

ANIMACE V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Bc.A Jan Živocký

Diplomová práce

2005

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Abstrakt česky

Tato práce pojednává o výtvarné stránce a animaci v počítačových hrách s bližším zaměřením na tituly tvořené pomocí klasické kreslené animace.

Abstrakt ve světovém jazyce

This work is focused on graphic forms and animation in computer games with closer look on titles made with classic cartoon animation method.

Technika nikdy negarantovala umělecké výsledky.

Borivoj Dovnikovič

OBSAH

OBSAH	4
ÚVOD.....	5
1 2D - 3D.....	7
2 LUCASARTS.....	8
2.1 MONKEY ISLAND.....	8
2.2 SAM & MAX, DAY OF THE TENTACLE.....	9
2.3 FULL THROTTLE	10
3 NEVERHOOD CHRONICLES.....	11
4 METAL SLUG	12
5 2D DNES	13
6 BĚH ČASEM.....	14
ZÁVĚR.....	19
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	19
SEZNAM PŘÍLOH.....	20

ÚVOD

O počítačové hry jsem se začal zajímat od chvíle, kdy mi to bylo umožněno, tedy někdy v druhé polovině 80. let minulého století. První hry jsem spatřil na osmibitových osobních počítačích - byl to Sinclair Spectrum, ale především Commodore 64. Později se objevila Amiga a PC, nezanedbatelné byly i herny a dnes už nevídané maringotky s herními (nikoli výherními) automaty. Vzhledem k mému zájmu o kresbu a animaci jsem postupně začal nahlížet na hry nejen jako hráč. Začal jsem více sledovat výtvarno a animaci ve hrách z technického hlediska, jako svébytnou oblast herního průmyslu.

Animace v počítačové hře je velmi širokým pojmem. Animovat se dá téměř cokoliv, pokud to situace na monitoru vyžaduje - pohyb hráčem ovládané figury, vozidla či předmětu, okolní herní svět, nebo třeba i úvodní a závěrečné titulky - vše závisí na kreativitě a zručnosti autorů. Herních žánrů je velké množství a navíc se mezi sebou všelijak prolínají - je tedy zřejmé, že každý žánr bude mít na animaci jiné nároky.

Jako příklad minimalistické herní animace lze uvést legendární Tetris (vymyšlený v roce 1985 Alexejem Pažitnovem v Moskvě). Veškerý pohyb, který se na obrazovce odehrává, sestává z posunování a devadesátistupňové rotace několika geometrických útvarů - nic víc ani není potřeba, neboť ve své podstatě jde o technicky jednoduchou logickou hru. Časem se samozřejmě objevila spousta verzí a mutací původního Tetrisu, které byly obohaceny o různé grafické prvky, ty jsou ale jen určitým doplňkem, na hratelnost hry samotné nemají vliv. Řčení, které říká, že v jednoduchosti je genialita, platí u této hry stoprocentně.

1 2D - 3D

Zhruba do poloviny 90. let převládala v počítačových hrách kreslená animace, vycházející z klasických animačních principů. Každé animační okénko bylo třeba zpracovat jednotlivě, stejně jako u animovaného filmu. Trojrozměrný způsob zpracování byl v té době používán především pro žánr závodních a leteckých simulátorů, pro které je zobrazení ve třech rozměrech vhodnější.

Zde je třeba upřesnit termín 3D, který vychází z anglického three dimensional - trojrozměrný. V tomto případě jím označuji hry, které byly vytvořeny za pomoci programů, schopných dynamicky simulovat prostor ve třech rozměrech. S přechodem k trojrozměrnému stylu došlo ke změně způsobu animace. V kreslené animaci si animátor obvykle nejprve vytvoří takzvané klíčové snímky - ty můžeme definovat jako počáteční a koncové fáze určitého pohybu. Na základě těchto fází se potom vytvářejí mezifáze, které zajistí plynulost pohybu. Hotová animace je pak použita ve hře, aniž by se s ní nadále daly provádět nějaké změny.

Ve 3D animaci je potřeba postupovat jinak. V modelovacím programu se nejprve vytvoří virtuální loutka a přizpůsobí se tak, aby se chovala jako fyzikální model. V prvé řadě je třeba si uvědomit, že musíme pracovat opravdu se třemi rozměry, tudíž animovaný objekt musí splňovat náležitosti prováděného pohybu při pohledu z jakékoliv strany. Samotná animace je provedena pomocí klíčových snímků - opět jsou určeny počáteční a konečné pozice pohybu, ale fáze mezi nimi dopočítává sám program.

Na pomezí 2D a 3D her se objevila jedna specifická oblast, která v sobě oba tyto způsoby částečně spojuje - jde o postup, kdy jsou veškerá prostředí a herní postavy vymodelovány v 3D programu, ale hra samotná se v 3D prostředí neodehrává, pouze na pohled tak vypadá. Herní modely jsou rozanimovány a až poté vyrenderovány do výsledných animací, použitých ve hře. Klasickými zástupci této kategorie jsou hry Fallout 1-2 od společnosti Interplay, nebo titul Jagged Alliance 2 od firmy Sir-Tech.

2 LUCASARTS

V roce 1982 byla jako odnož filmové společnosti LucasFilm založena firma s názvem LucasArts, která se zabývala - a dodnes zabývá - tvorbou počítačových her. Mezi produkty LucasArts vynikaly zejména v první polovině 90. let tituly z žánru takzvaných "grafických adventur" - hráč ovládá na monitoru jednu či více postavíček, zadává jim příkazy a tímto způsobem řeší různé úkoly a hádanky, aby se dostal dál. Lucasovské adventury byly vždy charakteristické především svým osobitým a inteligentním humorem. Z hlediska animace se mezi nejzajímavější řadí tyto hry - čtyřdílná série Monkey Island a dále tituly Sam & Max: Hit the road, Day of the Tentacle a Full Throttle.

2.1 Monkey Island

První díl vyšel v roce 1990, druhý díl jen o rok později. Vizuální podobnost obou dílů je značná, některé postavy a lokace se objevují v obou dílech. Animované sekvence jsou většinou založeny na slovním humoru a probíhají přímo v herním prostředí hry, takže rozdíl mezi hrou a nehratelnou pasáží se mnohdy vizuálně nedá poznat.

Velkým krokem vpřed byl třetí díl - The Curse of Monkey Island (1997), neboť technologický pokrok umožnil výrazné změny v mnoha ohledech. Stále se jednalo o ručně kreslenou hru, nyní však v rozlišení 800 x 600 obrazových bodů a větší barevné paletě. Celá hra je také profesionálně nazvučena a veškeré dialogy jsou nadabovány. Celá hra tak vypadá jako kreslený film a tento dojem je ještě umocněn animovanými meziscénami. V tomto díle se objevují prvky 3D animace, ale pouze doplňkově a s důrazem na to, aby v kresleném světě nepůsobily rušivě.

Escape from Monkey Island z roku 2000 je prozatím dílem posledním. Je zpracován kompletně ve 3D prostředí. Je však diskutabilní, zda je v tomto případě použitý 3D způsob kladem, či zápořem. Předchozí díly vždy patřily v době svého vydání k tomu nejlepšímu a měly svůj osobitý kresebný styl. A právě ten v posledním díle citelně chybí. Trojrozměrné figurky ztratily živost svých předchůdců a ve své strohosti a hranatosti působí spíše dojmem loutek.

2.2 Sam & Max, Day of the Tentacle

Tyto dva tituly jsou charakteristické svou výraznou comicsovou grafikou, což se projevilo i na animaci, která je mnohem detailnější a expresivnější, než jak tomu bylo u prvních dvou Monkey Islandů. Postavičky jsou větší, což umožňuje lepší charakteristiku i plynulejší animaci jednotlivých hrdinů. Videosekvence byly částečně provedeny v herním prostředí a částečně vytvořeny jako samostatné animace. Day of the Tentacle (na obrázku dole) je čistě kreslená hra, zatímco ve hře Sam & Max se sporadicky objevily prvky 3D animace.



2.3 Full throttle

Tento titul s motorkářskou tematikou byl mnohými recenzenty označován spíše jako interaktivní film, než jako klasická hra. Důvodem byla - v porovnání s předchozími tituly - relativně krátká herní doba a jednoduchost úkolů. Samotná hra byla prokládána velkým množstvím kreslených videosekvencí, které se svým zpracováním a skladbou záběrů blížily standartu kresleného filmu. Z výtvarného hlediska je tento projekt na pomezí her Sam & Max a The Curse of Monkey Island - stále je zde použito staré rozlišení 320 x 240 bodů, ale celkový koncept se blíží filmovému stylu Monkey Islandu.

V této hře je asi nejmarkantnější spojení 2D a 3D animace. Svět hry Full Throttle je zaplněn nejrůznějšími vozidly, od těžkých motocyklů po obrovské silniční tahače. Všechny tyto dopravní prostředky jsou trojrozměrně vymodelovány a poté kombinovány s kreslenými postavkami. Výsledek je překvapivě velmi dobrý - autorům se povedlo citlivě sladit oba způsoby tak, aby se vzájemně doplňovaly a nerušily se. Stroje tak působí opravdu tvrdě a mechanicky, zatímco postavy mají život a charakter.



3 THE NEVERHOOD CHRONICLES

V roce 1996 spatřila světlo světa hra, která se vymykala snad všemu, co bylo dosud v této oblasti vytvořeno. "Neverhood" se do herní historie zapsal herním světem plným fantazie, výraznou hudbou a inteligentním humorem, ale bylo to především jeho vizuální zpracování, které jej na první pohled odlišovalo od ostatních herních titulů. Děj se odehrává v abstraktním světě, plném podivných tvorů. Výtvarníkem a vedoucím projektu je Douglas TenNapel, autor mnoha herních postaviček, z nichž je asi nejznámější Earthworm Jim - žížala ve skafandru. Kompletní svět Neverhoodu byl reálně vytvořen pomocí čtyř tun plastelíny a veškeré animované sekvence byly vytvořeny klasickou loutkovou metodou (zhruba bylo nasnímáno 50 000 fází, ze kterých byl poté vytvořen finální produkt) pomocí trikové kamery, schopné tvořit snímky po jednom kroku. Samotné loutky obyvatel Neverhoodu nebyly vymodelovány z plastelíny, ale pro lepší manipulaci byly použity ocelové skelety, potažené latexovou vrstvou. Výsledný efekt tak díky reálnému základu působí zcela přirozeně a hmotně. Neverhood nebyl jediným projektem, v němž byly použity reálné loutky, ale jako jediný dokázal tuto techniku maximálně využít a zhodnotit.



4 METAL SLUG

Při pohledu do kteréhokoliv současného časopisu, věnujícího se počítačovým hrám, by se mohlo zdát, že dvojrozměrné hry jsou už pouze věcí minulosti. Skutečnost je naštěstí jiná. Velké množství klasicky kreslených her vzniká i dnes, ale jsou mimo hlavní proud, který představují právě 3D hry a také mimo platformu PC. Jedná se především o produkty určené pro herní konzole jako je Nintendo nebo Playstation.

Typickým příkladem je (zatím pětidílná) série s názvem Metal Slug v produkci japonské společnosti SNK, určená původně pro herní automaty. Jedná se o klasickou akční střílečku - figurka hlavního hrdiny běží zleva doprava a za pomoci rozsáhlého arzenálu se snaží zabít a zdemolovat vše, co jí stojí v cestě - příběh zde tedy evidentně nehraje důležitou roli. Metal Slug však exceluje v oblasti vizuálního zpracování a animace (až by se mohlo zdát, že je toho pro bezduchou střílečku skoro škoda). Vše, co se ve hře hýbe, je neuvěřitelně precizně rozanimováno - a nejedná se jen o figury, které se ve scéně vyskytují nejčastěji - tedy hráčova postavička a nepřátelské jednotky. Metal Slug vychází částečně z japonského výtvarného stylu manga, ale bere si z něj jen určité prvky. Nejvýrazněji se tento styl ve hře projevuje v podobě ženských postavicek a různých dynamických efektů.

Síla série Metal Slug spočívá v její přesvědčivosti a živosti. Animace je vždy provedena takovým způsobem, aby vystihla co nejlépe danou akci. Uvedu příklad - pokud je ve scéně šourající se zombie, je pohyb zcela plynulý a vláčný. Jiná situace je u razantních akcí, jako je střelba, nebo výbuch granátu - zde se jedná o pohyb zkratkovitý, často s použitím "rozmazaných fází", symbolizujících rychlost pohybu. Tato zkratkovitost je ostatně typická pro celou sérii Metal Slug. Animace se v jednotlivých dílech často opakuje (třeba figury hlavních hrdinů nedoznaly žádných změn, v dalších dílech pouze přibýly nové), čemuž se nelze divit, neboť na nich nebylo co vylepšovat. Nízké grafické rozlišení (320 x 240 bodů), ve kterém je Metal Slug vytvořen, dle mého názoru jen vylepšuje celkový vizuální dojem.

5 2D DNES

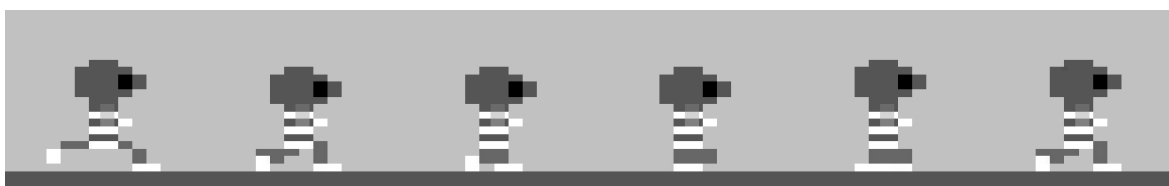
Jiným příkladem úspěšnosti 2D grafiky a animace v dnešní době je hra Alien Hominid, odehrávající se ve stejném stylu jako výše zmíněný Metal Slug, pouze je ještě o něco zběsilejší. Pro samou střelbu a obrovské (ovšem precizně propracované) výbuchy často nelze sledovat, co se na scéně vlastně odehrává. Původně Flashová hra byla po počátečním úspěchu zcela překreslena a přeprogramována. Vše má na svědomí tým the Behemoth, skládající se z pouhých čtyř lidí, kteří si navíc kompletní vývoj hry financovali sami. Jak sami uvádějí, původně měli snahu vytvořit hru ve 3D, ale po několika počátečních pokusech se vrátili ke kreslené animaci, protože do 3D ztvárnění nedokázali dostat dynamiku a vitálnost, které jsou kresleným postavčkám tolik vlastní.

Také je třeba zmínit spoustu nadšeneckých projektů, na jejichž tvorbě, rozšíření a vstup do širšího podvědomí veřejnosti má zásluhu Internet - opět jde o práci nadšenců, kteří nedělají hry pro peníze, ale čistě z radosti z tvorby. Animační a programovací software, potřebný k vytvoření jednoduché hry, je pro člověka s přístupem k Internetu snadno dostupný. Dalo by se říci, že tvorba her se určitým způsobem vrací ke svým kořenům. Dochází ke kombinacím s animačními technikami, které se dříve v oblasti počítačových her používaly jen zřídka. Jde hlavně o techniku ploškové animace, která je dobře proveditelná například v programu Macromedia Flash.

6 BĚH ČASEM

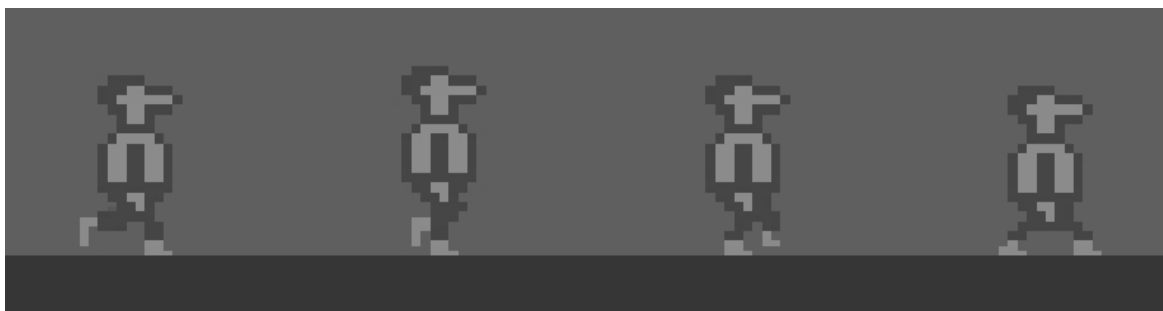
Pohyb lidské (nebo alespoň humanoidní) postavy v počítačové hře je dle mého mínění jednou z nejtěžších technik animátorského řemesla. Ohromující světelné efekty a bombastické průlety krajinou jsou jistě působivé, ale výstižně zvládnutá animace chůze nebo běhu člověka je - alespoň pro mě - skutečným uměním. Vybral jsem proto devět her, jejichž hlavní hrdina je zobrazen v chůzi či běhu z úplného nebo částečného profilu, abych na nich mohl demonstrovat, jakými způsoby byly chůze a běh zpracovávány v průběhu doby. Jde o tituly z různých časových období a z různých typů počítačů, jejich společnou vlastností je dvojrozměrné zpracování - jedná se tedy o klasickou animaci, kdy bylo třeba každou novou fázi nakreslit. Velikosti jednotlivých figurek jsem byl nucen kvůli zřetelnosti upravit.

1. Boulder Dash - First Star Software, 1984, C64



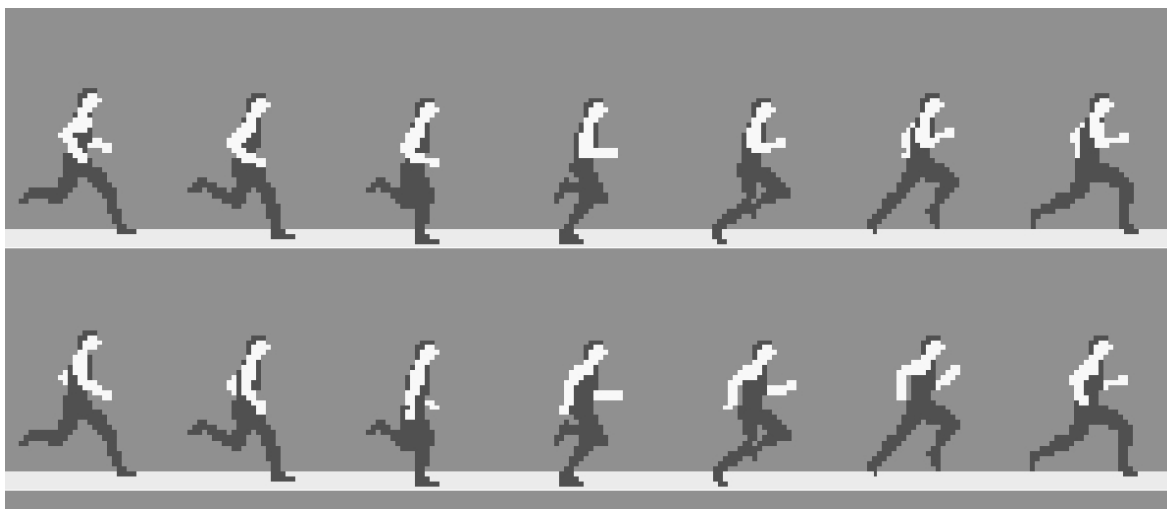
Vzhledem k jednoduché grafice této postavičky je použita pro oba kroky cyklu jen jedna fázová smyčka o délce šesti oken. Tento systém byl používán v té době velmi často, neboť omezená barevnost a rozlišení (Commodore 64 má paletu 16 barev při rozlišení 320 x 200 obrazových bodů) nedovolovala použít mnoho rozlišovacích prvků. Je zajímavé, že ačkoliv tělo má stále stejnou pozici, hlava se v rytmu kroků pohybuje.

2. Lazy Jones - David Whittaker, 1984, C64



U této figurky jsou rozanimovány pouze nohy, opět je pro celý pohybový cyklus použita jen jedna fázová smyčka sestávající ze čtyř oken.

3. Impossible Mission - Epyx, 1984, C64



Animace hlavního hrdiny této hry je nádhernou ukázkou animátorské práce. Plynulost a ladnost pohybu je zajištěna pečlivým profázováním - sedm fází na jeden krok. Pohyb rukou není lineární, což dodává běhu patřičnou dynamiku. Také je zde už zřetelně rozlišen pohyb levé a pravé ruky. Nohy nejsou barevně rozlišeny, proto je pro obě použit stejný cyklus.

4. Turrican II - Rainbow Arts, 1990, C64



Zpracování této animace tvoří mezi ostatními výjimku - běžecký cyklus je zde rozfázován do sedmi oken, přičemž každá fáze je unikátní. Obvykle se používá sudý počet oken (polovina pro každý krok), přičemž poloha končetin je v obou krocích stejná.

5. Prince of Persia - Broderbund Software, 1990, PC



Herní klasika, převratná z hlediska žánru i animace. I když se nejedná o první komplexně rozpohybovanou postavu, jak se někdy v herních časopisech mylně tvrdí, rozhodně šlo ve své době o postavičku s největším pohybovým rozsahem. Od herního stylu této hry se odrazily hry jako Blackthorne společnosti Blizzard Entertainment, nebo níže zmíněný Flashback.

6. Creatures II - Thalamus 1992, C64



Zde se nejedná o profil, ale o tříčtvrteční pohled. Figurka tohoto "medvídká" jménem Clyde Radcliffe (jak vidno, u této hry si autoři dali záležet na všem) používá osm fází pro cyklus chůze, čtyři na jeden krok. Zde to bohužel není patrné, ale v animaci samotné je každá fáze zduplikována a o nepatrný kousek posunuta, což dodává výslednému pohybu zdání větší plynulosti.

7. Flashback - Delphine Software International/U.S. Gold, 1992, PC



Asi nejlépe zvládnutá "realistická" kreslená animace lidské postavy v počítačové hře. Podobně jako u Prince of Persia oplývá figurka hlavního hrdiny kromě běhu celou škálou různých pohybů. Porovnejte si s výše uvedeným titulem Impossible Mission - obě hry používají pro cyklus běhu stejný počet fází.

8. Goblins 3 - Coktel Vision, 1993, PC



Další ukázka tříčtvrtečního pohledu, opět v comicsovém provedení. Tento cyklus je obzvláště rychlý, používá pouhá tři okna pro jeden krok.

9. Metal Slug - Nazca Corporation, 1996, PC emulátor herní konzole NEO-GEO



Precizní animace, ostatně jako vše v celé sérii Metal Slug. Šest fází na jeden krok. Při podrobnějším pohledu si lze všimnout takových prvků, jako je batoh či pramen vlasů na čele - tyto zdánlivě neměnné části figurky jsou také animovány pro zvýšení dynamiky pohybu.

ZÁVĚR

Kvalita animace je především důsledkem schopností animátora, nikoliv technického zařízení, které pro animaci používá. Počítačové technologie od poloviny 80. let až do současnosti prošly obrovským vývojem, což se pochopitelně projevilo i na podobě počítačových her. Porovnávat grafickou kvalitu tehdejších a dnešních her snad ani nelze. Nesmíme si však plést pojmy - vizuální podoba a animace jsou dvě různé věci. Důležité je, aby animace co nejpřesvědčivěji vystihovala akci, kterou má znázorňovat. Schválně jsem použil slovo "nejpresvědčivěji", a ne "nejpresněji". Animace je vlastně velký klam, který vychází z nedokonalosti našeho zrakového ústrojí - jen díky tomu můžeme považovat sled rychle za sebou jdoucích obrázků za obraz plynulého pohybu. Často je potřeba tento klam ještě zveličit, aby byl požadovaný výsledek patřičně působivý - kopírovat realitu samo o sobě nemusí stačit.

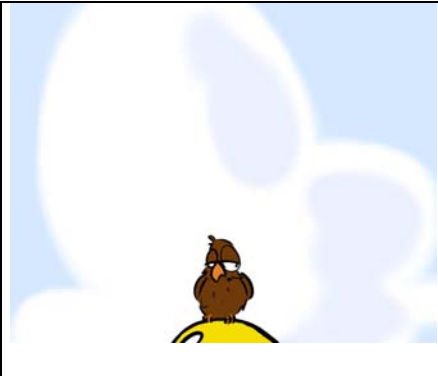
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] DOVNIKOVIĆ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. Vydal Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST, 1986.
- [2] MUYBRIDGE, Eadweard. *The human figure in motion*. Vydalo nakladatelství Chapman & Hall v Londýně, 1907.
- [3] <<http://www.c64.cz>>
- [4] <<http://www.flay.com>>

SEZNAM PŘÍLOH

P I Obrazový scénář ke kreslenému filmu Velký Úklid

PŘÍLOHA P I: OBRAZOVÝ SCÉNÁŘ K FILMU VELKÝ ÚKLID

	1 - roztmívačka, kamera sjíždí po prázdné obloze, postupně se v záběru objevuje sedící vrabčák, který poněkud znuděně sleduje okolí, náhle se něčeho lekne a odrazí se ke startu
	2 - záběr na Velké Město, čilá doprava všeho druhu
	3 - život jedné z ulic Velkého Města - rasta sedící na zemi hraje na bonga, zpustlík v hubertusu si prohlíží výlohu, slečna na balkóně žvatlá do telefonu
	4 - hotel Ratón, v popředí exhibicionista pronásleduje prchající slečnu



5 - hotelová chodba, normální uklízečka vysává koberec



6 - hotelový bar, fyzicky obdařená uklízečka sedí u baru a prohlíží si své nehty, zatímco barový personál při pohledu na ni uklízí jako o život



7 - hotelový pokoj, mohutná uklízečka drží nad hlavou gauč a vysává podlahu



8a - kancelář šéfa hotelu - šéf (zády ke kameře) sedí v křesle a na monitoru sleduje úklid hotelu, pravou rukou přepíná kanály...



8b) ...na obrazovce probíhá procentuální úspěšnost úklidu...



8c) ...scéna z baru, šéf zálibně sleduje půvaby barové uklízečky...



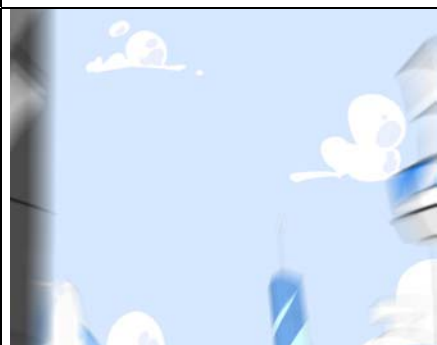
8d) ...vtom se ozve alarm, monitor ukazuje stagnaci v uklízacím procesu...



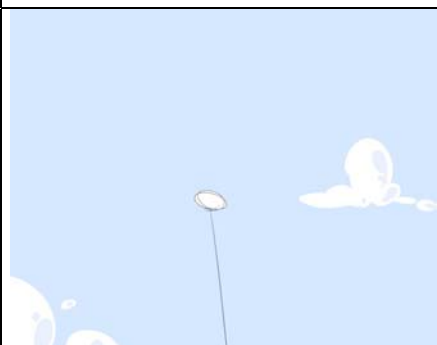
8e) ...scéna z problémového apartmá, vyjevená uklízečka křičí do kamery, lekne se a prchá, v záběru se objevuje Japonec, který úderem pěsti rozbíjí kameru...



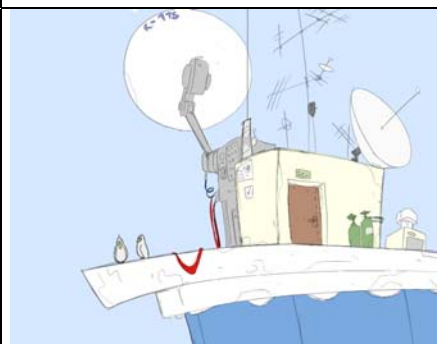
8f) ...šéf hotelu mačká červené tlačítko, odjezd kamery na střechu hotelu



9) průlet kamery mezi mrakodrapy



10a) let kamery končí u antény vysokého domu, následuje jízda kamery dolů v několika etapách...



10b) ...střecha domu, obsahující plno antén, satelitních talířů a dva flegmatické holuby..



10c) ...luxusní apartmá se zbohatlíkem, jeho tělesným strážcem a dvěma děvčaty...



10d) ...restaurace Soldanowitz...



10e) ...pavlač, jejímuž osazenstvu dominují dvě živě debatující ženy...



10f) ...a konečně garáž uklízací firmy Victor's, kolem popelnic se prosmýkne myš



11) bližší pohled na garážová vrata, která se otevírají, vzápětí z nich vyráží žlutá dodávka



12a) titulková scéna - jízda městem je symbolizována červenou čarou, která se pohybuje po mapě města, v určitých úsecích je jízda dočasně přerušena detailním záběrem...



12b) dodávka se vyřítí z uličky, chodec na chodníku poslední chvíli uskočí, titulek: JÚTÝBÍ ZLÍN...



12c) dodávka se (směrem od kamery) protáhne úzkou uličkou, titulek: UVÁDÍ...

	12d) velká křižovatka, titulek: KRESLENÝ FILM...
	12e) semafor, jehož světla jdou z červené do zelené, titulek: DA BIG CLEANIN'...
	13a) hotel Ratón, dodávka smykem zastavuje před vchodem, vystupují dvě (zatím neidentifikované) figury, vchází do hotelu...
	13b) ...kamera sleduje jízdu výtahové kabiny



14a) z výtahu vystupuje duo hlavních aktérů (vlevo Uklízeč, vpravo Čistič)...



14b) ...a blíží se k inkriminovanému apartmá



15) detail na obrovského strážce u dveří, po chvíli sklopí oči



16) oba hrdinové stojí před strážcem



17) strážce se sklání na úroveň Čističe



18) Čistič a strážce si hledí zblízka do očí



19) strážce se rozpřahuje k úderu, ale Čistič je rychlejší a odpálkuje jej hlavičkou



20) letící strážce rozrazí dveře a proletí značně zaneřáděnou místností



21a) záběr překvapených obyvatel apartmá, zde je to tetér a jeho zákazník...



21b) ...dva členové jakuzy (Kobunové) na balkóně...



21c) ...a konečně šéf jakuzy (Oyabun), rozvalený na vyvýšeném pódiu, s ním jsou tam ještě dvě nahé dívky



22) detail na Oyabuna s nepříjemným výrazem ve tváři, zlobně si odfrkne



23) oba hrdinové jsou už v místnosti, Uklízeč vytáhne hadřík a utře skvrnu z paravánu



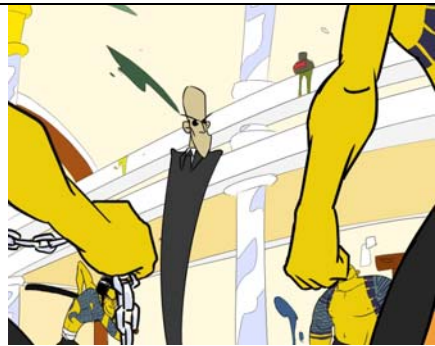
24a) stejný záběr jako 21c, Oyabun zvedá ruku a dvakrát luskně...



24b) ...pod proskleným stropem místnosti se mihnou dvě siluety



25) za Čističem doskakují na zem dva Kobunové...



26) ...další dva se objevují před ním



27a) Kobunové se předvádějí, první z nich točí řetězem...



27b) ...druhý tasí katanu a zamává s ní kolem sebe...



27c) ...třetí udeří pěstí do dlaně druhé ruky...

	27d) ...a čtvrtý se ovíjí nunchakou a následně ztuhne v póze
	28) blízký záběr na Čističův obličej, v jeho brýlích se odráží postavy dvou Kobunů
	29) Čistič je obklopen čtyřmi Kobuny, Uklízeč opodál vytírá podlahu mopem
	30) detail na zmuchlaný papírek na zemi, v záběru se objevuje Uklízečova ruka a sebere jej



31a) Uklízeč se narovnává, prohlíží si papírek...



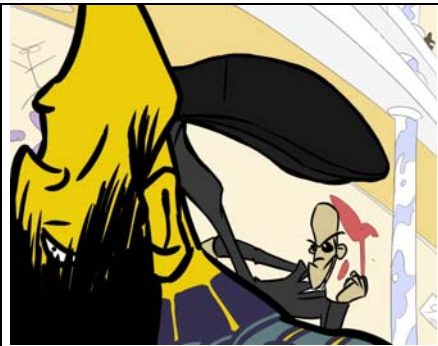
32b) ...a poté jej přes rameno zahazuje



32) stejný záběr jako č. 28, Čistič sebou švihne doleva a zmizí ze záběru...



33a) ...a v rychlém sledu srazí všechny čtyři Kobuny k zemi...



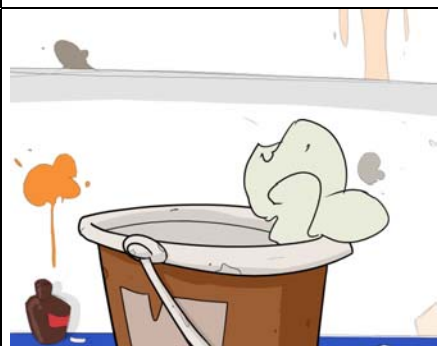
33b)



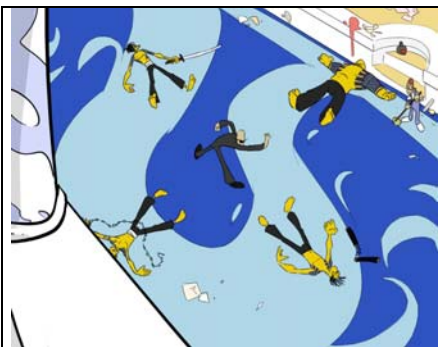
33c)



33d)



34) záběr na Uklížečův kyblík, až teď do něj dopadá papírek



35) stejný pohled jako č. 29, Čistič je stále v pozici po posledním úderu, Kobunové leží na zemi



36) Čistič se narovná



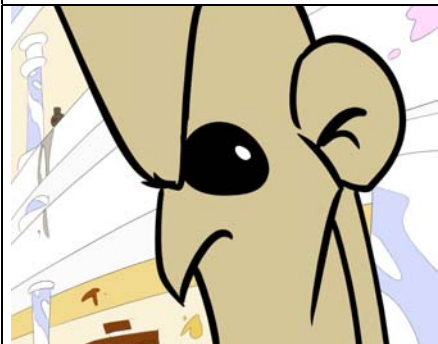
37) Dva Kobunové na něj vyjeveně hledí, otáčejí se k Oyabunovi



38) Oyabun ze sebe vyrazí vztekly řev



39) Kobunové následují jeho příkladu, rozeřvou se taky, jeden z nich drží tasenou katanu, vrhá se vpřed



40) Čistič škubne obočím



41a) Kobun s katanou útočí na Čističe...



41b) ...ten mu ji po krátké potyčce sebere a útočí



42a) Čistič dokončí sek, kamera se začákne krví...



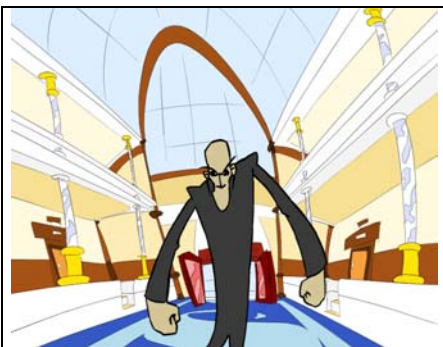
42b) ...Čističova bitka se zbylými Kobuny...



42c) ...Uklízeč utírá kameru...



42d) ...kontroluje svoji práci...



42e) ...Čistič stojí v uklizeném apartmá



43) v popředí je vidět Čističovu zaťatou pěst, v pozadí znejistělý Oyabun a jeho děvčata, scénou se mihne Uklízeč a přešetří kus Oyabunova oltáře



44) Čistič jde k Oyabunovi (rozkývaná kamera), slečny se od Oyabuna odtažují



45) Čistič projde kolem kamery, v pozadí je vidět Uklízeče, jak zabouchává dveře od záchodu, který je nacpaný poraženými Kobuny



46a) záběr na Oyabunův vystrašený obličej, očima sleduje přicházejícího Čističe...



46b) ...do nosu se mu zarazí hlaveň Čističovy pistole, začíná se značně potit



47a) Čističova tvář se přibližuje...



47b) ...mění svou podobu

	48) tma, je slyšet jen Oyabunovo skučení, jak dostává výprask
	49) stejný pohled jako u záběru č. 21a, apartmá je teď uklizeno
	50) zpoza jednoho z polštářů vykouknou Oyabunovy slečny
	51) titulky



52) jedna slečna tahá Oyabuna za uši, zatímco druhá se mu snaží urvat z obličeje záchodový zvon

UTB 2005

53) UTB 2005, konec