco s Viki, ale ve skutečnosti jsou pouze přáteli od dětství a je mezi nimi spíš sourozenecký vztah. Proslýchá se, že Marty chodí se starší dívkou, ale on si svoje soukromí neobyčejně hlídá, takže tento fakt není potvrzen.

Modelová situace chování: V jeskyni je spící drak!

„Pojďme ven probrat, co dál, než ho budeme muset nakrmit tady princeznou... Nejsm expert na draky, ale něco bych o nich mohl najít.“ (jak se drak probudí, kryje ústup ostatních)

Viki:

Je dívčím protějškem Martyho. Je milá, vstřícná a přátelská, což si většina kluků, díky jejímu neobyčejně hezkému vzhledu často vykládá špatně. V takovýchto situacích se snaží vždy chovat slušně a mírně, ale občas jí ujedou nervy a dokáže být velmi rázná. Ve škole si, díky její inteligenci a přirozenému zájmu o vzdělání, z ní dělají srandu, že je šprtka. Povahově je spíše stydlivá a má trochu problémy se svým sebevědomím.

Modelová situace chování: V jeskyni je spící drak!

„Ježiš, dejte pozor, ať se neprobudí.“ (načež se drak probudí, a vidíme ji, jak najednou stojí za ním a flákne ho pánví po hlavě)

Jiří:

Je klasický "ajt'ák". Miluje techniku, počítače a má slabost pro "army styl". Ve volném čase, kterého má, díky svému ne příliš vyvinutému sociálnímu citění, hodně, sedí u počítače a "paří" nejnovější hry. Pokud nesedí u PC, tak se prohání s kuličkovkou po lese a hraje s podobnými "nerdama" airsoft.

Modelová situace chování: V jeskyni je spící drak!

V jeskyni je spící drak!:

„Hm... tak teď záleží na tom, jestli je ten drak červený nebo černý, mohla bys mu zkolabovat vlnovou funkci? Aha, nic, nic, promiň. Jako posvítit na něj, já to vyřídím, přepnu si z halogenu na diody.“ (přepne si svítilnu z diod na halogen a draka probudí) „A...a... sakra. Poplach, opusťte jeskyni!“ (k drakovi) „...thou shall not pass... ne, tak... Vicit Leo de tribu Juda... ne... Hlaatv barad nikto...?“ (popadnut za rukáv je odvečen kamarády ven)

Terka:

Laktovegetariánská feministka s pacifistickými tendencemi. Vyznavačka mírně levicových politických názorů a odpůrkyně konzumentského chování. Ve škole si za svou povahu sklízí posměch, ale jí to příliš nevadí. Je spíše smířlivá a klidná a v promlouvání do cizích duší je takřka neodbytná. Má slabost pro veškeré menšiny a sociální případy a miluje zvířátka.

Modelová situace chování: V jeskyni je spící drak!

„Ahoj, pane draku, nevíte, kudy k pokladu?“

Jill:

Vlastním jménem Julie, ale už od dětství má přezdívku ze skauta Jill, a jinak jí nikdo ani neřekne. Na holku je drsná a velice pragmatická, vydrží toho mnohdy víc než kluci. Povahu má přátelskou a vyznačuje se rovněž velmi ironickým smyslem pro humor. Co si na ní ostatní váží je, že je stále pozitivní, zkrátka holka do nepohody. Ve škole je, stejně jako skoro všichni z party, dost "out". Především proto, že si neholí ruce a netrhá obočí.

Modelová situace chování: V jeskyni je spící drak!

„Touhle chodbou bychom ho mohli obejít, ale zhasněte.“

Michal:

Michal kdysi taky chodil do oddílu, stejně jako Jill. Ale na rozdíl od ní je naprosto městským typem a je nejvýš nepraktický. Proto si z něj Jill občas utahuje. Snaží se vypadat jako frajer a jeho život je hip hop, ale ve skutečnosti je to hodný kluk, který si akorát o sobě moc myslí. Už dlouhou dobu se snaží svým šarmem oslnit Viki. Ještě stále však bez úspěchu ...

Modelová situace chování: V jeskyni je spící drak!

„No doprdele, fakticky, drak!“

Po rozboru našich hlavních charakterů bych chtěla stručně popsat Janovu povídku, což je zároveň i finální literární scénář, na základě kterého jsme pracovali dále. Jan od začátku koncipuje celou povídku tak, aby do ní byl zahrnut interaktivně hráč.

Den začíná pro hráče následovně. Ráno mu zvoní budík a tím začíná nový den v nové škole. Následuje cesta do školy a hledání té správné třídy. Po vstupu si všimne skupinku "slepici", z nichž se jedna velice hlučně chlubí nějakým příšerným šperkem. Hráč se rozhlíží a zařazuje si jednotlivé nové spolužáky. Snaží se navázat kontakt tím, že si chce půjčit sešity s dosavadní látkou. Většina spolužáků se tváří nevšímavě nebo chladně, potom ho odkáží na třídní šprtka Viki. Ta mu vyhoví a jde s ním pro svoje sešity ke skříňkám, kde je má

uložené. Při odchodu ze třídy se ozve jekot a třídní "husa", která se prve chlubila náhrdelníkem zjistila, že ho někde ztratila. Když dojde hráč s Viki ke skříňkám, tak se nečekaně objeví náhrdelník ve Vikině skříňce. Fiflena ji osočí, že jí ho ukradla, a Viki se brání, že to není pravda a dokládá svojí nevinu, že byla o přestávce celou dobu s Terkou.

Nyní nastává prostor pro odehrání úkolu, kdy hráč musí sehnat Terku.

Po dovedení Terky za učitelem, Viki a fiflenou se spor vyřeší neutrálně. Viki se ale celé věci snaží přijít na kloub a proto se vydá za Martym a Jiřím, aby se s nimi poradila. Viki vysloví své podezření, že jí někdo o přestávce musel náhrdelník strčit do skříňky, a Jiří nabízí řešení školních kamer. Připadá mu zvláštní, že to nenapadlo již učitele. Dále podotýká, že věc nebude tak snadná, neboť je zapotřebí speciálního kabelu s výstupem na kameru a ten se někde musí sehnat, nebo koupit.

Úkol opět řeší hráč.

Po úspěšném sehnání kabelu se data z kamery přetáhnou do notebooku a celá parta oněmí od úžasu. Zjistí se, že do skříňky náhrdelník vhodil jeden spolužák. Ale nikdo netuší proč. Proto vyšlou Michala, aby od dotyčného kluka, se kterým se Michal vcelku baví, vymámil proč. Důvod sice nezjistí, ale dozví se od něj o tajemném místě za Prahou, které je může dovést na správnou stopu. Nyní se seznamujeme s Jill, která je pověřena organizací celé akce do staré Tomáškárně.

Další úkol je získat potřebné "skills" pro výpravu, popřípadě vydělat peníze na autobus.

Když dorazí na místo, objeví v něm starý úkryt s hromadou cenností a zahlédnou spolužáka, který, když je zmerčí, prchá. Když ho dohoní, donutí ho, aby vyklopil pravdu. Spolužák se kajicně přiznává ke svému činu a celou situaci objasňuje tím, že náhrdelník našel tam, když se vracel kolem Tomáškárně z hospody a ujel mu spoj. Protože byl trochu opilý, tak přešel plot a přespal na místě. Ráno objevil poklad a rozhodl si, že si z něj něco nabere. Náhrdelník dal třídní fifleně, kterou nedávno sbalil a ostatní drobnosti, co našel, prodal. Potom ale dostal strach, protože ho napadlo, že majitel cenností po něm začne pást a tak se rozhodl zamést stopy. A když slyšel, jak se jeho přítelkyně tím náhrdelníkem chlubí, dostal ještě větší strach, že to vyžvaní. A proto se rozhodl jí náhrdelník nenápadně potáhnout a zmařit. Vikinu skříňku si vybral jako nejlepší terč, protože se chtěl zároveň pomstít, že mu nedávno dala košem. Že jsou kamery u skříňek, mu absolutně nedošlo. Konal ve stresu a pod tlakem.

Naše partička si ho náležitě vychutná, ale na naléhání Terky se rozhodnou, že se celá akce nebude dál rozpitvávat.

Možnost dalšího vývoje děje v budoucí kapitole:

1) Ředitel asi záznam z kamer viděl, ale přesto nezasáhl, mohlo by to být proto, že David má movitého tatínka, který sponzoruje školu (to napadne Michala). Na druhou stranu si to ale mohl nechávat coby eso v rukávu a na jeho vytažení akorát nedošlo. Žádná další zápletky z toho není, ale máme do budoucna mít důvod začít lehce pochybovat o ředitelově morální integritě.

2) Nález pokladu je ohlášen v televizi (šťastný nálezce dostane odměnu...), ale kupodivu se ukáže, že ty cennosti nikomu nechybí a není jasné, co jsou zač a jak se tam vzaly. Což je materiál pro nějaké budoucí pokračování, které ale může nastat zase po pár jinak orientovaných kapitolách.

Nyní bych ráda popsala, čím nás Janův přednes tak zaujal. Jednak si ceníme jeho disciplíny a smyslu pro povinnosti, ale v další řadě je zřejmé, že celý děj je detailně propracovaný a kompaktní a v závěru vtipně vypočítaný. Hráč se seznámí se všemi základními charaktery a ve zkratce se seznámí s jejich povahami a celý průběh působí nenásilně a přirozeně.

Tímto bych asi kapitolu o tvorbě scénáře uzavřela.

5.2 Tvorba storyboardu

První storyboard, který sloužil jako hrubá skica, vytvořil Jakub. Z celého příběhu "vypíchl" stěžejní body a důležité informace, které mají nosnou hodnotu pro vyprávění příběhu v obrazech. Tento prvotní náčrt pro nás sloužil jako informační plánek. Celý příběh jsme rozkouskovali do čtyř částí, z nichž každá má jiný počet oken, podle délky jednotlivých

úseků povídky. Protože ve výrobě našeho projektu vynecháváme část tvorby technického scénáře a animatiku, museli jsme do storyboardu zanechat důležité informace ohledně stavby a montáže každého komiksového okna. Ve většině případů se jednalo o rozdělení obrazu do jednotlivých vrstev, jako jsou detaily, popředí, pozadí. U jiných částí se vyznačily některé elementy, které bylo potřeba postprodukčně rozpohybovat.

Další důležitou složkou při realizaci storyboardu bylo kreslení oken, abychom si mohli jasně určit, jak bude celý komiks kompozičně poskládan a v jakém pořadí a velikosti budou všechny obrazy po sobě následovat. Původní myšlenka byla poskládání komiksu do klasického obdélníkového formátu a počítalo se s jízdou kamery. Ale od této představy jsme po důkladném zvážení museli ustoupit. Shodli jsme se totiž na tom, že jízda kamerou po celé ploše komiksu by byla příliš krkolomá a prozrazovala by nadcházející děj v nesprávných momentech. Proto jsme na závěr zvolili jako konečné řešení statické okno, ve kterém poběží komiksový pás, s okny různých velikostí a tvarů, která na sebe budou navazovat podle stříhové potřeby a údernosti sdělení, které si bude hráč v průběhu hry odklikávat a posouvat podle potřeby. Pojmeme okno, mám na mysli rámeček s vyplněným a velikostně i barevně přizpůsobeným obsahem.

V této fázi jsem se překreslování storyboardu chopila já. Z původního Jakubova naskicovaného plánu jsem vytvořila předlohu pro finální řešení ilustrace. Navrhla jsem si kompozici jednotlivých oken a podle toho dále postupovala v čistokresbě. Celý storyboard je naskicován centropenem a podkladový papír je bílý. Nejprve jsem všechny okna nakreslila na papír a potom jsem je rozstříhala do jednotlivých polí, aby se s nimi dalo volně disponovat. V případě potřeby je možné některé z polí vyhodit, či naopak dokreslit a vložit, což nám zaručuje příjemný způsob variability. Každé pole má pro větší přehled své číslo, čímž se vyvarují nepřehlednosti.

Rozčlenění do čtyř segmentů a popis oken:

Segment 1.

1. budík na stole
2. jízda autobusem po ulici
3. škola

4. třídní slepice
5. obličejje spolužáků
6. Viki v lavici
7. detail ječících úst
8. pobavená Viki
9. jízda přes skříňky
10. Viki u skříněk
11. ruka otevírající skříňku
12. let náhrdelníku
13. vypadlý náhrdelník u nohou
14. udivená Viki
15. rozhořčená fiflena
16. Viki, navrhující řešení

Segment 2.

1. Viki, Terka, učitel
2. Terka
3. učitel
4. rozhovor Viki s Terkou
5. rozhovor mezi Viki, Martym a Jiřím
6. Marty
7. Jiří

Segment 3.

1. Jiří s kabelem
2. notebook
3. akce v notebooku
4. udivená parta kolem notebooku
5. Michal
6. Marty
7. Marty představuje Jill

8. Jill

Segment 4.

1. Tomáškárna
2. barák v pozadí, Michal a Jill
3. barák v pozadí, Marty, Michal a Jill
4. díra ve zdi v křoví
5. interiér objektu, Terka a Viki
6. silueta u vchodu
7. detail mizící boty
8. dopadení Křiváka
9. Křivák
10. hospoda
11. Křivák jdoucí z hospody
12. Křivák lezoucí přes plot
13. Terka
14. kající se Křivák

Myslím, že tento výčet z oblasti tvorby storyboardu je úplný a dostačující.

6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ GAME DESIGNU

V této části bych se ráda rozepsala o tom, jakým způsobem jsem řešila výtvarnou stránku celé hry. Své myšlenky a argumenty, proč jsem si zvolila daný výtvarný způsob projevu, jsem již nastínila v předchozích kapitolách. Ráda bych ale svůj záměr ještě trochu doplnila. Celá koncepce mého pojetí výtvarného řešení byla jasná. Zhostit se úkolu veskrze originálně. Vycházela jsem ze svých zkušeností z předchozího období, kdy jsem si vedla obrazové deníky, do kterých jsem si zakreslovala různé situace, které se kolem mě odehrávaly. Zjistila jsem, že nejpříjemnější pro mě bylo zaznamenávat si kresby fixami. Po delší době jsem pokreslila řadu zápisníků z různých materiálů, barev a složení papírů. Během této doby jsem střídala i různé způsoby záznamů, ale k fixám jsem se vždy vracela, protože tato technika pro mě začala být nejpohodlnější a nejpřirozenější. Postupně jsem se v tomto stylu zdokonalila natolik, že jsem začala různě experimentovat s rastrem, vrstvami, kombinováním a překrýváním barev, používáním bělítka a podobně. To všechno vedlo k tomu, že jsem si vybudovala poměrně jedinečný rukopis. V průběhu vytváření jednoho ze svých deníků jsem zjistila, že nejefektivnějším způsobem ilustrace je právě kombinace fixů s obyčejným hnědým balicím papírem tvrdší gramáže. Při technice nanášení barevných ploch fixami na papír se vytváří na struktuře balicího papíru zvláštní rastr, který do sebe vpíjí barvu z fixu a výsledný efekt působí velice příjemně až starobyle, jakoby měl patinu.

Když jsem se na začátku projektu rozhodovala, fixy pro mě byly samozřejmou volbou. Chtěla jsem, aby tento způsob výtvarné techniky doplnil příjemně omšelou atmosféru grafiky herního designu.

Trvalo dlouho, než jsme spolu s ostatními našli společnou cestu, jak ztvárnit finální výtvarné řešení celého projektu. Museli jsme si projít řadou nepovedených výstupů. Počáteční myšlenka byla pro mě, jak jsem již napsala, jasná. Kombinace fixů a balicího papíru. Bohužel nálada byla lehce pod bodem mrazu, a proto jsem musela zkoušet dál. Ani další pokusy se nasetkaly s přílišnými ohlasy a díky tomu jsme museli dojít k nějakému kompromisu. Kluci argumentovali tím, že nejlépe vypadají jednotlivé charaktery, když jsou znázorněny decentní linkou mikrotužky s případným lehkým vystínováním objemů, jenže v tomto případě bylo jasné, že takovýmto směrem, z hlediska komerčního využití, postupovat nelze. Projev byl sice elegantní, ale nevýrazný a příliš fádňí. Dále jsem zkoušela kreslit charaktery černým centropenem, jehož linka přišla klukům příliš neotesaná a hrubá. Nakonec jsem ale našla ten správný způsob. Na jemné tahy jsem začala používat vykreslené centro-

peny a na silnější rysy různé tloušťky fixů. Potom jsem začala černou linku kombinovat s barevnými výplněmi. Zde jsem se opět snažila prosadit fixy, ale pořád pro ně nebylo příliš pochopení. Na základě argumentů typu "výsledný produkt musí zaujmout, co nejširší spektrum lidí, a proto by měl působit lehce kýčařským a líbivým dojmem", jsem vyzkoušela klasické řešení kombinace linky s čistými plochami, což podle mého názoru působilo nesnesitelně sterilně a prvoplánově. Potom jsme dospěli k názoru, že fixy teda budou z hlediska originality pravděpodobně vhodnější, ale jako podkladový materiál jsme zvolili obyčejný bílý papír. V očekávání, že tento projev bude působit čistším a profesionálnějším dojmem, jsem pokreslila desítky papírů, abychom opět mohli dospět k tomu, od kterého jsme na začátku upustili. Všichni jsme se přesvědčili o tom, že barevnost fixů na bílém podkladu působí příliš křiklavým, a v některých odstínech, skoro až vulgárním dojmem. Proto jsme se opět vrátili na začátek a uvítali kombinaci tlumených tónů barev, které na balicím papíře vyzněly nakonec mnohem vhodněji a naprosto přirozeně.

Nyní ilustruji každou kresbu na balicím papíru tvrdší gramáže ze skicáku z obchodu výtvarných potřeb "Zebra" v Praze a fixy používám klasické. Uvažovala jsem o větší finanční investici do fixů značky Copic, ve kterých je vyjímatelná náplň a dají se kupovat po kusech. Po první zkoušce jsem usoudila, že nezanechávají potřebný rastr, který je v našem případě žádoucí a vpíjejí se do jednoduchých ploch. Proto jsem zůstala věrná klasickým fixám širší řady Centropen, které jsou obohaceny o potřebné odstíny a tóny okrové, jemně šedé a tělové barvy. Jedinou nevýhodou je, že se nadají dokupovat jednotlivě, protože tyto tři barvy používám nejčastěji a kvůli jejich doplňování, musím vždy koupit celé balení, což je do velké míry neekonomické.

6.1 Výtvarné řešení charakterů

Každý charakter procházel velmi dlouhým vývojem od počátečních skic až po finální verzi. Celkovou studii jsem začala řešit zhruba před rokem a s ohlednutím musím zkonstatovat, že jsme zaznamenali značný posun.

Hned v první fázi jsem zjistila, že budu potřebovat inspirační složku, ze které načerpám vizuální podobu a základní rysy hlavních hrdinů. S prvními pokusy jsem se přesvědčila, že není možné vymýšlet každý charakter z hlavy, neboť pro dlouhodobější práci s charaktery

je pro mě předloha nezbytnou součástí, ze které budu muset, alespoň v začátcích, vycházet. Osobně nesnáším jakoukoliv přehnanou stylizaci a vždycky se snažím o co nejuvěrnější záznam skutečných obrazů, samozřejmě s přirozeným rukopisem, bez jakýchkoliv manýr.

Takže mi bylo jasné, že si budu muset začít vést dokumentaci. Naštěstí jsem měla celkem jasnou představu o podobě většiny hlavních hrdinů, protože mi typově připomínali moje vlastní spolužáky, takže stačilo projet moji rozsáhlou databázi fotek a měla jsem pro každý charakter vizuální vodítko. Aspoň do doby, než jsem si jednotlivé typy postav osvojila natolik, že jsem dokázala vystihnout danou situaci z hlavy. Níže předkládám postup práce s časovým posunem zhruba každé dva měsíce. Zde je nejčitelněji zaznamenáno, jak se můj kresební styl vyvíjel, z čeho vycházel a kam až dospěl.

Fáze 1.:

Začáteční skicy jsou pouze studie fotografií dětí a první barevná zkouška.



1.



2.



3.

Fáze 2.:

Další pokusy už začínají dostávat styl a formu.



4.

Fáze 3.:

V tomto bodě jsem dospěla do finální podoby zpracování vizuálního stylu hlavních postav, který je viditelný samotné hře. Vycházela jsem z celkem slibně načrtnutých charakterů, které této fázi předcházely. V závěru zde máme, podle mého názoru, skupinu lidí, kteří, celkem přesně, vystihují do původní literární předlohu.

Charakterizace postav podle předloh:

Marty: Vysoký, tmavovlasý, modrooký, přátelsky vyhlížející, moderně oblečen, celkově působící ležérním dojmem

Vycházela jsem z těchto předloh: Tesák, Jake Gyllenhaal



1.



2.

Viki: Vyšší bruneta, hezké vlasy, velké oříškově hnědé oči, příjemně vyhlížející, hravý styl oblékání, neobvykle pohledná, výrazný obličej, velké oči, větší nos a elegantně klenuté lícní kosti

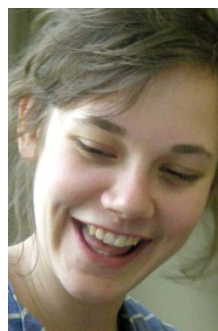
Vycházela jsem z těchto předloh: Klára



3.



4.



5.

Terka: Nižší, drobná, světlavá, něco mezi blond a zrzavou, světlé velké oči, hippie vzhled, působí vyjeveným a naivním dojmem

Vycházela jsem z těchto předloh: Leona, Luna Lovegood



6.



7.

Jiří: Vyšší, mastné tmavé vlasy, brýle, pubertální knírek a akné, zanedbaný "army" styl

Vycházela jsem z těchto předloh: Oplatek



8.

Michal: Celkem pohledný, vyšší, s vypracovanou muskulaturou, "hiphopáckým" vzhledem, nepatrně přihlouplý, ale dobrosrdečný výraz

Vycházela jsem z těchto předloh: Pepa, Gába



9.



10.

Jill: Skaut "look", nižší, podsaditější, čile a autoritativně vyhlížející, veselý a bodrý obličej

Vycházela jsem z těchto předloh: Nikola



11.



12.

6.2 Výtvarné řešení prostředí

Původně jsem se snažila vytvořit plánek základních prostředí, podle povídky. Díky své puntičkářské povaze, jsem si celý proces výroby značně zkomplikovala. Na delší dobu jsem se totiž zasekla ve fázi hledání správných materiálů pro plán školy. Počítala jsem s tím, že když budu vycházet z reálných podkladů, tak se pro mě celý systém výroby stane do budoucna rychlejším a přehlednějším. Bohužel jsem ale nebyla schopna najít to, co hledám, takže jsem musela od této představy upustit. Dále jsem si nashromáždila pouze dokumentaci týkající se základních herních prostředí. Hlavním zdrojem byla opět moje foto databáze a internet. Vyhledala jsem si jednotlivá prostředí, která nejlépe odpovídala předloze a mým vlastním představám, a na základě nich jsem postupovala dále stylem, který jsem si prve stanovila pro celkovou vizuální formu.

Zde předkládám ukázkou postupu výroby prostředí podle foto předloh.



1.



2.

Technologie výroby obrazové části

V první fázi, podle storyboardu, rozkresluji jednotlivé obrazy do vrstev a plánů. Tento materiál dále skenuju a ukládám do počítače. V programu Epson Scan, který používám na přenos obrazových předloh do PC, mám přednastavenou hloubku 24 megabit a formát TIFF. Dále mám zvoleno cílové úložiště podle potřeby přenosu importovaných dat do jednotlivých složek. Pro přehlednější pohyb v datech používám Zoner Photo Studio, což mi rovněž usnadňuje rychlejší úpravu drobných obrazových vad. Dále řeším obrazovou postprodukcí v programu Adobe Photoshop. Do této fáze spadá korekce barevnosti, odstraňování a upravování obrazových nedostatků, vytváření kompozic, skládání vrstev a podobně. Následovně jednotlivé soubory, z formátu TIFF, přepisuji do formátu PSD, kvůli snadnějšímu a efektivnějšímu dalšímu zpracování. V této chvíli, takto připravená data, přebírá animátor a grafik. Jeho práce spočívá v rozanimování jednotlivých objektů, vytváření efektů, doplňování dialogových oken a dosazování komiksu do základního rámce. Tato část práce se provádí v programu Adobe Flash a animátor při ní pracuje v několika úrovních. S programováním času, délky a hloubky objektů celé kompozice. Výsledným produktem je potom rozpořehovaný komiks, který si hráč prohlídne interaktivně.

V našem případě bude pomocí programu Adobe After Effects vytvořeno ještě video, které bude z důvodu časové tísně, simulovat herní postup hráče.

Výroba herní části

Tato část je zatím ve vývoji, ale její výroba odpovídá následovnému postupu. Grafik nejprve navrhne celý vizuál a rozložení prvků všech stránek, se všemi podstránkami a podsložkami, pomocí programů Adobe Photoshop a Adobe Illustrator. Potom je nutná výroba všech kreslených fragmentů, kterými jsou například jednotlivé položky v inventáři, ikonky, kurzor a podobně. Když je vše rozpracováno v této fázi, přicházejí na řadu programátoři, kteří naprogramují a nakódují celý herní vývoj podle herního mechanismu a strategie hry. Tento krok bohužel nemohu dále rozvést, neboť tomuto procesu hlouběji nerozumím.

V závěru by měla být vytvořena internetová prohlížečová hra, fungující na dříve popsaném principu.

7 TÝMOVÁ PRÁCE A ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

Poslední kapitolu bych chtěla věnovat tématu práce v kolektivu. Spolupráce s lidmi v týmu, mě obohatila asi nejvíce. Získala jsem cenné zkušenosti, které se mi do budoucna jistě hodí. Mnohdy bylo skutečně těžké shodnout se na jednotném názoru, či vyjít si vzájemně vstříc. Především v začátcích, kdy byl postup mé práce ještě do velké míry ovlivnitelný a variabilní. Stávalo se, že jsem byla přesvědčena o svojí pravdě a nakonec jsem, ač nerada, musela přistoupit na jiné řešení, které, jak se v závěru ukázalo, bylo nakonec lepší. Samozřejmě se občas stalo, že tomu bylo i naopak. Ale musím přiznat, že celkově jsem vděčná, za to, co jsem se naučila. Přestala jsem se chovat individualisticky a samolibě a začala jsem naslouchat argumentům a vizím lidí, kteří sice nemají takové znalosti a dovednosti v oboru jako já, ale zato rozumí jiným věcem, které spolu mnohdy velmi úzce souvisí. Další výhodou bylo, že jsme se navzájem mohli motivovat a povzbuzovat, pomáhat si řešit své problémy a vzájemně se doplňovat. Zkrátka společným úsilím jsme to dotáhli až sem, což bych sama asi nikdy nezvládla.

Co se týče problémů, tak už v začátcích projektu, jsme se snažili koncipovat celou práci do našeho domácího prostředí, čímž jsme chtěli a nakonec i šťastlivě vyvarovali, značným organizačním a provozním problémům. Zabezpečili jsme si vlastní techniku, materiál a výbavu, takže v nejtěžších chvílích jsem já osobně řešila problémy typu: "Ach, došla mi fixa tělové barvy, budu si muset koupit celý balík za "osmdesátpět" korun, čímž nebudu mít ráno na rohlíky, to je ale neštěstí!" anebo "Hergot, zase se mi zasekl Photoshop a zapomněla jsem si uložit práci, už potřetí!" a podobně. Tímto bych nerada zlehčovala závažnost tématu, ale opravdu já osobně, jsem žádné větší komplikace, vyjma pracovní morálky, řešit nemusela. Ale jsem přesvědčena o tom, že Jakub, jakožto grafik a animátor, ve své práci písemné práci, tento deficit hravě doplní nejméně několika stranami.

ZÁVĚR

V závěrečném stadiu, ve kterém se teď nacházím, musím zkonstatovat, že práce na takovémto projektu, v kolektivu schopných a šikovných lidí, mi hodně pomohla z hlediska komunikace, sebe prezentace a prosazování svých myšlenek, názorů a postojů. Nebylo to vždy zcela snadné, ba spíše naopak. Obstály jen názory, o kterých jsem byla, do morku kosti, pevně přesvědčena a ty jsem si musela pod intenzivní "palbou" vyargumentovat. Ale díky tomu aspoň vím, že jen tyto názory byly skutečně důležité pro celý vývoj hry a pro zachování mé vlastní identity, za kterou se teď nemusím stydět.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. KRUG, STEVE: Webdesign - Nenutě uživatele přemýšlet, 2. aktualizované vydání, Computer Press, 2006, ISBN 80-251-1291-8

SEZNAM POUŽITÝCH WEBOVÝCH STRÁNEK

www.wikipedia.org

www.google.com

www.googlemaps.com

www.amanita-design.net

www.davidfullarton.com

www.meganwhitmarsh.com

www.drawetc.cz

www.alicagurinova.sk

www.theneverminbullets.com

www.travian.cz

SEZNAM OBRÁZKŮ

Amanita desig

1. Amanita crew.....20
2. Machinarium.....20
3. Samorost.....20

The Nevermind Bullets

1. komiks.....21
2. komiks.....21
3. komiks.....21

Batman: The Dark Knight Returns

1. komiks.....22
2. komiks.....22

Aardman Studios

1. Creature Comforts.....22
2. Creature Comforts.....22

Drawetc

1. ilustrace.....23
2. Komiksfest.....23
3. Parazit store.....23

David Fullarton

1. ilustrace.....24
2. ilustrace.....24
3. ilustrace.....24
4. ilustrace.....24

Megan Whitmarsh

1. Moon Boots.....25
2. šité.....25
3. Megan Whitmarsh.....25
4. ilustrace.....25

Wes Anderson

1. Fantastic Mr. Fox.....26
2. Fantastic Mr. Fox.....26
3. Wes Anderson.....26
4. Wes Anderson.....26

Alica Gurínová

1. ilustrace.....27
2. ilustrace.....27

Anifilm

1. plakát 2011.....27
2. vizuální styl 2010.....27
3. Věnováno tmě.....27
4. Iluzionista.....27

Vizuální styl

1. barevná kompozice.....44
2. skicy.....45
3. skicy.....45
4. charaktery.....46

Fotodokumentace

1. Tesák.....47

2. Jake Gylenhaal.....	47
3. Klára.....	47
4. Klára.....	47
5. Klára.....	47
6. Leona.....	47
7. Luna Lovegood.....	47
8. Oplatek.....	48
9. Pepa.....	48
10. Gába.....	48
11. Nikola.....	48
12. Nikola.....	48

Vizuální styl prostředí

1. ilustrace.....	49
2. předloha.....	49