

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

Anna Krtičková

Bakalářská práce
2008

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně, a že jsem uvedla všechny použité prameny, ze kterých jsem čerpala.

V Olomouci 6.5. 2008

podpis:

ABSTRAKT

Ve své práci popisuji výrobu počítačové hry „NADRAKA“, kterou jsme realizovali společně s Jakubem Růžičkou. Píši o inspiraci a kontextu našeho bakalářského projektu. Popisuji způsob, jakým jsme vytvářeli výtvarnou stránku a techniku animace. Zmiňuji nápady, myšlenky a problémy, které mě potkaly během vývoje počítačové hry.

Klíčová slova: počítačová hra, inspirace, kontext, výtvarná stránka, technika animace

ABSTRACT

In my paper I describe making of a computer game „NADRAKA“, which we made together with Jakub Růžička. I write about the inspiration and about context of our bachelor project. I describe the way in which we were creating the art design and the animation technique. I mention ideas, thoughts and problems learned during the whole process of making the computer game.

Keywords: computer game, inspiration, context, art design, animation technique

Díky Bohu, že už to máme za sebou, mamince Blance - našemu generálnímu sponzorovi a milému bratranci Františkovi za pečlivou korekturu textu.

OBSAH:

ÚVOD ... proč právě počítačová hra.....	7
1. ČÁST PRVNÍ – PŘÍPRAVA	
1.1 TROŠKA TEORIE ... stručně o počítačových hrách.....	9
1.2 DVA STARŠÍ BRATŘI ... o našich vzorech.....	11
1.3 PUZZLE ... o hledání a skládání.....	13
1.4 PŘÍBĚH ... o čem to vlastně bude?.....	16
2. ČÁST DRUHÁ - REALIZACE	
2.1 ROLE ... partnerské i herecké.....	18
2.2 ŠATY ... dělají kouzelníka.....	21
2.3 SYSIFOS ... o marnosti a o smyslu produkčních.....	23
2.4 DEUS EX MACHINA ... o neuvěřitelných náhodách.....	25
2.5 GALEJE ... léta praxe a odříkání.....	28
2.6 FINÁLE ... o třešinkách na dortu.....	31
ZÁVĚR ... už nikdy více!?	33
BIBLIOGRAFICKÁ POZNÁMKA.....	34
POUŽITÁ LITERATURA	36
PŘÍLOHY.....	37

ÚVOD

... proč právě počítačová hra?

Snad každý tvůrce si někdy položí otázku, jaký má jeho práce smysl. Pokládali jsme si ji samozřejmě už během studia, kdy i většinu rozsáhlejších cvičení, jako jsou semestrální práce, jsme točili „do šuplíku“. Počáteční velká očekávání, sny o cenách a festivalových vavřínech pak samozřejmě ve finále dopadaly úplně jinak, přesto se člověk těžko zbavoval pocitů malomyslnosti a zbytečnosti. Pokud jde o školní cvičení, člověk mávne rukou, koneckonců do školy přece chodíme pro to, abychom si věci vyzkoušeli a naučili ...

Když se však podíváme na situaci současného českého animovaného filmu, ten starý známý pocit marnosti se znovu „vkrádá do záběru“. Má smysl točit filmy, které (když má tvůrce štěstí a schopného produkčního) pak pár milovníků animovaného filmu shlédne na festivalu, objedou dva tři zahraniční festivaly a už si na ně nikdo nikdy víc nevzpomene? Je to obrovské úsilí, které člověk do vytvoření krátkého dílka vloží, adekvátní odezvě?

A právě z této maniodepresivní směsice se zrodila myšlenka počítačové hry – formy, která nemusí postrádat výtvarnou i animační kvalitu, a přesto se díky internetu může dostat k tisícům lidí. Právě příklad hry Samorost 1, kterou v roce 2003 představil Jakub Dvorský jako svou absolventskou práci na VŠUP v ateliéru filmové a televizní grafiky, a která nedlouho po svém uvedení získala obrovskou popularitu, mě v tomto rozhodnutí utvrdil.

Nejsem vášnivý hráč a dětství jsem nestrávila před počítačem. Popravdě dokud jsem se nedostala na animaci do Bratislavy, s počítačem jsme se několik let úspěšně obcházeli. Co se týče pc her, zlom představovalo setkání právě s Jakubem Dvorským, který na festivalu PAF v Olomouci svoji hru prezentoval. Jako asi spousta jiných smrtelníků jsem zjistila, že neexistují jen „střílečky“, ale že pc hra může být i vtipná, poetická a po výtvarné stránce neuvěřitelně půvabná.

Samozřejmě z vody se svíčková těžko vaří, ale tento můj handicap, myslím, dostatečně vyrovnal kolega Jakub Růžička, jehož hráčská praxe je opravdu bohatá, a se kterým jsme se do tohoto projektu bezhlavě vrhli.

Když jsem použila výraz bezhlavě, musím podotknout, že v tom není ani kapka nadsázky. S obrovským entuziasmem jsme se pustili do formy, se kterou jsme neměli po výrobní stránce pražádnou zkušenost, a kterou sice na jiné škole někdo jako Absolventskou práci zrealizoval (proč bychom to tedy nemohli zvládnout my?), ale se kterou na naší škole neměl ještě nikdo co do činění (ze strany pedagogů stejně jako ze strany studentů).

Tím pádem jsme sice měli hlavně od Martina Kubláka (vedoucího oboru) obrovskou důvěru a podporu, ale zasvěcenou radu, či případné nasměrování jsme nemohli očekávat. Situace se trochu změnila, když na školu jako učitel počítačové animace nastoupil Honza Živocký, jehož jsme, jakožto jediného zkušeného v tomto oboru, požádali o vedení naší práce. Patří mu dík za podporu a povzbuzení, kterým nám nejvíce pomohl.

1. ČÁST PRVNÍ – PŘÍPRAVA

1.1 TROŠKA TEORIE

... stručně o počítačových hrách

Jak už jsem v úvodu předeslala, počítačová hra jako bakalářská práce není na naší škole forma právě nejčastější. Považovala jsem proto za vhodné seznámit čtenáře, opravdu jen ve stručnosti, s terminologií spjatou s pc hrami a nastínit jejich historii, která zahrnuje téměř pět desetiletí.

Ovšem počítačové hry se staly ve větší míře součástí americké populární kultury až v sedmdesátých letech a v tehdejší Československu a později Česku se tento trend začal uplatňovat až po roce 1989.

Na jejich rozšíření měl samozřejmě největší vliv technologický vývoj. První hry byly pochopitelně úplně jednoduché. V roce 1952 A.S. Douglas přestavil svoji hru OXO – počítačovou verzi známých piškvorek. V šedesátých letech byl v důsledku omezené dostupnosti počítačového hardwaru vývoj her úzce spjatý se servery amerických univerzit. Her nebylo mnoho a byly velmi rychle zapomenuty.

V sedmdesátých a osmdesátých letech pak rychle se vyvíjející domácí počítače umožnily jejich vlastníkům programovat jednoduché hry, většinou arkádového typu (hra je rozdělena na kola se stupňující se obtížností, někdy bývají omezeny časem).

Průmysl počítačových her zaznamenal významný růst na počátku 80. let, kdy se také objevil nový žánr - adventura. V roce 1980 Roberta Williamsová vytvořila první grafickou adventuru Mystery House, která rychle získala obrovskou popularitu.

Adventura (z angl. Adventure) je druh počítačové hry, ve které hlavní hrdina (nemusí být jeden) řeší rozličné úkoly. Hráč postupuje 'klikatým' příběhem k vzdálenému cíli, přičemž je kladen důraz na mnohost řešení zápletek a hádanek. Jedná se o žánr, který je rozvláčný a příběhově bývá zajímavý a spletitý, neboť hádanky a příběh v tomto žánru podmiňují zábavu. Strukturně je vytyčen tzv. 'Main Quest' (hlavní cíl/úkol), který rozprostře onu klikatici questů, po kterých se hráč propracovává užitím zejména své fantazie a logického myšlení k naplnění hlavního cíle. Tedy splnění hlavního cíle má být nápaditým zadostiučiněním za virtuální patálie způsobené hlavnímu hrdinovi.¹

Každá počítačová hra má své virtuální prostředí, které hráč pomocí myši, klávesnice, joysticku, ... ovládá. Úkol, který musí hráč splnit, je závislý na žánru, námětu, ale i záměru tvůrců.

Jednotlivé žánry se liší způsobem, jakým hráč zasahuje do hry a programem nabízenými prostředky k interakci. Mezi nejčastější žánry pc her patří adventura, strategie, arkáda, akční počítačová hra, simulátor a hra na hrdiny (RPG), přičemž se tyto žánry ještě dále dělí.

V našem případě se jedná o grafickou point and click adventuru. Název point and click odkazuje na způsob, jakým se hra hraje – hráč jezdí po scéně myší a klikáním zkoumá, jak fungují věci ve scéně, určuje směr svého dalšího pohybu.

1.2 DVA STARŠÍ BRATŘI

... o našich vzorech

V oblasti pc her mě nejvíce ovlivnil už zmíněný **Samorost** a jeden z vůbec prvních projektů studia DreamWorks Interaction **The Neverhood**, adventura z roku 1996, která se nestala bestsellerem, přestože představuje pro spoustu fanoušků kultovní záležitost, a je uveřejněna na seznamu nedocenených her Microsoftu.

Ačkoliv nejsem členem žádného z fanklubů a, upřímně řečeno, ještě jsem ani celou hru nedohrála, musím říct, že se jedná o opravdový unikát. Celé prostředí včetně hlavního hrdiny Kleymana, je totiž vyrobené z plastelíny (viz příloha 1). Přesto svým stylem nepřipomíná vtipné, ale poněkud uhlazené figurky Wallace a Gromita z dílny britského Aardman studia.

Neverhood si přes svou pečlivou přípravu a dokonalou promyšlenost dokázal uchovat svěžest první nahozené skicy. Výsledek je o to působivější, že ani jedna složka díla (vizuál, animace, hudba) nestojí v pozadí. Doug TenNapel, hlavní animátor, vzal svou práci opravdu poctivě. Aby byl pohyb hlavního hrdiny bezchybný, předem si ho tužkou rozkresloval, takže ve výsledku postavičku vlastně animoval dvakrát. Bláznivou atmosféru celé hry podtrhuje také hudební složka.

Terry S. Taylor v pesničkách k Neverhoodu znovuobjevil pre „bežného poslucháča“ zabudnuté banjo a trúbky, nezmyselný (alebo zmysluplný?) scat, rýchle aj roztáhané rytmy, plastelínovú hudbu. Presne takú, aká sa k Neverhoodu (ako mi ho opisovali tí, čo ho hrali) hodí. A tiež k letným predpoludniam. A citrónovej zmrzline.²

Ještě bych se jednou chtěla vrátit ke hře Samorost a jejím autorům. Ráda bych se vyvarovala jakéhokoliv srovnávání. Každá z těchto her má svou nezaměnitelnou atmosféru, tempo i poetiku. Přesto zde můžu uvést dva shodné činitele a těmi jsou nápaditá výtvarná stránka a skvělá hudba.

Zatímco Neverhood postavil svoje základy na pestrobarevné plastelíně, Jakub Dvorský pro Samorost (jak už samotný název napovídá) vytvořil kompozice z fotek nejrůznějších přírodních struktur, mechů, kořenů ... (viz příloha 2). Je to prazvláštní

vesmír, kde raketou může být stará plechovka od párků a planeta je vytvořená třeba z choroše.

Dvorský sbíral obrázky pro tuto vkusně poskládanou audiovizuální počítačovou koláž na svých výletech, nepochybně včetně těch snových: fotografie míst, jež jsou jaksi po(d)vědomá, pak podstoupily úpravy ve Photoshopu, a získaly tak „ochranné zbarvení“ jiných říší. Ze zmutovaných struktur jako by se v některých okamžicích během hry vylupovaly pololidské či polozvířecí tváře... Podobně si děti fantazírují nad malými lesními domečky z pařezů, klacíků a chvojí... A obdobně si „hraje“ s náhodně nalezenými přírodninami například i výtvarník František Skála...³

Ať už zásluhou jemného vtupu, zajímavého soundtracku Tomáše Dvořáka (Floex), anebo už zmiňované půvabné výtvarné stránky, Samorost dokázal přilákat opravdu široké spektrum hráčů - od dětí, přes jejich rodiče až po výtvarníky profesionály.

Dvorský roku 2003 založil studio Amanita Design (<http://amanitadesign.com/>). Po úspěchu prvního dílu hry navázal v roce 2005 spoluprací s animátorem Václavem Blínem a společně pak zpracovali opravdu povedený druhý díl.

V době kdy spousta filmařů musí dělat kompromisy, točit reklamy, nebo netočit vůbec, je pro mě Amanita Design velkým povzbuzením a nadějí, že dělat kvalitní a zároveň populární věci opravdu jde. Studio má za sebou několik úspěšných zakázek, poslední v pořadí je výuková hra Questionaut pro BBC, kterou si můžete zahrát na adrese: <http://www.bbc.co.uk/schools/ks2bitesize/games/questionaut/> Přesto, že je určená dětem, výborně otestuje vaši znalosti angličtiny, matematiky, chemie, biologie ...

V současné době připravují novou rozsáhlejší hru Machinarium, která by měla být dokončená na konci tohoto roku. V rozhovoru pro weblog Indie Games Jakub Dvorský uvedl: *Bude to point a click adventura stejně jako Samorost, ale mnohem komplexnější, větší, etc. Zápletka je komplikovanější, grafika prostředí tentokrát stejně jako postav, je ručně kreslená. Postavy jsou animovány technikou ploškové animace. Ve hře bude vylepšené ovládání a inventář.*⁴

1.3 PUZZLE

... o hledání a skládání

Baví mě zachránit věci těsně před tím, než se propadnou do zapomnění, pozvednout je do jakési vyšší formy bytí. Vrátit je do života jako umění. A pak mě taky baví sledovat to křížení osudů. Vždycky přemýšlím o tom, jestli je to předem dáno, že si třeba zapomenu pas a nedostanu se s ostatními na Gibraltar. Místo toho budu sbírat na pláži dřeva, ta pak pár let počkají, aby se spojila s něčím, co má třeba úplně jiný původ a celý život to sloužilo nějakému člověku. Dost často tak myslím na lidi, které jsem nikdy neviděl a nic o nich nevím. Čím víc tajemství, tím jsem spokojenější, ⁵ uvedl František Skála v rozhovoru s Petrem Volfem.

Stejně jako tento svérázný český výtvarník a stejně jako Jakub Dvorský i my jsme se stali lovci a sběrači nejrůznějších materiálů. Skála tyto své nalezené přetváří a dává jim novou formu autíček, kytar, obřích gramofonů...(viz příloha 3 - 5), věci, které nalezne, a které ho inspirují jako by si samy říkaly, čím se chtějí stát. U objektů, které Skála vytvoří, mám pocit, že tu jsou odjakživa, že je jen někde nalezl nebo vyhrabal ze starých trosek, přestože jsou vytvořeny z naprosto nesourodých věcí. Návštěva jeho velké retrospektivní výstavy v Brně nás nadchla a, viděno zpětně, i do velké míry ovlivnila náš přístup k projektu.

Po vzoru Františka Skály jsme se z nejrůznějších dílků pokoušeli sestavit kompaktní dílo. Největším otazníkem pro nás byla celková výtvarná forma hry. Jejím hledání bylo kostrbaté a svízelné, spoustu návrhů jsme rovnou smetli do koše, některé jsme znovu a znovu přetvářeli, některé zasunuli a po měsících se k nim znovu vrátili.

Z prvotní vize, která se podobala spíš technice Jakuba Dvorského (fotili jsme detaily architektury, kliky, komínky, kameny ...) se postupem času vykristalizovala nová forma. Nalezené materiály a struktury jsme skenovali a z nich pak v počítači (v programu Adobe Photoshop) vytvářeli finální kompozice.

Tráva v hájku je vyrobená z hadru do koupelny, interiér velryby z plyšového polštáře, kouzelnická věž ze staré elektronky, nálevka záchodu z makovice ...

Výsledkem je pak zvláštní, někdy více někdy méně prostorová, organická

směsice, která působí, jako bychom ji vystříhovali z látek nebo papíru. Ovšem tím, že jsme ji komponovali v digitální podobě, dopřáli jsme si luxus měnit a dotvářet prostředí i v průběhu samotného animování (ovšem také díky programu Macromedia Flash ve kterém jsme rozhodli pracovat, a který má tuto možnost výborně vyřešenou).

Současným hlavním trendem je počítačová 3D animace, velká studia jako DreamWorks a Pixar udávají směr a také určují vkus většinového publika. Po technické stránce je jejich animace dokonalá, vyhrají si s každým detailem, postavy i jejich pohyb mají výraz.

Přesto se nemůžu ubránit pocitu, že tomu něco chybí. Paradoxní je, že čím víc se tvůrci snaží, aby voda, kterou v počítači vytvoří, vypadala opravdu reálně, odrážela světlo, vlnila se tak, jak se skutečná voda vlní, tím víc jí přestávám věřit, působí uměle. Necítím v tom podstatu vody. Pro mě to největší kouzlo animovaného filmu spočívá právě v tom, že ačkoliv je všechno od prostředí až po pohyb stylizované, přesto diváka přesvědčím, aby na moji hru přistoupil ... a uvěřil.

Dodnes považuji za největší mistrovství to, jakým způsobem se Jurij Norštejn ve svém krátkém filmu Ježek v mlze (1975) vypořádal právě s onou mlhou. On totiž nezobrazuje jen mlhu, jak vypadá, ale pocit, jaký máte, když se zanoříte do opravdu husté mlhy. Ticho a tlumenou ozvěnu. Strach, když hádáte, co může být ten zvláštní tvar, který se v mlze rýsuje. Její tajemnou vlhkou chuť. Dokázal do kratoučkému a jednoduchému příběhu dostat kouzlo, které nestárne, a které svoje diváky znovu a znovu uchvacuje.

Myslím, že v čistě počítačové 3D animaci není budoucnost. Jednou prostě dosáhneme dokonalé kopie reality ... a co dál? Postavy vytvořené v 3D programech se nikdy nedokážou zbavit jakési umělé pachuti. Jsou neživotné, tak nějak divně vyhlazené, nefungují. Ovšem nechci zatracovat 3D animaci jako takovou, myslím, že je to skvělý prostředek a koneckonců i my jsme ji ve své práci použili na několika místech jako pojítka mezi jednotlivými scénami.

Výborně funguje například v novém celovečerním animovaném filmu Persepolis (režie: Vincent Parronaud a Marjane Satrapi, 2007), na první pohled klasicky kreslené záležitosti. Tvůrci 3D animaci hojně využívají pro jízdy, ale i některé

statické záběry. Jde v podstatě o takový počítačový multiplán. Zjednodušeně řečeno, na plochy v 3D rozhraní se namapují 2D animace. Výhodou samozřejmě je, že animátor si všechno může dopředu ozkoušet, má možnost použít světla a jízdy jsou absolutně plynulé.

Právě tímto způsobem Jakub animoval v 3D programu některé záběry naší hry (hlavní hrdina jede dlouho na mopedu - den střídá noc, úplný závěr, kdy se na drakovi vrací zpět do svého hájku, nájezd na Elvise v lízátkové scéně – viz příloha 20). Samozřejmě, jak už to tak bývá, rázem se objevil problém. Vyrendrovaná sekvence obrázků byla příliš velká, a po té, co jsme je vložili do Flashe, program měl s jejich přehráváním problém. V samotném Flashi jsme však nedokázali docílit stejně plynulého pohybu a už vůbec ne 3D efektu. Výsledkem je tedy kompromis kvality obrázků, přičemž nám „spadl kámen ze srdce“, když pak tento problém programátor Martin Ptášek bez větších problémů dořešil.

Další strasti nám mohlo způsobit klíčování v programu Adobe After Effect (viz příloha 21). Všechny lidské postavy, které se ve hře objeví, jsme se totiž rozhodli napixilovat na zeleném pozadí (greenscreen). V tomto případě ale asi zabralo pověstné „štěstí blázna“. Aniž bychom si uvědomili, jak obrovská to bude při samotném klíčování výhoda, rozhodli jsme se použít fotoaparát (Canon 300D). Rozlišení fotografií (2894×1929 px) je skoro čtyřikrát větší než klasický PAL (720×576 px), namísto složitého maskování a jiných zdlouhavých peripetií tak stačilo použít přednastavené a uložené hodnoty a program pracoval za nás. Zpětně jsme si uvědomili, že jsme si tím možná ušetřili pár měsíců práce.

1.4 PŘÍBĚH

... o čem to vlastně bude?

Někteří lidé tvrdí, že dnešní svět je ošklivý, a tak i umění by mělo být ošklivé a zvrhlé, protože umění je zrcadlo společnosti a umělec jen zobrazuje, co sám vidí. Ale já tvrdím, že to je nesmysl. Čeho umělci touhle cestou dosáhnou? Dosáhnou jen znechucení ze strany opravdového milovníka umění, který nedostane žádné vodítko. Protože tento druh umělců nenabízí žádné řešení, žádnou cestu ... Myslím, že musíme bojovat. Když je něco strašné, musíme to dělat lepším. Když ošklivé, musíme to dělat krásným. Když je něco zvrhlé, musíme se snažit tuhle zvrhlost vyřešit, když je něco složité, musíme se s tím zkusit vyrovnat.⁶

Stejně jako rakouský umělec Friedensreich Hundertwasser, i my jsme už měli dost házení našich depresí na ubohé diváky. Ve svých předchozích semestrálních pracích, jsme se dostatečně vykřičeli. Myslím, že je to období, kterým si skoro každý musí projít. Musí dát najevo svou nespokojenost, své znechucení z konzumní společnosti a všechnu tu černotu nějakým způsobem vyplivnout ven.

Od teď budeme točit jen lidem pro radost, rozhodli jsme se. Náš projekt musí být hravý, nezbedně humorný, půvabný a přitom jednoduchý, protože v jednoduchosti je krása. To se ovšem snadno řekne, ale už mnohem hůř realizuje. Hlavní dějovou linii a prostředí jsme si určili celkem rychle, inspirováni Terry Pratchettem a jeho sérií knížek *Úžasná zeměplocha*, zejména pak dílem *Barva Kouzel*, kde se vydává na cestu rozverná, temperamentní a neuvěřitelně výstřední výprava. *Setkáte se s lakomým a naprosto neschopným čarodějem Mrakoplašem, naivním turistou Dvoukvítkem, jehož Zavazadlo za ním běhá jako pes na stovce malých nožiček, s draky, kteří existují, pokud na ně opravdu věříte ...*⁷

Rozhodně tam musíme mít kouzelníky a draky, hlavní hrdina bude trochu nekňuba, ale s pomocí kouzelnické knihy všechno zvládne. Musí tam být nám blízký pratchettovsko – douglasovský humor, to je základ ... výborně! Ale co dál? Raději už ani nevzpomínám na čas, který jsme strávili vymýšlením a předěláváním jednotlivých scén a zápletek. Dokonce i tehdy, když už jsme měli schválený scénář a hotové výtvarné návrhy, vždycky se ještě našel nějaký detail, který jeden z nás prostě nemohl překousnout a znovu jsme se museli pustit do přemýšlení. Ve své podstatě

tento proces neskončil, dokud jsme neměli celou animaci dokončenou.

Ke spoustě změn člověka dotlačí čas (nás donutil vyškrtnout celé dvě scény, ovšem jejich místo jsme zase nahradili menšími hříčkami). Jelikož adventura je žánr opravdu komplexní, je třeba promyslet všechny varianty i možnosti, což vyžaduje buďto genialitu nebo větší zkušenost. Spoustu věcí jsme tak byli nuceni měnit a vymýšlet přímo během animování.

Zde tedy uvádím stručný literární námět, tak jak jsme ho s Jakubem vytvořili a tisíckrát změnili. Podrobnější popis scén přikládám do přílohy 35 (je to sice taktéž tisící verze, a přesto ne ta finální, ale o to bude možná zajímavější porovnat si ji s výsledkem).

Pasáček kouzelnických knih bydlí v malém hájku a každého dne se stará o knihy, které mu přináší myši z kouzelnického města, aby se trochu provětraly a odpočaly si od kouzlení. Každý večer se pak pro knihy vrací a odnáší si je zpět. Je to snílek, který tráví čas čtením pohádkových knížek a představuje si, jak bude jednou zabíjet draky, zachraňovat princezny, zkrátka a dobře, jak se z něj stane hrdina.

Jednoho večera však jediná kniha zůstane osamocená, nikdo si pro ni nepřišel. I když pasáček nemá zrovna chuť pouštět se do velkých záchranných akcí (kdyby to alespoň nebyla jen hloupá knížka, ale třeba princezna ...), kniha ho donutí, aby ji odvezl zpět ke kouzelnickému městu.

Město je prazvláštní, pluje vzduchem a nevede k němu žádný žebřík ani lano. Kniha vzlétne vzhůru, ale pasáček, sníce o velkém dobrodružství s velkou oslavou hrdiny na samém konci, se v poslední chvíli zachytí a nechá se vynést k městu.

Spletí nejrůznějších místností a částí města se pasáček musí dostat až ke kouzelnické věži a najít tam kouzelníka, kterému kniha patří. Při té příležitosti mu dokonce zachrání život, protože kouzelník je bez své myši a hlavně bez brýlí úplně nemožný. Za odměnu dá pasáčkovi vejce. Ale není to jen tak obyčejné vejce. Je to totiž dračí vejce! To kdyby náš pasáček tušil, už by si jistě brousil meče a nahazoval brnění. Ale jak už to tak chodí, všechno bývá úplně jinak, než si člověk vysní.

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

2.ČÁST DRUHÁ – REALIZACE

2.1 ROLE

... partnerské i herecké

V animovaném filmu obecně jsou většinou role spolupracovníků rozdělené – režisér, scénárista, výtvarník, kameraman. Někdy se stává, že jeden člověk obsáhne více rolí (např. Jiří Trnka byl svým filmům režisérem i výtvarníkem). Pak tu máme ještě autorský film, kdy se jediný člověk dokáže vypořádat se všemi částmi výroby filmu. Takových autorských dílek jsme během studií, kde nám chyběli kolegové z jiných oborů, vyrobili nespočet.

Často se také stává, že spolupracovníci si navzájem tak vyhovují, že utvoří stálý tým, ve kterém pak pracují i na dalších projektech (Macourek - spisovatel, Born - výtvarník, Doubrava - režisér).

Náš případ je ovšem složitější. Od námětu, přes výtvarné návrhy, přípravu i samotnou realizaci, jsme s Jakubem pracovali společně. Jakub byl ovšem od počátku hlavním hledačem výtvarného výrazu. Od první lízátkové scény, kterou navrhl (viz příloha 19) byla však ještě dlouhá cesta k finální podobě. Nakonec jsme se oba shodli, že scéna v hájku není špatná a tímto směrem bychom se chtěli při vytváření scén ubírat.

Je velmi příjemné a obávám se, že i dost podstatné pro celou spolupráci, když jste se svými spolupracovníky naladění na stejnou vlnu. Pokud je tomu tak, člověk si ušetří spoustu vrásek a trápení. Tato zkušenost se mi potvrdila i při pozdější spolupráci s programátorem a hudebníky.

S Jakubem jsme se naladili na stejnou vlnu nejenom co se týče příběhu a poetiky celé hry, ale dokonce i výtvarné stránky, takže ačkoliv každý z nás většinou pracoval na designu jiných scén, výsledek je, jak alespoň doufám, kompaktní. Ovšem např. hledání výtvarného designu létajícího kouzelnického města (viz příloha 23) bylo tak zdlouhavé a kostrbaté, že ve finále jsem abdikovala a konec musel dotáhnout Kuba.

Jediné, na čem jsme pracovali opravdu každý zvláště byly kostýmy a sekvence s 3D animací. Zatímco Jakub je, na rozdíl ode mě, vcelku šikovný animátor v 3D programech a bylo to tedy nasnadě, že tuhle starost ráda přenechám jemu, já jsem spíše zběhlá v manuální práci, mám zkušenosti se šitím a textilem vůbec. Padla na mě tedy hlavní starost o kostýmní část našeho projektu. Tato zkušenost, jak se později ukázalo, byla pro mě klíčová.

Později se objevily nabídky na realizování masky a kostýmů pro několik projektů ze sesterské Vyšší odborné školy filmové (maska pro zpěvka festivalu Zlínský pes 2007 a kostýmy pro absolventský projekt Stínítko žlutého rajčete) právě na základě kladných ohlasů na vyrobené kostýmy.

Co se týče obsazování rolí, volba byla jasná. Proč složitě hledat a vybírat herce, když jablíčka nám rostla přímo pod nosem. A jaká voňavá! Tolikrát nám ve škole o hlavu otloukané tvrzení, že animátor musí být i herec, se nám opravdu potvrdilo. A v případě pixilování nám navíc obrovsky ulehčilo práci. Spolužáci se do svých rolí nejenom dokonale vžili, ale zároveň byli schopní sami sebe animovat. My jsme se pak mohli lépe kontrolovat, jestli nám nevykukují ze záběru, jestli např. drží ruce stále ve stejné výšce, etc.

Bohužel nic není dokonalé, a tak i speciální chlupatá klíčovací látka, se kterou jsme v ateliéru udělali nekonečné pozadí, a která jak se ukázalo i po nasvícení minimálně odrážela zelenou na herce a jejich oblečení, byla asi jen metr a půl široká (viz příloha 11 - 18).

To pro herce znamenalo naučit se chodit na místě a vůbec stylizovat některé pohyby, pro nás pak neustále pečlivě kontrolovat, jestli je celá postava ještě na zeleném pozadí. Jelikož fotoaparát - zrcadlovka neumožňuje přímou kontrolu záběru v televizi, pro tento účel jsme na záběr namířili ještě kameru napojenou na obrazovku. Samozřejmě nemohla stát na stejném místě jako stativ s foťákem, ale pro hrubou kontrolu záběrů nám posloužila dobře. Obrazovka nám také umožnila zaznačovat polohu herce, když si plná karta foťáku vynutila přestávku a když např. Barmanka Pavla, opřená o bar pult, který tam samozřejmě nebyl, musela dost dlouhou dobu udržet ruce stále ve stejné výšce.

Skvělou službu nám také poskytl odpadkový koš natřený na zeleno, který

simuloval nejrůznější křesla, stoličky a podstavce. I když barva, kterou Jakub nechal speciálně namíchat, nebyla úplně identická s barvou koberce, při klíčování nám to žádný problém nezpůsobilo.

Jak už jsem psala, spolužáci se do svých rolí vrhli s opravdovou chutí, ačkoliv natáčení bylo někdy zoufale zdlouhavé a úmorné. Snad to bylo tím, že si všichni rádi odpočinuli od natáčení svých vlastních bakalářských prací, možná také proto, že jim role (stejně jako kostýmy) byly šité opravdu na míru. Není nám už ani úplně jasné, jestli první vznikaly charaktery postav a pak jsme pro ně vybírali reálné osoby anebo jestli tomu bylo naopak. Nejspíš, jako ostatně celá naše hra, to byla bublající směs, která se stále měnila a vyvíjela, jak přicházely nové nápady.

Opravdovým oříškem pro nás však byla postava hlavního hrdiny. Měl to být malý kluk, trošku filuta, trošku snílek ... Spíše než otázka, jestli pracovat opravdu s dítětem nebo vzít dospělého (ostatně jeho velikost jsme si pak v počítači mohli upravovat, jak jsme chtěli), byl pro nás problém nalézt ten správný charakter.

Přemýšleli jsme o známých, kamarádech a příbuzných, ale nikdo nám na tu roli doopravdy nesesdl. Nakonec se někde z podvědomí vynořila spásná myšlenka, která ovšem už od počátku vypadala dost bláznivě. Tu roli by mohl hrát Mats! Švéd, žijící v Londýně, se kterým jsme se potkali o prázdninách na jednom večírku, jehož valnou část jsme strávili, sice kostrbatou, ale o to zapálenější debatou na téma animovaný film, Krteček, Samorost a samozřejmě i náš bakalářský projekt. Byl přesně to, co jsme potřebovali – světlolasý, kudrnatý, modrooký – takový přerostlý klučina. Ještě navíc s podobným vkusem a smyslem pro humor. Naštěstí jsme si tehdy stihli vyměnit mailové adresy.

Bylo to opravdu troufalé, ale koneckonců – zázraky se dějí. A to, že Mats si vzal v práci dovolenou, objednal letenku, a na týden opravdu přijel do Čech, je toho živým důkazem.

2.2 ŠATY

... dělají kouzelníka

Jakmile jsme měli všechny role obsazeny, přípravy nabraly rychlé obrátky, bylo potřeba všechno perfektně nachystat. Musela to být „první dobrá“, Londýn je přece jen trochu z ruky. Všechno pečlivě promyslet, žádný pohyb, žádnou situaci bychom neměli opomenout a samozřejmě bylo také potřeba nachystat pro herce kostýmy.

Jak by měl takový správný kouzelník vypadat? Možná spíše náš než správný, vždyť celá hra je tak trochu na hlavu postavená a s realitou má stejně málo společného, jako s klasickou pohádkou.

I v tomto případě se mi potvrdilo, že nedokážu pracovat podle pevného konceptu. I kdybych si připravila pečlivé návrhy, stejně je nedodržím. Výsledek byl přímo závislý na dostupném materiálu, obsahu babiččiných skříní, „brakýřských“ úlovcích (u kontejnerů pohozených věcí) a na kvalitě second handových modelů. Další zastávkou byla zlínská divadelní půjčovna, kde jsme sice nesehnali moc věcí, ale pravé boa z pštrošího peří patřilo mezi ty největší poklady.

Takto jsme dokázali elegantně vyřešit kostýmy pro věštkyni – uklízečku (Jana Julínková), bláznivého vynálezce létacích strojů (Martin Adam), falešného hráče (Petr Janák), piráta (Michal Synek) a barmanku (Pavla Dudová).

Zůstali dva kouzelníci (Tomášové Holub a Hájek) a hlavní hrdina (Mats Trovik), kterým bylo potřeba kostým vytvořit. Pasáček, malý kluk, měl být veselý, ušila jsem mu tedy na míru - podle oka barevné kraťasy. Co naplat, po mailu se těžko zkouší. Naštěstí se do nich Mats vešel, ale bylo to jen tak tak. Následovala malá brašnička – chlebník. Někam si přece musí dávat všechny ty věci, co cestou najde. Nakonec jsme od koncepce sbírání věcí ve velkém upustili, ale přesto brašnička nezůstala nevyužitá.

Nejvíc vrásek na čele mi vyloudili kouzelníci. Inspirací mi byl opět výtvarník F. Hundertwasser, který se postavil proti *uniformitě, symetrii v koncepci a tyranii módy*.⁷ Výsledkem tohoto manifestu bylo, že si začal sám šít šaty, včetně bot. Ve svém oblečení vypadal opravdu půvabně (viz příloha 6 - 10). Mohl by být skvělým

kouzelníkem ... kdyby ještě žil, určitě bychom ho angažovali.

Výsledkem kouzelnického kostýmu pak byl zvláštní hábit – něco mezi tunikou a noční košilí. Samozřejmě nesměla chybět pokrývka hlavy, pro hlavního kouzelníka (T. Holuba) jsem vyrobila čapku vcelku důstojnou, hodnou svého majitele. Pro druhého (T. Hájka) jsme pak objevili v second handu báječnou kšiltovku, která sice důstojnost poněkud postrádala, ale ve výsledku to byla právě ta třesinka na dortu, která podtrhla celkový dojem. Chtěli jsme opravdu komplexní výsledek, takže jsme se pustili i do výroby nazouvaků pro oba kouzelníky.

Po zmenšení a dosazení obou kouzelníků do scén sice vyšlo najevo, že nazouváky nejsou skoro vůbec vidět, ale jejich vytváření patřilo k jedné z nejzábavnějších částí výroby celé bakalářské práce. Jednomu ze svých kouzelnických majitelů dokonce pořád ještě slouží jako přezůvky. Snad to tedy přeci jen k něčemu bylo.

2.3 SISYFOS

... o marnosti a o smyslu produkčních

Bylo nezbytné, dříve než se opravdu vrhneme do práce poněkud „upgradovat“ naše počítače. Se stávající velikostí operační paměti a s nedostatkem místa na disku a spoustou dalších „much“ opravdu nebylo možné pustit se do tak velkého projektu. Další věcí, kterou, jak brzy vyšlo najevo, bylo nutné koupit, byl kvalitní skener. A tak, plni velkých ideálů a ještě většího očekávání, jsme se v září 2006 pustili do shánění sponzorů.

Zprvu jsme trochu litovali, že náš projekt nebyl zařazený mezi dotované. „Ale co, však my si přece dokážeme poradit sami!“ Ovšem záhy jsme pochopili k čemu je dobrý takový schopný produkční. Na to, aby člověk podstoupil proceduru shánění peněz musí zaprvé mít povahu, zadruhé musí si být svým projektem opravdu jistý a zatřetí mít v tomhle oboru nějaké zkušenosti také není k zahoezení.

A my hned po prvním nezdaru zjistili, že na to opravdu povahu nemáme a bohužel, že hlavně co se týče příběhu, nejsme o jeho kvalitě natolik přesvědčení, abychom jiné dokázali přesvědčit, že stojí za investici.

Příběh je nosný bod filmu. Pokud je dobrý, člověk často odpustí i výtvarné nebo technické nedostatky. A naopak pokud výtvarně vynikající film nemá žádnou myšlenku nebo příběh (samozřejmě nemluvím o Experimentálním videu a podobných žánrech), člověk si z něj nic neodnese a většinou ho velmi rychle vypustí z hlavy. Právě tahle zkušenost se sponzory pro nás byla jedním z důvodů, proč jsme pak ještě některé části příběhu znovu a několikrát přepracovali.

Konečným výsledkem měsíční usilovné práce byly dva sponzorské dary – jeden od firmy Boco a.s., s jejímž majitelem se Jakub zná a jeden od mojí maminky (soukromé praktické lékařky). I když suma nebyla nijak závratná, přesto nám umožnila vylepšit naše technické zázemí a zbylých 5000,- v závěru rozdělit mezi hudebníky a programátora. Vzhledem ke kvalitě a množství jimi odvedené práce, je to příspěvek opravdu jen symbolický, ale koneckonců - lepší než vůbec nic.

Zpětně viděno, jsem opravdu ráda, že jsme nebyli mezi dotované vybráni. Už

jen to, že náš projekt se nakonec protáhl na dva roky by určitě bylo obrovským problémem. Nevyhovoval by mi ani přísnější dohled, jakému byli dotovaní vystaveni a konečně i spolupráce s přidělenými zvukaři z Bratislavy nebyla pro většinu našich kolegů žádný med. Ona už situace, kdy si zvukař podle ukázek z bakalářského filmu vybírá svého režiséra, je poněkud bizarní. Vždycky jsem měla za to, že vlastně největším úkolem režiséra je dokázat si najít takové spolupracovníky, kteří budou pro jeho film přínosem, se kterými dokáže celou věc zrealizovat, a s nimiž se mu také, v neposlední řadě, bude dobře spolupracovat. On by měl být hlavním hybatelem, tím, kdo dělá finální rozhodnutí.

Jak ukazují příklady z naší malé české filmové scény, tyto vazby se často utváří už na škole (např. režisér Jan Hřebejk – scénárista Petr Šabach). Bohužel koncepce naší školy nám takováto setkávání a navazování spolupráce neumožňuje. Pokud jsme potřebovali během našich ročníkových prací střihače nebo zvukaře, studenti z VOŠ byli většinou tak zaneprázdněni svými vlastními projekty, že nakonec jsme stejně vždycky skončili u onoho známého modelu – udělej si sám.

O to složitější pak pro nás bylo najít vhodné spolupracovníky. Z počátku jsme počítali s Jakubovým bratrancem jako programátorem. Ačkoliv byl ještě na střední škole, měl už za sebou programování několika internetových stránek. I potom, co jsme mu ukázali technický scénář a výtvarné návrhy, měl do spolupráce chuť. Ovšem, jak ubíhal čas, kdy jsme natáčeli a animovali, nadšení ochabovalo, až vyšumělo úplně. A tak nám nezbylo, než ptát se a hledat dál. Na flashové weby jsme dali několik inzerátů. Pár osob se sice ozvalo, ale buď se jim nelíbila naše poetika, nebo je zaskočil rozsah hry a podobně to dopadalo i s hudebníky.

2.4 DEUS EX MACHINA

... o neuvěřitelných náhodách

Staří řeční dramatikové dobře věděli, proč ve svých hrách používat tento princip božského zásahu, jenž náhle zvrátí běh osudu. I já mám často pocit, že většina důležitých věcí, které se v mém životě staly, má na svědomí nějaká „božská náhoda“. A v případě našeho projektu nezbývá než konstatovat to samé.

Po prázdninách 2007 se Jakub seznámil s Bárou Kratochvílovou, která spolu se svým manželem Honzou tvoří kapelu s případným názvem DVA. Jejich hudba je hravá, kombinují živé nástroje i samplý, nebojí se experimentovat. Když jsme slyšeli jejich písničku Pingu, bylo nám jasné, že tohle by mohlo být to pravé. Seznámení bylo tak kuriózně osudové, že ten rozhovor tu musím převyprávět.

Kuba se ptá: „ ... a hraješ hry?“

„Nééé to ne... ale jednou jsme s Honzou jednu hráli a ta byla super. Byl tam strom, a když jsi z něj utrhl jabko a snědl ho, hrozně dlouho jsi krkal,“ odpověděla Bára. „No jasně, to je Neverhood a nebyl to strom, ale mochromůrka,“ dodal hned Kuba.

„Ale vždycky jsme chtěli zkusit dělat hudbu do nějaké hry nebo večerníčku.“

Kuba nevěřil svým uším. „Hele Báro, my teďka děláme bakalářku a ona je to vlastně počítačová hra ...“

Další takový neuvěřitelný rozhovor proběhl s mojí maminkou po Vánocích, když jsme přijeli ze stáže v Polsku. „Tak jak to jde s bakalářkou?“ ptá se maminka. „Ale jo, docela dobrý, akorát pořád ještě nemáme toho programátora...“

Maminka se zamyslela: „ale syn od Veselých (známí) je přece programátor, seženu ti na něj číslo a můžeš mu rovnou zavolat!“ A jak řekla, tak hned vzápětí také udělala. Byla jsem po předchozích zkušenostech dost skeptická: „hmm díky moc, já to pak zkusím.“ „ Tak mu zavolej rovnou, už to vytáčím, tady ho máš...“

„Mami, nééé, počkej, musím si to promyslet ... nechci volat rovnou, ach jo ...“

Ahoj tady Anička Krtičková, víš, my děláme jako bakalářku pc hru a sháníme

programátora, je to ve Flashi...”

Syn známých v tomto programu nepracoval, ale vzápětí už nám posílal číslo na svého kamaráda Martina, studenta informatiky v Brně, který nejenomže nás neodmítl už v telefonu, ale ani když jsme mu mailem poslali stručný námět a nastínili rozsah hry. Na konci února měl obhajovat svou vlastní bakalářskou práci a do školy pak znovu nastoupit až po letních prázdninách, takže to vypadalo, že by na nás i mohl mít čas.

Po předchozích zkušenostech jsme ale pořád zůstávali v napětí, jak to s ním dopadne. Čekali jsme, že se už neozve, nebo napíše pardon, ale do toho nejdu. Zlomem se stala chvíle, kdy se prokousal první scénou a k našemu obrovskému překvapení chtěl pokračovat dál.

Ona totiž tato scéna „v háji“, na které jsme pracovali jako na první, byla snad to nejhorší, co si člověk dokáže představit. Ne, že by byla tak náročná na programování, ale protože já jsem se teprve učila animovat ve Flashi, udělala jsem tam spoutu nepořádku a zbytečných animací, knihovny byly přeplněné, importované obrázky zbytečně velké, celý level jsme rozdělili na několik scén, což se ukázalo úplně zbytečné a následně nám to působilo problémy.

Dokonce během samotného animování, když jsem jednou znovu nastartovala počítač a chtěla otevřít onen osudný projekt, objevila se tabulka error. No, s jednou zprávou error si člověk hlavu nedělá, ale když se asi po dvaceti odkliknutích tabulka stále objevovala, myslela jsem, že měsíc práce je do slova a do písmene „v háji“. Moje zoufalství zlomil až Kuba, když trpělivě - snad stokrát - error odlikal a podařilo se mu projekt otevřít. Celý další týden pak opravoval moje chyby, až se nakonec scéna dala normálně otevírat.

Během naší další spolupráce se ukázalo, že Martin je nejenom dobře znalý svého řemesla, ale že je i moc fajn člověk s milým humorem. Výborně se nám s ním spolupracovalo. Zpočátku jsem stále čekala maily a sms s otázkami typu: Kde mám najít to a to? Je v tom chaos. Proč jste to neudělali jinak? Potřeboval bych od vás ještě tohle doanimovat ... ale nedočkala jsem se.

Martin není typ, který by si na něco stěžoval. Vždycky se dokázal ve scéně

sám zorientovat, problémy vždycky vyřešil sám. Naše korespondence většinou vypadala následovně. „Ahoj Martine, tak jak to jde?“ napsali jsme. „Ale jo, ten vodník mi dal zabrat, pořád mi padal Flash, ale je to hotový. No a už budu mít brzo hotovou i lízátkovou.“ „Teda Martine, ty seš fakt kabrňák!“

Preferovali jsme osobní kontakt a tak jsme spoustu času strávili „pendlováním“ mezi Brnem (programátor), Hradcem Králové (hudebníci) a Zlínem (studijní odd.). Martinovi jsme vždycky do Brna dovezli čokoládu a nově dokončené scény, řešili jsme aktuální problémy a dosazovali mp3 stopy.

Hudebníci nám dopředu připravili a mailem poslali skoro všechny podkladové stopy pro jednotlivé scény. Společně jsme pak všechno doladovali, vymýšleli a nahrávali ruchy. Bára s Honzou mají doma dvě krabice plné různých starých dětských klavírků, foukaček, pískacích a elektronických hraček... a také spoustu „normálních i nenormálních“ hudebních nástrojů. K tomu abychom nahráli reálný ruch (záchod, tekoucí voda) jsme se „snížili“ opravdu jen málokdy a nebýt toho, že jsme většinou pracovali od rána až pozdě do noci, byla by to obrovská zábava.

Kuriózní situace vznikla, když jsme přemýšleli, jak vytvoříme hospodský šum. Uvnitř velryby vlastně nesedí, tolik lidí, ale přesto jsme chtěli, aby hudební smyčka byla nějakými ruchy podbarvená. Zkoušeli jsme, jak cinkají různé skleničky, láhve, a bavili se o tom, jaká by měla být výsledná atmosféra. „Tak jdem na to?“ ptáme se. „Já jsem vás celou dobu nahrával,“ usmál se Honza. Když jsme si pak celou stopu poslechli, zjistili jsme, že s malými úpravami se dá výborně použít. Nakonec jsme ještě přidali sampl zvláštního hlubokého tónu (hučení) a výsledek nám vyrazil dech.

Atmosféra byla sice úplně jiná než jsme původně zamýšleli, strašidelnější, takové zvláštní psycho někde v pozadí, ale proč ne? Vždyť to není obyčejná hospoda, v břiše velryby může být všechno jinak ... Zároveň jsme pochopili jak obrovskou moc zvuk má. Za pár minut jsme dokázali vytvořit jen za pomoci hudby a ruchů právě takovou atmosféru, jakou mají např. díly seriálu Twin Peaks, které režíroval David Lynch.

2.5 GALEJE

... dvě léta praxe a odříkání

Než jsme se do celého projektu pustili, neuvědomili jsme si, jak už jsem psala, spoustu věcí a jednou z nich bylo i to, že budeme muset naanimovat opravdu každou možnost, každou variantu.

Oproti klasickému animovanému filmu je to asi největší rozdíl. Tam je jasně daná dějová linie, pohyb z bodu A do bodu B, neexistuje více variant, vytvoří se technický scénář a podle něj se točí. Ovšem u počítačové hry může hráč kliknout na to nebo na ono, může jít doprava nebo doleva, ... Samozřejmě má jen tolik možností, kolik mu autor sám nabídne, ale pokud by tu žádné možnosti nebyly, stala by se hra jen příběhem na klikání a úplně by ztratila svoje kouzlo.

Největší animační noční můrou pro mě byla lízátková scéna (viz příloha 22). V „místnosti“ jsou čtyři lízátka a hráč, momentálně proměněný v myš, musí lízátka ochutnávat a hledat, které z nich ho promění zpět v myš. Po sněžení každého lízátka myš ztoustne, po dvou lízátcích už je tak tlustá, že se nemůže pohnout. Musí přiletět andělíček a vzít myš na rotoped, aby zase zhubla. Po některých lízátcích narostou myši křídla a pokud sní dvakrát „křídlové“ lízátko, promění se v andělíčka a hra tím končí.

Při animování myši, jak schramstne lízátko, jsem tedy musela dělat vždy čtyři varianty: hubená myš, tlustá myš, hubená myš s křídly, tlustá myš s křídly, přičemž samozřejmě tlustá myš se musí hýbat jinak než hubená a ta s křídly zase jinak než ta bez křídel. Pro myš na rotopedu pak naštěstí zbývaly už jen možnosti dvě - obézní myš s křídly a bez nich. Kromě závěrečné animační etudy s Elvisem byla tato místnost jen a jen moje. Výsledkem pak byl měsíc a půl tvrdé dřiny. A to byl také, myslím, okamžik, kdy jsme si uvědomili, že s největší pravděpodobností hru do konce února nestihneme.

Spoustu práce jsme zase naopak ušetřili, rozhodnutím, že osoby ve hře budou pixilované. Po nastavení, už počítač vyklíčoval obrázkové sekvence sám a díky tomu, že v zimě už jsem měla na práci k dispozici i notebook, mohla jsem zároveň klíčovat

a animovat. Občas se podařilo, že postava dokonale zapadla do svého prostředí a nebylo potřeba ji nijak dál upravovat. Ovšem někdy jsme používali scriptu (jednoduchého naprogramování několika úkonů) v programu Photoshop, abychom upravili barvy a světelnost. Následně bylo potřeba ve Flashi ze sekvence fotek vytvořit movie clip, zvětšit/zmenšit ho a umístit na správné místo. Problém byla například chůze. Jelikož jsme byli nuceni pixilovat chůzi na místě, bylo pak nutné jednotlivé obrázky posouvat tak, aby výsledkem byla chůze v prostoru.

Druhou noční můrou se tak stala hospoda v břiše velryby, kde se zároveň nachází a pohybuje barmanka, hlavní hrdina, čarodějnice, zpěvačka a klavírista (reální hudebníci, které jsme se později rozhodli přidat), pirát a falešný hráč - dohromady 7 osob. Počet obrázků v jedné sekvenci se většinou pohyboval od 20 do 100, přičemž kromě hudebníků a čarodějnice, měla každá osoba nejméně 8 svých vlastních pohybových sekvencí. Když to všechno vynásobíme, výsledkem je spousta práce nejen pro animátora (v tomto případě mě) a programátora, ale i pro program samotný. Když jsem scénu pomalu dokončovala, stávalo se, že na splnění banálního pokynu Zpět jsem čekávala třeba půl minuty.

Další zkouškou trpělivosti v této scéně bylo maskování - část obrázku, jež má být vidět překryjí v další vrstvě plochou, z níž pak vytvořím masku a pokud se obrázek hýbe, musím animovat i masku. Jelikož by asi byl problém klíčovat láhve a panákové skleničky, které jsou většinou průhledné nebo zelené, pixilovali jsme herce držící láhve imaginární. Ty jsem vytvářela ve Photoshopu, ve Flashi je pak pomocí masek dosazovala do rukou jejich „majitelů“ a animovala. Jednalo se hlavně o barmanku, která hlavnímu hrdinovi neustále nalévá a po barpultu posílá panáky, on je pak chytá a klopí do sebe.

Jako by tahle scéna sama o sobě nebyla dost složitá, musela přijít ještě „velká počítačová katastrofa.“ Jako pojistku jsem si průběžně ukládala projekt i na externí harddisk. Jednou jsem nevědomky pracovala na projektu uloženém na harddisku zrovna ve chvíli, kdy Kuba potřeboval harddisk půjčit. Když jsem se ho několikrát pokusila odpojit a počítač mi to několikrát odmítl, použila jsem „hrubou sílu.“ A co se nestalo?! Flash samozřejmě zamrzl a celý soubor už nešel znovu otevřít. Dodnes nemůžu pochopit, jak se zároveň mohl zničit i soubor uložený na pevném disku, se

kterým jsem vůbec nepracovala.

Žádnému ze záchranných programů, které Kuba na internetu našel, se nepodařilo soubory vzkřísit. Ačkoliv jsem měla hotovou ani ne třetinu animací v této scéně, při představě, že to všechno budu muset animovat znovu, dělalo se mi, kulantně řečeno, velmi špatně od žaludku. Moje zoufalství vrcholilo, když Jakub naštěstí objevil, že ze souboru .swf (vyexportovaný náhled projektu v reálném čase) se alespoň část animace dá vyextrahovat. Sice v horší kvalitě, ale vzhledem k velikosti postav u baru, rozdíl nebyl příliš patrný.

Z těchto zkušeností vyplývá jediné poučení, jediné pravidlo pro práci s počítačem:

*NEPROPADEJTE PANICE!*⁹

2.6 FINÁLE

... o třeshinkách na dortu

Když se člověk ponoří do práce, začne ztrácet potřebný odstup a zákonitě přichází pochybnosti o smyslu celého projektu. Na nás naštěstí tyhle pocity marnosti přicházely střídavě, takže jsme se mohli navzájem podržet. Ke konci už člověk jel na setrvačnicku. Bylo potřeba věc dotáhnout do konce a zbytečně nepřemýšlet nad změnami, na které stejně nebyl čas. Největší posilou pak bylo nadšení nově příchozích do týmu (obzvláště Báry s Honzou) a chvíle, kdy jsme už naprogramované části hry začali skádat dohromady s hudbou a ruchy. To, že všechny složky spolu navzájem fungují, bylo pro mě největším zadostiučiněním a vracelo mi víru ve smysl našeho „pachtění.“ Hra začala dostávat kompaktní tvar.

Postupně jsme dokončovali jedotlivé scény a záležitosti, které nebyly nezbytně nutné pro funkčnost celé hry, jsme nechali na konec. A tak jednoho dne přišel čas i na Intro (krátkou úvodní animovanou sekvenci), jehož forma nám už od počátku hlodala v hlavě jako červotoč. Jak uvést hráče do děje a do prostředí, ale nechat prostor i pro jeho fantazii?

To byla vlastně jedna z nejsložitějších otázek. Intro musí hráče navnadit, musí mít švih a po výtvarné stránce by mělo fungovat se zbytkem hry. Přičemž textovou složku jsme okamžitě zavrhlí, aby hra mohla zůstat mezinárodní i bez složitých překladů. Nakonec jsme se opět rozhodli pro formu ploškové animace, ale do velké míry pohybově zjednodušené – stejně jako v animaci snu hlavního hrdiny (když se houpe na křesle, čte pohádkovou knížku a představuje si, jak zabíjí draka a zachraňuje princeznu).

V úvodní animaci jsme tedy jen ukázali vztah mezi kouzelníkem, jeho kouzelnickou knihou a myší, která neustálým kouzlením vyčerpanou knihu odnáší do hájku k pasáčkovi, aby si trochu odpočala.

Dalším trnem v patě byl samotný název hry. Po celou dobu jsme jako pracovní název používali „Baudolino“, inspirováni stejnojmennou knihou Umberta Eca. Chtěli jsme, aby se náš hlavní hrdina charakterem přiblížil právě postavě Baudolina. Ovšem

ve výsledku není tato charakteristika moc výrazná. Název je sice zvučný, ale nebylo to „to pravé ořechové“, a tak jsme se rozhodli hledat dál.

Doba ranního polospánku, kdy člověk ještě není úplně probuzený, bývá obrovským zdrojem nápadů. Není divu, věci už dlouho zasunuté v podvědomí mají konečně prostor, aby vypluly na povrch a vytvořily novou překvapivou kombinaci, na kterou by člověk ani při nejušilovnějším přemýšlení sám nepřišel. Jakub tak „vymyslel“ vizuální podobu dračí porodnice – diamantu a „divadýlka“, které ukazuje pasáčka, jak jede dlouho předloho na mopedu neznámo kam.

„Nadraka!“

S tímto nápadem jsem se jedno dubnové ráno probudila. „Hm, to je hloupost,“ byla moje první reakce. Ale pak mi došlo, že svým způsobem by tento název mohl být opravdu případný.

Nadraka - to je pocit, který jsme ze hry často měli.

Nadraka - to je náš malý snílek, který by se nejraději stal rytířem, zachraňoval princezny, ale hlavně zabíjel draky.

Nadraka – to je i samotný konec hry, po velikém dobrodružství se právě díky drakovi malý pasáček může vrátit domů do svého hájku.

Navíc toto slovo splňovalo naše mezinárodní požadavky – bez háčeků, bez čárek, jednoduché a znělé i pro cizince. Bylo rozhodnuto.

Další třešinky na dortu nás čekají až po bakalářských zkouškách, takže se o nich nebudu podrobně rozepisovat, ale patří mezi ně ještě jedna menší hříčka – bludiště, která by měla propojit lízátkovou scénu s tučňáky a internetové stránky, kde bude hra dostupná ke stažení.

ZÁVĚR

... už nikdy více!?

... jasně poselství na konci hry znělo: „do toho už nikdy znovu nejdeme.“¹⁰

Nevím, možná je to běžný úkaz – ale ke konci celého projektu nás ovládá úplně stejný pocit jako hlavního designera hry The Neverhood Douga TenNapla.

Vzali jsme si hodně „velké sousto“ a poprali se sním v rámci našich možností. Za sebe můžu říct, že to pro mě byla obrovská zkušenost. Naučila jsem se alespoň trochu pracovat s několika novými programy, zjistila jsem, že se dokážu soustředit na jeden projekt delší dobu, ale záležitosti týkající se produkce raději přenechám jiným. Pochopila jsem, jak je důležitá opravdu pečlivá příprava. A všem, kdo by se do něčeho podobného chtěli pustit, bych doporučila ať spolupracují s programátorem hned od začátku – ušetří si spoustu zbytečné práce. Dobrý programátor projekt zaručeně obohatí stejně jako dobrý scénarista, s tím bych se mimochodem také někdy ráda potkala.

Ale za opravdu největší přínos považuji seznámení s Martinem, Bárou a Honzou. Jsou to lidé, se kterými se určitě budu dále ráda setkávat a možná, protože nikdy neříkej nikdy, až si trochu vydechnu, i dále spolupracovat.

Více než dva roky práce a neexistuje žádná jistota, jestli se hra bude líbit. Je dost dobře možné, že si ji zahrají z „povinnosti“ jen kamarádi a rodinní příslušníci a tím to všechno skončí. Hra zapadne, zapomene se na ni, všechna ta práce bude opravdu „NADRAKA“.

Upřímně doufám, že to nedopadne až tak špatně, ale zkušenost velí nemít velká očekávání – ušetří to velká zklamání.

BIBLIOGRAFICKÁ POZNÁMKA:

- ¹ Článek Adventura. Wikipedia. Dostupný z www:
<<http://cs.wikipedia.org/wiki/Adventura>>
- ² ŽONCA , Milan. *Terry S. Taylor*Neverhood Songs*: 03/08/2003 in hudba/veľa hudby. Dostupný z www:
<<http://zion.sk/text.php?id=1209>>
- ³ HEJSKOVÁ, Světlana. Samorost 2: Příběh z mechu a kapradí. Společensko ekologický časopis Sedmá generace (online). 2/2006. Dostupný z www:
<<http://www.sedmagenerace.cz/index.php?art=clanek&id=245>>
- ⁴ Interview: Samorost Developer Jakub Dvorsky. Weblog Indie Games. 2/3/2008. Dostupný z www:
<http://www.indiegames.com/blog/2008/03/interview_samorost_developer_j_1.html>
- ⁵ VOLF, Petr. Věci mají duši (rozhovor s Františkem Skálou). Zdroj časopis Reflex.
<<http://www.jedinak.cz/stranky/txtskala.html>>
- ⁶ RAND, Harry. Hundertwasser. Köln: Taschen, 2007. Kapitola Zralý styl, Umění a náboženství, s. 125 (volný překlad z anglického jazyka)
- ⁷ RESTANY, Pierre. Síla umění HUNDERTWASSER malíř – král v pěti podobách. Slovart, 2004. Kapitola Druhá kůže: oděv, s. 38
- ⁸ PRATCHETT, Terry: Barva Kouzel, Úžasná zeměplocha. Talpress, Praha, 1993. Anotace.

⁹ ADAMS, Douglas: Stopařův průvodce galaxií 1. Argo, 2002. Hlavní motto.

¹⁰ HUDAK, Chris a C. MARK, Jennifer. Interview with NeverHood Designer Doug TenNaples (volný překlad z anglického jazyka). Gamespot. Dostupný z www:

<http://www.gamespot.com/features/neverhood/interview/tn_02.html>

POUŽITÁ LITERATURA:

MONOGRAFIE:

- [1] Adams, Douglas: Stopařův průvodce galaxií 1. Argo, 2002.
- [2] Eco, Umberto: Budolino. Argo, Praha, 2001.
- [3] Pratchett, Terry: Barva Kouzel, Úžasná zeměplocha. Talpress, Praha, 1993.
- [4] Rand, Harry: Hundertwasser. Taschen, Köln, 2007.
- [5] Restany, Pierre: Síla umění HUNDERTWASSER malíř – král v pěti podobách. Slovart, 2004.
- [6] Volf, Petr: František Skála - sklizeň 1980-2004. BB art, Praha, 2005.

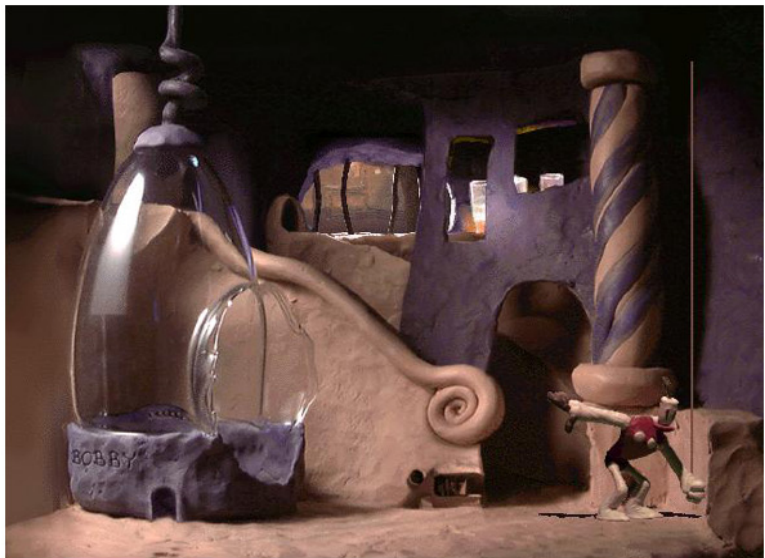
INTERNETOVÉ ZDROJE:

- [7] Gamespot. Hudak, Chris a C. Mark, Jennifer. Interview with NeverHood Designer Doug TenNaples.
<http://www.gamespot.com/features/neverhood/interview/tn_02.html>
- [8] ZNMG/Slnko na vychodnom pobreží. Žonca, Milan. *Terry S. Taylor*Neverhood Songs*.
<<http://zion.sk/text.php?id=1209>>
- [9] Reflex. Volf, Petr. Věci mají duši (rozhovor s Františkem Skálou).
<<http://www.jedinak.cz/stranky/txtskala.html>>
- [10] Sedmá generace. Hejsková, Světlana. Samorost 2: Příběh z mechu a kapradí.
<<http://www.sedmagenerace.cz/index.php?art=clanek&id=245>>
- [11] Weblog Indie Games, Interview: Samorost Developer Jakub Dvorsky.
<http://www.indiegames.com/blog/2008/03/interview_samorost_developer_j_1.html>
- [12] Wikipedie, otevřená encyklopedie.
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Hlavn%C3%AD_strana>

PŘÍLOHY:

- 1 Scény počítačové hry The Neverhood
- 2 Scény počítačové hry Samorost
- 3 F. Skála – Headlands
- 4 F. Skála – Auto
- 5 F. Skála – Z výstavy v Rudolfinu, listopad 2004
- 6 F. Hundertwasser – na střeše svého ateliéru „Am Graben,“ Vídeň, 1967
- 7 F. Hundertwasser – v oděvu vlastní výroby, Stock-im-Eisen-Platz, Vídeň, 1967
- 8 F. Hundertwasser - v oděvu vlastní výroby
- 9 F. Hundertwasser – ve vlastnoručně vyrobených botách, Paříž, 1950
- 10 F. Hundertwasser – Zelené město, Benátky, 1973/78
- 11 Kouzelník – Tomáš Hájek
- 12 Falešný hráč – Petr Janák
- 13 Kouzelník – Tomáš Holub
- 14 Barmanka – Pavla Dudová
- 15 Bláznivý vynálezce létacích strojů – Martin Adam
- 16 Věštkyň / uklízečka – Jana Julínková
- 17 Pasáček kouzelnických knih – Mats Trovik
- 18 Pirát – Michal Synek
- 19 3D program – první verze lízátkové scény
- 20 3D program – definitivní verze lízátkové scény
- 21 Adobe After Effects – klíčování
- 22 Macromedia Flash – lízátková scéna s Elvisem
- 23 Vývoj kouzelnického města
- 24 Vývoj kouzelnické věže

- 25 Porovnání výtvarného návrhu a výsledku scény V háji
- 26 Porovnání výtvarného návrhu a výsledku scény WC (Vodník)
- 27 Porovnání výtvarného návrhu a výsledku scény Jonáš (hospoda)
- 28 Poznámky programátora k lízátkové scéně
- 29 Honza a Bára Kratochvílovi (DVA - hudba)
- 30 Martin Ptášek (programátor)
- 31 Nahrávání zvuku (Honza a Kuba)
- 32 Nahrávání zvuku (Bára a Anička)
- 33 Skládání zvuku a naprogramované první poloviny hry (Martin a Anička)
- 34 Autorská dvojice (Kuba a Anička)
- 35 Podrobný námět (rozpis jednotlivých scén)







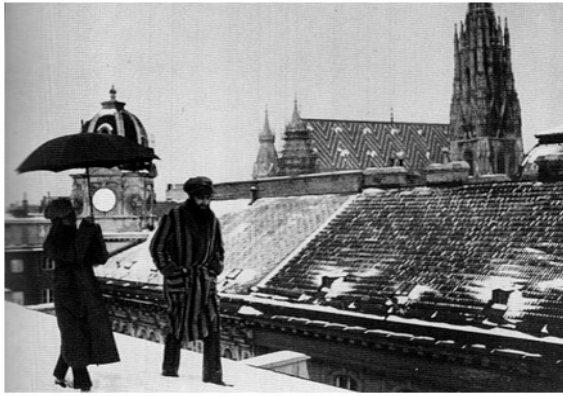
3



4



5



6



8





11



13



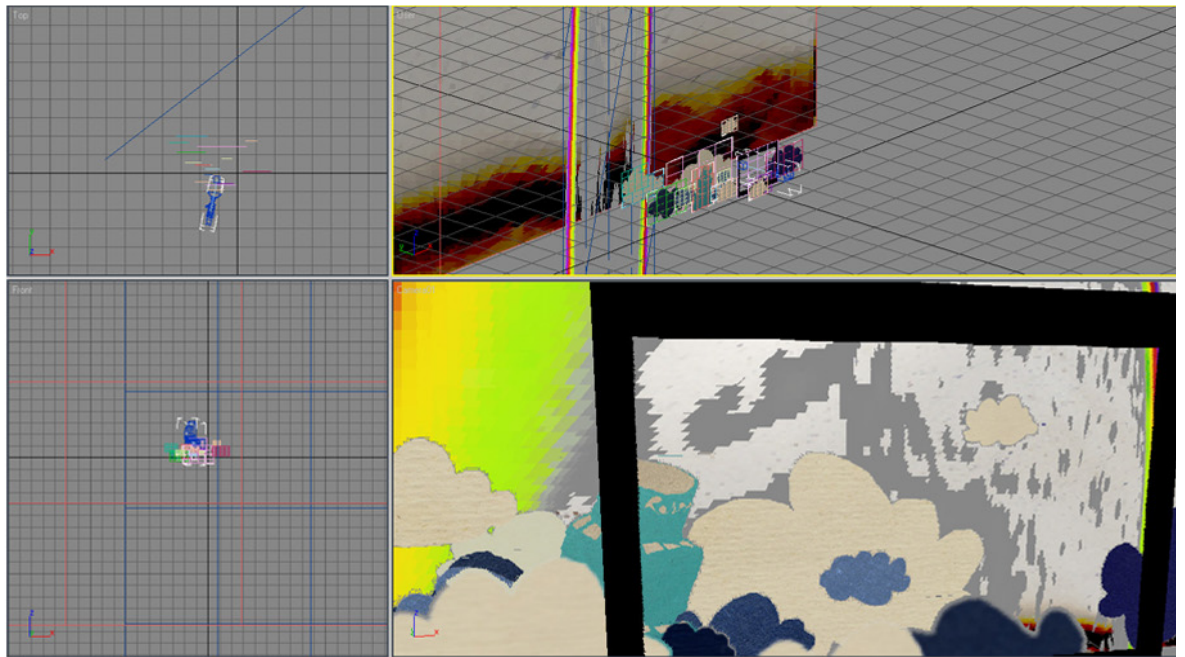
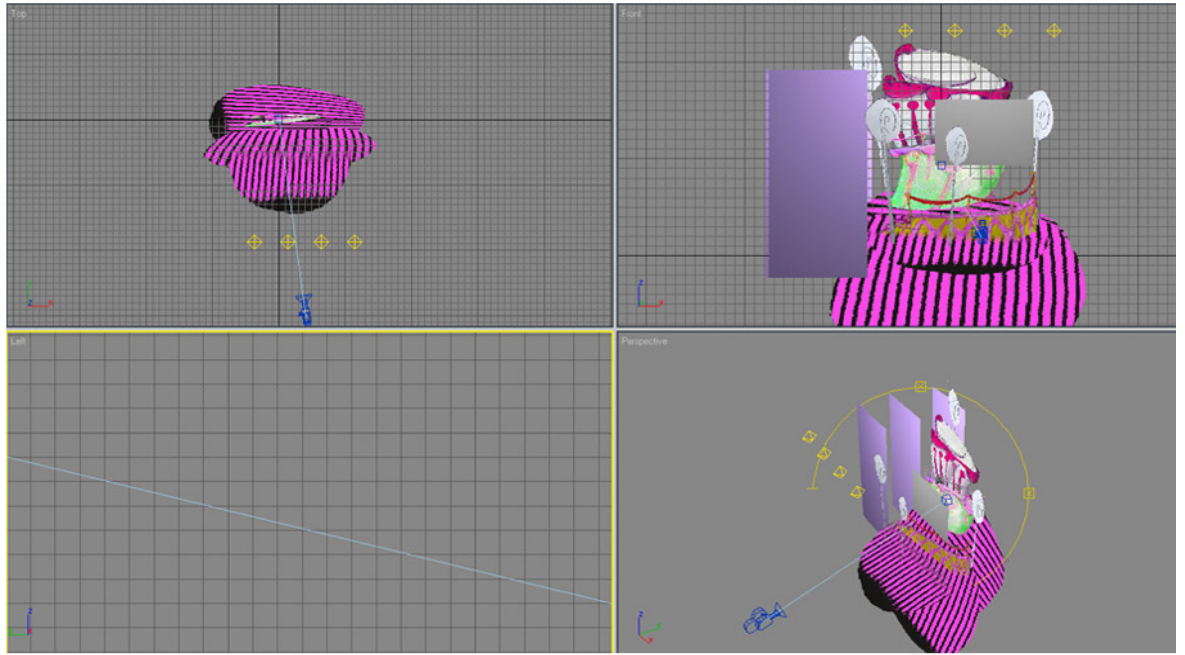


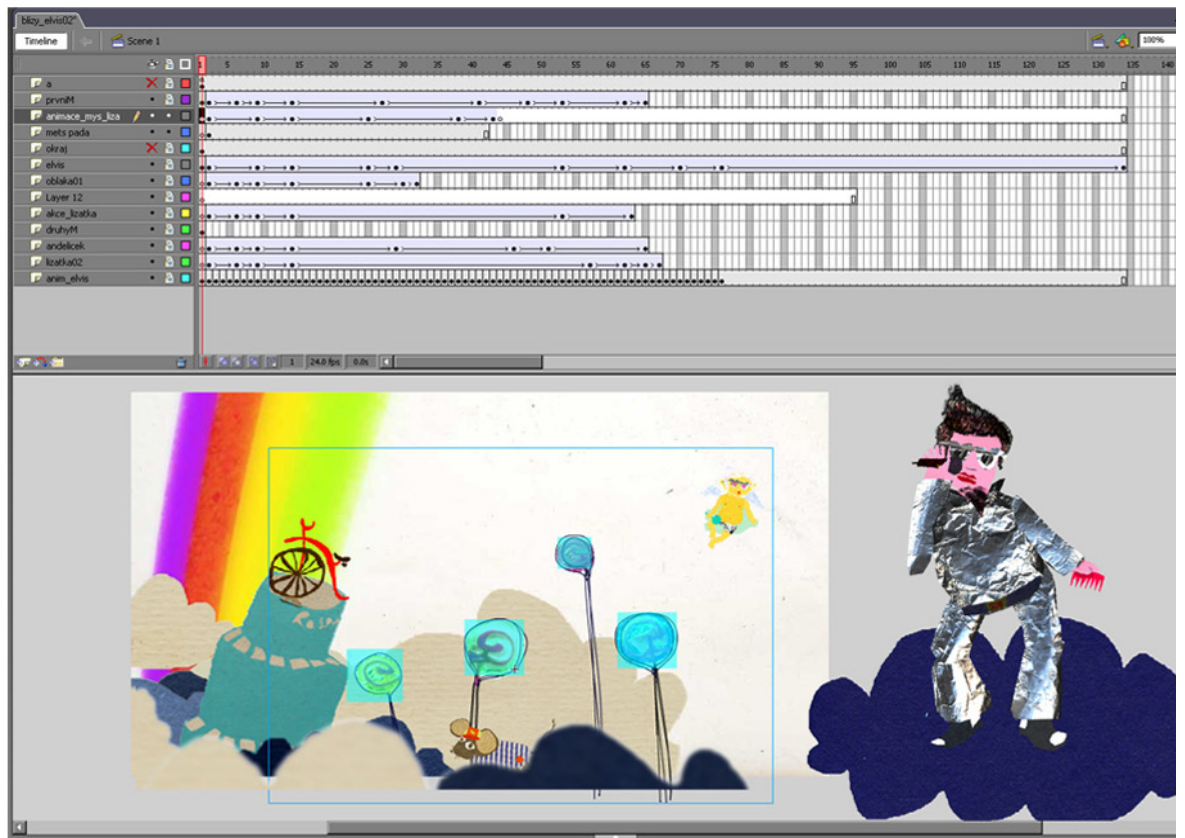
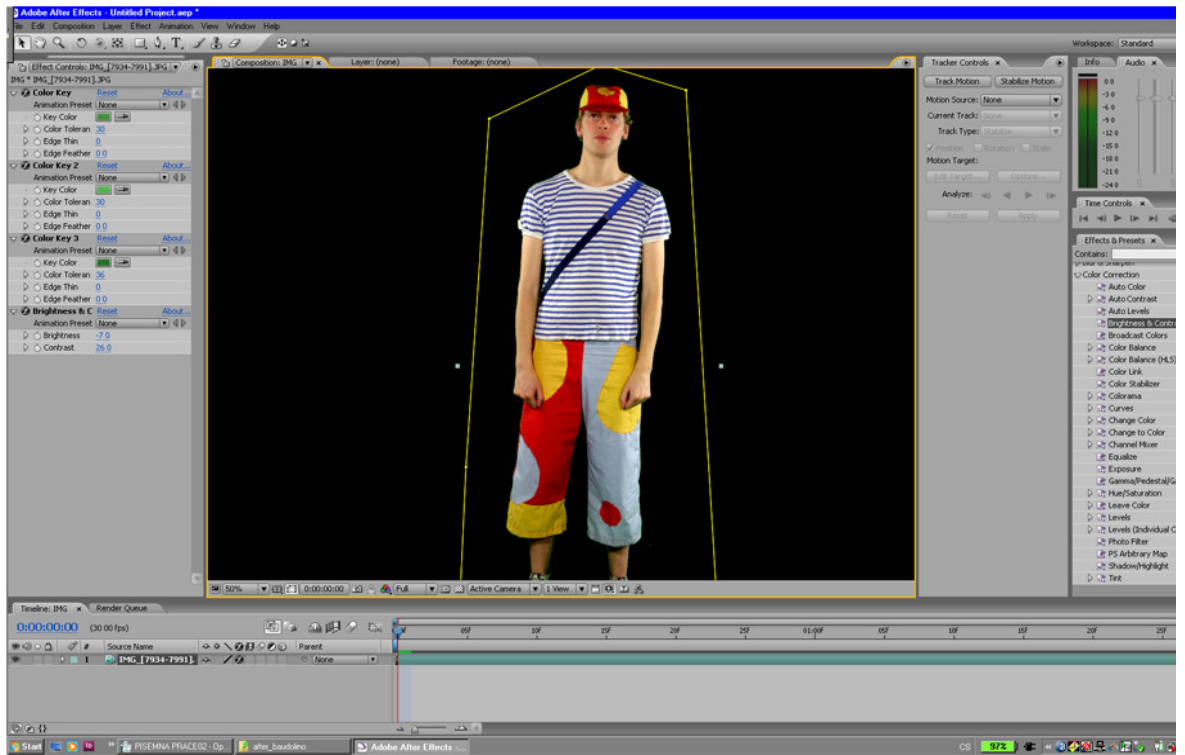
15

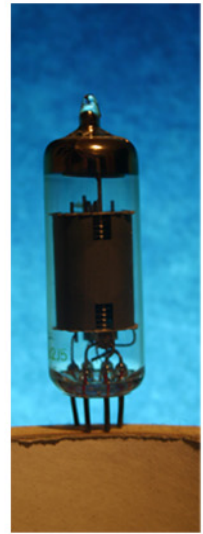
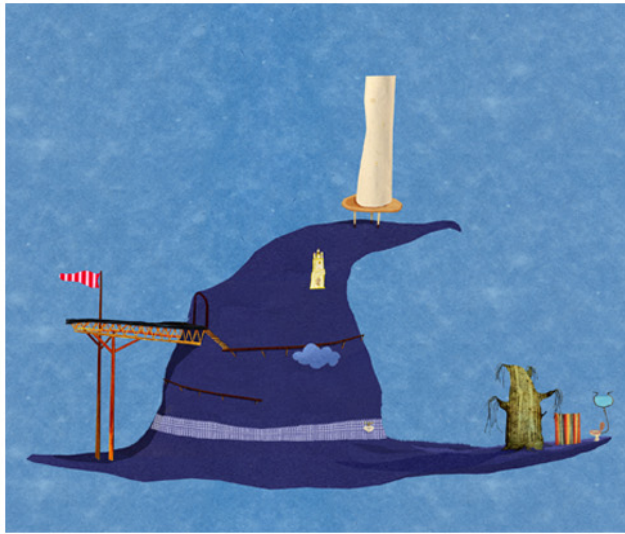


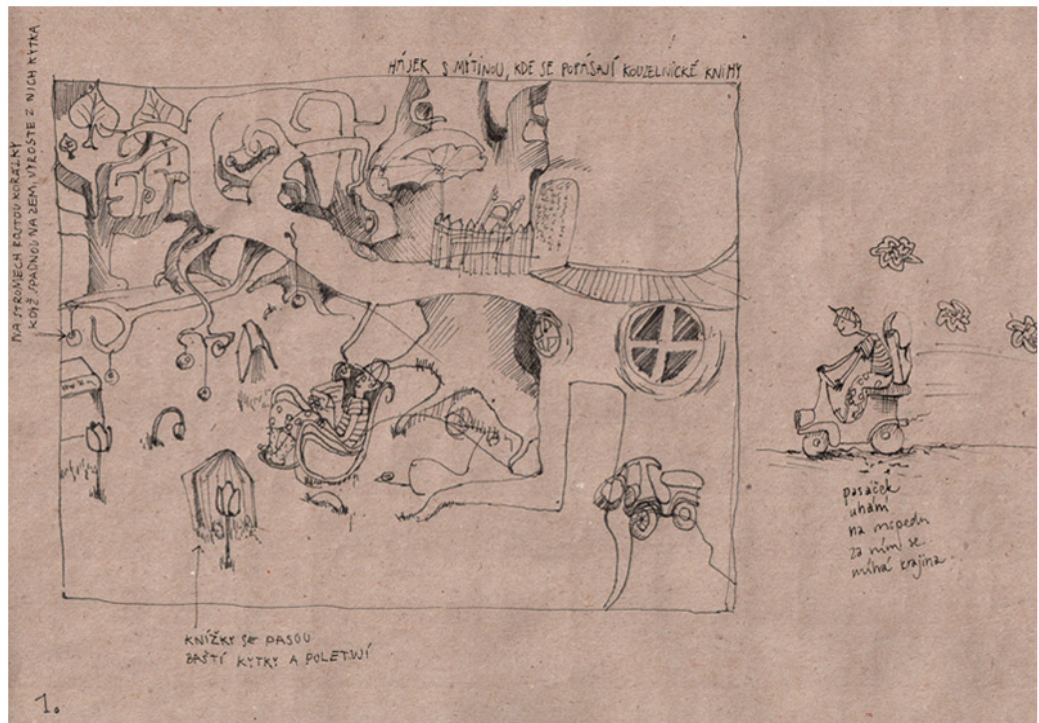
17

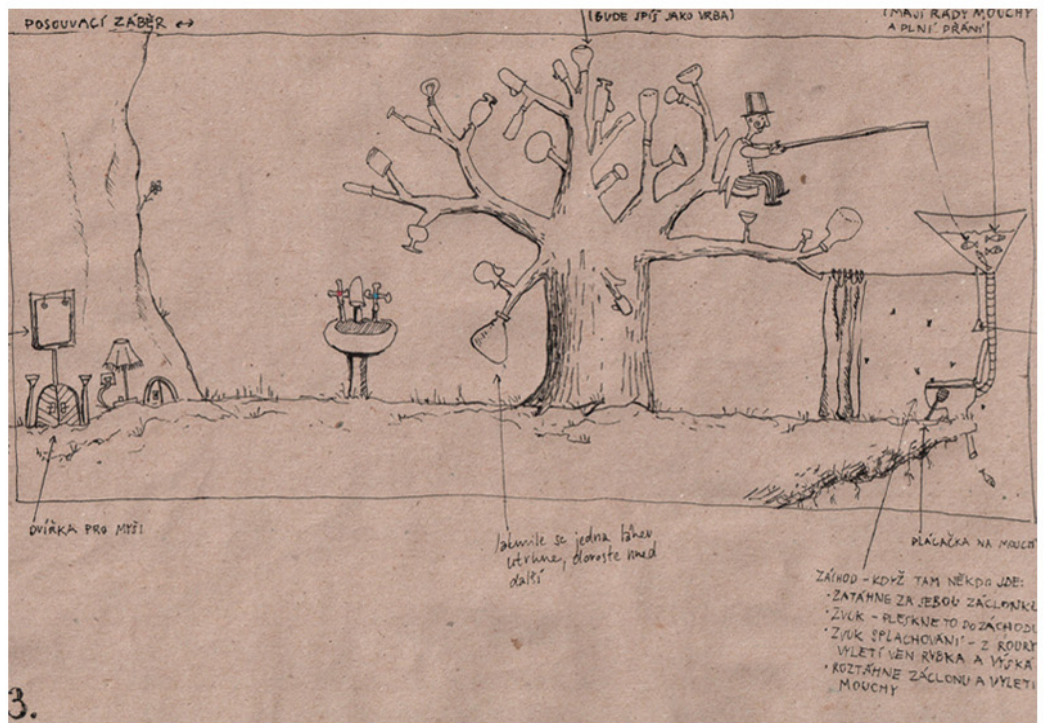














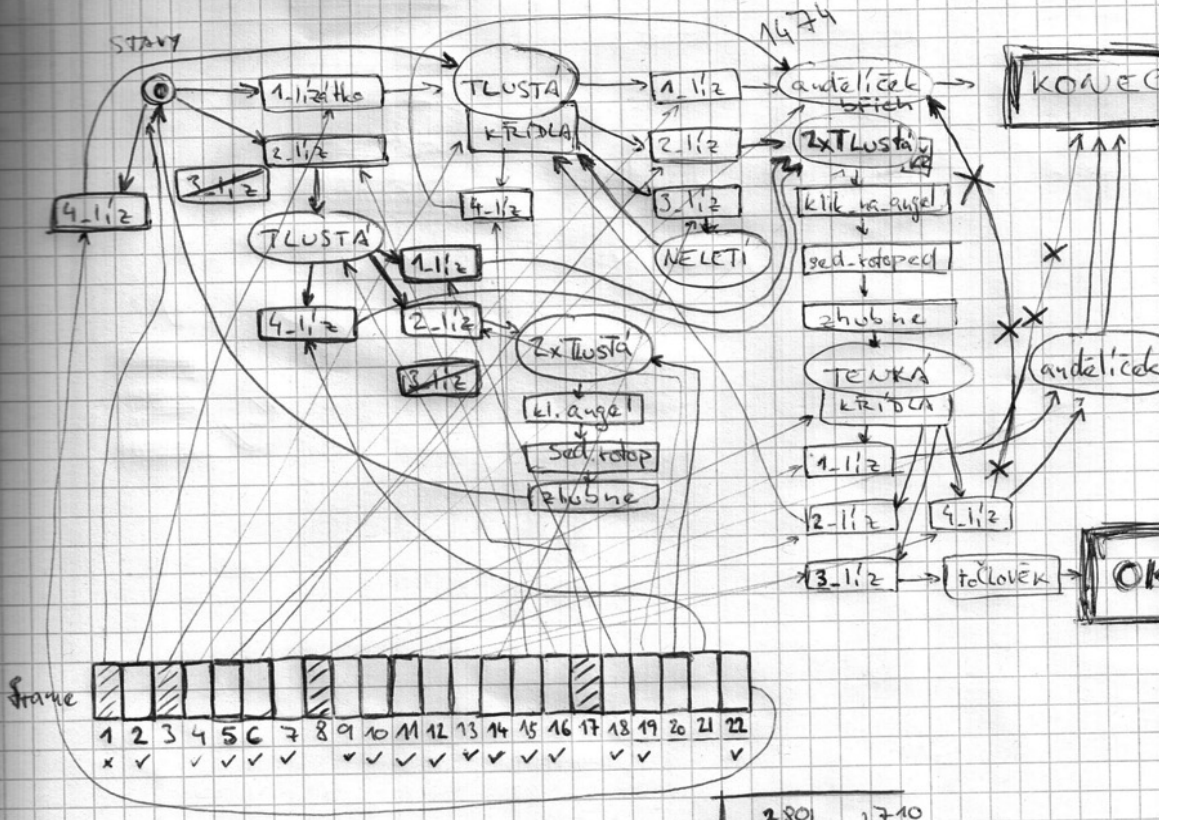
15.11.19

red_mesta (648; 0) [-502; 137]

130; 184

1246

⊙ mats → impact movičko (pk poustí, volu autd.)



- f2 : -1283; -14,3
- f3 : 74,5%
- f5 : 17,9; -26,4
- f6 : 37,4%; @ 2,8° ↘ -177,2° → 50,2%; f13
- f7 : 57,4%
- f9 : 27,7% → 37,2%
- f12 : f2456
- f13 : f1599
- f15 : 30 + 84 + 7; 23,7% → 31,8%

280	710
300	
500	

505
x



29



Handwritten signature

30



31



32



33



34

PODROBNÝ NÁMĚT

Scéna 1

(hájek s paloučkem, kde se pasou kouzelnické knihy)

Pasáček si hoví v houpacím křesle, pročítá velkou pohádkovou knihu a sní o velkých a udatných činech, posekaných dračích hlavách a sličných pannách, které mu omdlévají do náruče. Skoro si ani nevšimne, když přicupitají myši a odnáší si knihy. Jediná zůstane opuštěná v hájku, ale pasáček o ni ani okem nezavadí, dokonce, ani když ho tahá za kalhoty a poletuje mu před obličejem. Nakonec se rozzuří, v tu ránu vykouzlí moped, do křesla strčí tak šikovně, že pasáček vyletí jako zátka vystřelená z láhve a přesně na moped. Kniha naskočí za něj a už vyráží na cestu. Málem bych zapomněla na přílbu, na tu samozřejmě kniha také myslela - bezpečnost především.

Intermezzo

(divadélková kolečka s krajinami)

Pasáček jede dlouho předlouho, krajina se míhá kolem, den střídá noc...

Scéna 2

(letící ostrov, na kterém je vybudované kouzelnické město, dovnitř nevedou žádné dveře, vysoko ve zdi je otvor tak akorát velký pro jednu knihu a myš, u města roste stará vrba a na ní mužíček, rybařící v nálevce na záchod, samozřejmě je tu i ten záchod a umyvadélko)

Pasáček musí na záchod, zatáhne za sebou závěs, udělá, co je nezbytné a vyrojí se spousta much. Mužíček se zaraduje, máchne rukou a hnedle má návnadu. Zabere zlatá rybka a mužíček ji hodí pasáčkovi. Rybce zrovinka nesvědčí ty vzdušné spousty, ve kterých se právě ocitla, tak ji pasáček hodí do umyvadla a spláchne vodou (ovšem musí studenou, jinak rybka lekne a musí začít znovu. Není sice úplně jisté, zda ho rybka promění v myš z vděčnosti nebo jen z pusté škodolibosti, ale na každý pád pasáček je teď velký právě akorát, aby proletěl i s knihou rovnou do města.

Scéna 3

(kruhová místnost plná lízátek a větrníků, které víří vzduch, poletují tu panenky, vzadu je vyvýšený stupínek na kterém je kolečko pro myši, aby si mohly zasportovat)

Pasáček ochutnává lízátko tak dlouho, dokud nenajde to pravé, které ho promění zpátky ve člověka. Ovšem není to tak jednoduché, některá lízátko mají i vedlejší účinky, ten hlavní a vždy zaručený spočívá v tom, že pasáček-myš se stane tak tlustým, že se skoro nemůže pohnout a musí si jít běhat na kolečko, aby mohl pokračovat ve své misi.

Scéna 4

(dílna zmateného vynálezce létacích strojů, na stěně je nákres letadla - místo vrtule má velký otazník, vedle nákres horkovzdušného balónu, v rohu se válí nejrůznější modely létacích strojů a také model letadla, z místnosti vede ven startovací rampa)

Vynálezce sedí u modelu balónu a fouká do něj fénem na klíčku vzduch. Moc se mu nedaří. Pasáček je kluk chytrá, cvrnkne se do čela a vrátí se do cukrátkové místnosti, kde popadne jeden z větrníků a donese ho vynálezci. Ten okamžitě pochopí, co s větrníkem udělat. Motor hnedle naskočí a větrník se začne točit. Nadšený vynálezce vrazí pasáčkovi do ruky fén, naskočí do letadla a odletí pryč. Pasáček sbalí fén do

brašničky a pokračuje dál.

Scéna 5

(dlouhá chodba - ústí do volného prostoru kde bydlí rodinka tučňáků, je tam vodní příkop, ze stropu tu a tam visí rampouchy, v popředí stojí lednička)

Maminka tučňáků stále jen plete, tatínek čte noviny, tučňáci děti skotačí a jezdí na skluzavce. Z vody se čas od času vynoří hlava velryby (restaurant u Jonáše) a spolkně tučňáčka. Vzápětí vyplivne dýchacím otvorem tučňáčka hrdě třímajícího... pouze láhev se sodovkou a brčkem, tučňáček přece ještě není plnoletý. Pasáček dojde k ledničce a otevře ji. Uvnitř je spousta zmražených ryb a jediná zmražená žába s korunkou na hlavě. Pasáček ji musí s pomocí důmyslného fénu na kličku rozmrazit. S velkým očekáváním ji políbí (ví přece, jak to v pohádkách chodí) a žába se nafoukne do velikého plovacího kruhu. Může si vzít korunku, která odletěla žábě z hlavy do brašny, ale každopádně si musí vzít kruh a skočit s ním do vody. Velryba ho spolkně.

Scéna 6

(kymácející se hospoda plná štamgastů s potouchlou prsatou hospodskou a tučňáky jakožto obsluhou)

Jako v každé správné hospodě, je úplně plno (upřímně, není to až zas tak zvláštní, protože hospoda je vlastně spíš jen taková hospůdka, pro pár stálých hostů). Ale jako v každé správné hospodě, můžete tu najít spoustu podivných osob. Tak měli bychom tu jednoho piráta s vytetovanou plachetnicí, který popíjí s mužem, u něhož nelze zapřít jistou podobnost s Frankensteinem, máme tu ráznou hospodskou, tučňáky, kteří kromě obsluhy zvládají také hru na klavír... Hospodské se pasáček očividně zamlouvá, posadí ho za bar a posílá mu jeden drink za druhým. Pasáček využívá situace, už se málem ani na stoličce neudrží, ale v tom hospodská natáhne ruku a chce zaplatit. Tak s tím pasáček nepočítal. Začne vytahovat věci z brašničky, kapesník, klíče, fén, korunka,... jakmile hospodská uvidí fén, okamžitě ho popadne a začne tancovat před zrcadlem a foukat si účes. Nakonec jen pár šplíchnutí voňavkou... a hehehehepčíííí, velryba mocně kýchně a polovina lokálu vyletí na ulici, kam mezitím hospoda stačila doplout. A zrovna tam čeká kouzelník. Pozdraví se s pirátem, zvedne ho a jdou spolu zpátky do hospody, jako by se nechumelilo, očividně se to nestalo poprvé.

Scéna 7

(domky, v pozadí kouzelnická věž, bába uklízečka sedí za stolkem a hlídá dvě budky, v jedné se skrývá polaroid ve druhé automat na kávu, v pozadí ještě nějaké kontejnery)

Pasáček se rozplácne na zemi a kolem něj přistanou všechny věci, kterými se snažil uplatit hospodskou. Bába, která sice vypadá jako uklízečka, ale ve skutečnosti provozuje poctivé věštecké řemeslo, hnedle zkušeným okem zachytí záblesk zlata. Popadne korunku, popadne pasáčka a dá mu žeton. Platí pro obě budky, záleží, kterou si vybere. Buďto se pěkně posadí na stoličku a nechá se vyblýsknout polaroidem nebo si může dát skvělou kávu, ale pozor, kelímky nevypadávají automaticky - musí ho tam sám postavit! Tak jako tak musí buďto fotku, na které není nic vidět nebo kelímek s lógreem donést bábě. Ta v prvním případě zamává fotkou, ve druhém případě foukne do kelímku a v obou případech se objeví drak. Věštyně se strašně poleká, nechá všeho, popadne koště a tryskem odletí pryč,

dokonce i klíče tam nechá. Zvědavý pasáček je prohlíží, to je náhoda, zrovna se hodí k tomu kontejneru opodál! Otevře ho a ... brnění, sice už trochu postarší, od myši prožrané, ale je to úplně jasné. Drak - brnění (okamžitě si ho nacpe do brašničky) Že by tam ty klíče nezapomněla náhodou?

Scéna 8

(u kouzelnické věže, dovnitř nevedou žádné dveře, jsou tu sice zvonky, ale vůbec nemají smysl - jsou slyšet jen dole, vedle věže stojí staromódní hrací automat, na něm sedí malý ptáček zpěváček)

Pasáček zatáhne za páku u automatu, rychle se rozběhnou obrázky, zatáhne znovu a zastaví se buď na obrázku kočky (v tom případě se ptáček poleká a schová zpátky do klece nebo na obrázku zrníček a ty se taky vysypou z otvoru na výhru. Ptáček vyletí a začne se cpát. Ovšem když se ukáže ptačí slečinka, ptáček nechá všeho, zapýří se a začne zpívat. Z oblohy tak přivolá létající koberec, spadne, těsně nad zemí se zastaví a rozbalí - je to luxusní výtah se zábradlím a pohodlným křeslem. Pasáček si může zvolit, které patro chce (ale vždycky doletí ke stejnému kouzelníkovi).

Scéna 9

(kouzelníkův byt - ve skutečnosti jedna velká knihovna, pohodlné křeslo, klavír se stoličkou a vysoko zdvižná plošina - knihovna má spoustu pater)

Kouzelník je ve vyšším patře, když uslyší dole volání, rozběhne se za hlasem, trochu naráží do věcí, vypadá to, že moc dobře nevidí. Nakonec zakopne o plošinu, tak tak že zůstane viset hlavou dolů za lem hábitu. Pasáček se na plošinu nemůže dostat jinak, než že se rozběhne, nabere rychlost a skočí na otočnou stoličku od klavíru, která ho vynese až ke kouzelníkovi. Pomůže zpátky na pevnou zem, ale je jasné, že dokud mu nepomůže najít brýle, je kouzelník marný. Nastoupí na plošinu a vydá se na průzkum obrovské knihovny. V jedné z poliček sedí sova a na zobáku má kouzelníkovy brýle a je úplně pohroužená do veliké napínavé knihy. Pasáček jí musí poklepat na křídlo, aby se vzpamatovala. Okamžitě brýle podá pasáčkovi a ten je vrátí jejich pravému majiteli. Kouzelník je moc rád, že má knihu i brýle zpátky. Na oplátku dá pasáčkovi vejce s čárkovým kódem. Nasedne zpátky na létající koberec a vedle něj se objeví čtečka na čárkový kód. Přiloží vejce, koberec se rozletí a zastaví před dveřmi, visícími jen tak ve vzduchu, na kterých je obrázek draka.

Scéna 10

(útulná místnost, uprostřed stojí křesílko s hnízdem, vedle stoleček se skvělým občerstvením...)

Není to ale jen tak obyčejné vejce, když se na něj podívá zblízka, objeví čárkový kód. Nasedne zpátky na létající koberec a přeje vejčkem před čtečkou (samo sebou, každý létací koberec přece mívá čtečku na čárkové kódy, to je úplně jasné). V tu ránu se koberec rozletí neznámo kam a zastaví přímo před dveřmi, visícími jen tak ve vzduchu.

Pasáček vejde, položí vejce do hnízda a vyškrábe se na něj, aby ho vyseděl. V mezi čase popíjí šampaňské a pojídá jednohubky, tady alespoň ví co to je moderní příjemný porod. Vejce pukne a v tu ránu sedí pasáček na malém dráčkovi. Pasáček chvíli na dráčka zírá. Nemůže si to rychle srovnat v hlavě. Takhle si to nepředstavoval... no, ale když už to tak je, proč vlastně ne? A s dráčkem se rozletí směrem ke svému půvabnému hájku.