

# **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského projektu na téma „Rullez“ z pohledu animátora a grafika**

Jakub Rumler

---

Bakalářská práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

## **ABSTRAKT**

V sebereflexi bych rád popsal průběh vzniku naší společné práce s Magdalénou Gurskou. Rád bych se věnoval všem detailům a podrobnostem, protože i zdánlivé drobnosti mohou mít nakonec velký přesah ve spojitosti s jinou drobností. Také bych se rád věnoval popisu vzniku týmu a mému vztahu k lidem v něm. Považuji je pro sebereflexi stejně důležité, jako další složky výroby projektu. Nakonec bych se chtěl věnovat technologii výroby, trochu vysvětlit některé pojmy a důvody k našim rozhodnutím.

Klíčová slova:

Internetová hra, komiks, Adobe Flash, After Effects, interaktivita, internet, HTML 5

## **ABSTRACT**

In this selfreflection, I would like to represent The Foundation, Creation and every little detail of our project, which was created by me and Magdaléna Gurská. I suppose to write about everything, because I am sure, that every little thing is important and depending to each other. Also I would like to describe our working group, how had we met and my own relationships to people in this team. I consider, that this part is equal to others. At the end I'm going to write about technology of creation and probably about explanation of special termination and reasons of our resolutions.

Keywords:

Internet game, komix, Adobe Flash, After Effects, interactivity, internet, HTML 5

Prohlašuji, že jsem na této bakalářské práci pracoval samostatně.

*vlastnoruční podpis (originál, ne kopie!)*

Ve Zlíně dne.....

.....

*Jméno a příjmení*

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>7</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>8</b>
<b>1 TO ABYCH ZAČAL OD ZAČÁTKU</b> .....	<b>9</b>
1.1.1 Příklady projekcí na budovy na videoportálu Youtube: .....	10
1.2 JAK TO TEDY DOOPRAVDY ZAČALO .....	10
1.3 PLÁNOVÁNÍ A MLUVENÍ O HŘE .....	11
1.4 VZNIK TVŮRČÍHO TÝMU .....	12
<b>2 PRINCIP FUNGOVÁNÍ HRY</b> .....	<b>13</b>
2.1 CÍLOVÁ SKUPINA .....	13
2.2 JAK FUNGUJÍ OSTATNÍ HRY? .....	13
2.2.1 Travian - <a href="http://www.travian.cz">www.travian.cz</a> .....	14
2.2.2 The West - <a href="http://www.the-west.cz">www.the-west.cz</a> .....	14
2.2.3 Dark orbit - <a href="http://www.darkorbit.com">www.darkorbit.com</a> .....	14
2.2.4 Webgame – <a href="http://www.webgame.cz">www.webgame.cz</a> .....	15
2.3 V ČEM BUDEME JINÍ? .....	15
2.3.1 Originální výtvarno .....	16
2.4 JAK SE TO BUDE HRÁT .....	17
2.4.1 Ukázková kapitola .....	17
2.5 OVLÁDACÍ PRVKY .....	20
2.5.1 Deník .....	20
2.5.2 Mapa .....	21
2.5.3 Animované části .....	22
2.6 ZPŮSOBY FINANCOVÁNÍ .....	22
2.6.1 Prémiové výhody .....	22
2.6.2 Předčasné zveřejnění kapitoly .....	23
2.6.3 Prémiové kapitoly .....	23
2.6.4 Svůj vlastní avatar .....	23
2.6.5 Sponzoring a reklamní zápisy .....	24
2.6.6 Grant .....	24
2.6.7 Doplnkový merchandise .....	24
<b>3 SCÉNÁŘ A POSTAVY</b> .....	<b>25</b>
3.1 POSTAVY .....	26
3.1.1 Marty .....	26
3.1.2 Viki .....	27
3.1.3 Terka .....	27
3.1.4 Jiří .....	27
3.1.5 Jill .....	28
3.1.6 Michal .....	28
3.1.7 Parta jako celek .....	28

3.2	POKRAČOVÁNÍ SCÉNÁŘE .....	29
<b>II</b>	<b>PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>30</b>
<b>4</b>	<b>VÝROBA ANIMOVANÝCH PARTŮ A KOMPOZIC Z POHLEDU ANIMÁTORA .....</b>	<b>31</b>
4.1	VÝBĚR VHODNÉHO PROGRAMU PRO ANIMACI INTERNETOVÉ HRY .....	32
4.1.1	Konečný výběr technologie .....	33
4.2	ZPŮSOB VÝROBY, PROBLÉMY A ZKUŠENOSTI .....	34
4.2.1	Způsoby učení v programu flash .....	34
4.2.2	Přípravná fáze .....	34
4.2.3	Výroba v programu Adobe Flash .....	37
4.2.4	Jak jsem to celé dělal špatně .....	38
4.2.5	Prezentace hotové práce .....	39
4.2.6	Digitální poznatky z průběhu výroby .....	39
<b>5</b>	<b>VIZUÁLNÍ VZHLED PROJEKTU Z POHLEDU GRAFIKA A WEBDESIGNÉRA .....</b>	<b>41</b>
5.1	GRAFIKA WEBU .....	41
5.2	VZHLED HLAVNÍCH HERNÍCH PRVKŮ .....	43
5.2.1	Deník .....	43
5.2.2	Mapa .....	43
5.2.3	Animované pasáže .....	45
5.3	PŘÍPRAVA PREZENTACE A TISKOVIN K ODEVZDÁNÍ .....	45
5.4	CO BUDE S PROJEKTEM DÁL? .....	46
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>48</b>
	<b>PŘÍLOHY .....</b>	<b>50</b>
5.5	PŘÍLOHA Č. 1 – UKÁZKA SCÉNÁŘE .....	50
5.6	PŘÍLOHA Č. 2 – CHARAKTERY POSTAV .....	52
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>55</b>
	ADOBE FLASH CS3 .....	55
	ADOBE PHOTOSHOP CS5 .....	55
	NENUŤTE UŽIVATELE PŘEMÝŠLET! .....	55

## ÚVOD

Sebereflexi, jako psanou slohovou formu, vnímám jako nezbytný nástroj k uvědomění si vlastního tvůrčího procesu a vynikající možnost vlastní sebe konfrontace. Na konci takové sebereflexe by měl vzejít autor nový, poučený, uvědomělý a hlavně schopný ještě lepších výkonů. Aby toho všeho po sebereflexi dosáhl, musí být sebereflexe psána poctivě, detailně a nesmí opomíjet žádné aspekty a drobnosti z výroby díla, k němuž se sebereflexe vztahuje. Takto poctivě psaná sebereflexe může být dobrým zdrojem ponaučení nejen pro samotného autora, ale také pro jeho okolí a ostatní tvůrce, kteří by se chtěli podobné tvorbě také věnovat. Je zapotřebí si přiznat, že žádná slova v sebereflexi vyřčená, nejsou zbytečná, protože dohromady dávají proud osvobozujícího myšlení, bez kterého je jakákoli tvorba pouhým plácáním do vody a křičením do větru, což by žádný autor neměl dopustit.

Pevně věřím, že má bakalářská práce povede k takovému výsledku, aby byla nejlepší sebereflexí nejen pro mne jako autora, ale také pro její čtenáře, které by měla učinit poučenějšími a otevřenějšími.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**



## 1 TO ABYCH ZAČAL OD ZAČÁTKU

Tedž zpětně si musím přiznat, že vlastně všechno začalo mnohem dřív, než by se oficiálně dalo připustit. Konkrétní datum mi již není známo, ale někdy v průběhu druhého roku svého studia, mluvím tedy o školním roce 2009/10, jsem zjistil, že mě vlastně už příliš nebaví koukat se na filmy jako takové. Dokonce, vím, že to hodně lidí nerado uslyší, ale filmy mne začaly nudit. Ano mluvím o tom kousavém pocitu, kdy si říkáte, jestli by nebylo lepší dělat cokoli jiného, než marnit čas koukáním na pohyblivé obrázky. Postupem času jsem dospěl k názoru, že film je opravdu odpadový materiál jakéhosi pseudosvěta, který si žije svým životem. Mám na mysli všechno točící se kolem filmařství a filmování. Nechci šířit nějakou zášť proti filmovému průmyslu a rozhodně se nehodlám nikomu vysmívat, že mrhá časem, když kouká na filmy, jen já osobně již nějakou dobu nepocituji hluboké naplnění ze sledování filmů a nemůžu se zbavit pocitu, že mi již takto strávený čas nic nedává. Dlouho jsem se bál vyjít s tímto názorem na veřejnost, ale jednoho dne jsem udělal svůj anti filmový comingout a postavil se tváří tvář nechápajícím a pohrdavým názorům. V ostré argumentaci se svými přáteli i kamarády jsem si sám ujasnil svůj postoj k pohyblivým celovečerním obrázkům a stal se tak radikálním zastáncem názoru, že se dá dělat tisíc lepších věcí, než koukat na filmy. Samozřejmě, nechtěl jsem se vzdálit škole, kterou jsem studoval a lidem na ní a musel o věci přemýšlet i z jiných hledisek. Dospěl jsem k názoru, že animace, filmový průmysl a vůbec pohyblivé obrázky mají nějaký smysl a přínos pro lidstvo a že je nutné si z nich vzít to dobré a to užítkovat. Nedlouho po tomto comingoutu jsem na video-portálu youtube viděl své první video s projekcemi na budovy. Jedná se o zajímavou, dnes už ne tak žhavou, novinku, kterou umožnil technologický pokrok a dostupnost kvalitních projektorů a další techniky. Nejdříve se vybere budova, vyfotí a zmapuje. Přesně na budovu se potom vymyslí a připraví originální animace, která respektuje architekturu a styl budovy. Poté co se projekce naanimuje, pak se rozloží na více projektorů a z nich se pak v noci na budovu promítá. Velmi mne zaujal ten nový audiovizuální žánr. Poté, co jsem jej důkladně studoval, především na serveru youtube, ale i dalších, jsem si uvědomil, že by mne podobná záležitost asi bavila, právě pro svůj přesah a vizuální kvalitu a právě i pro svou nepompézní pomíjivost.

### 1.1.1 Příklady projekcí na budovy na videoportálu Youtube:

- <http://youtu.be/O0XKmU5hF5s>
- <http://youtu.be/M9TvUHiItto>
- [http://youtu.be/gJ\\_5sDvAlNY](http://youtu.be/gJ_5sDvAlNY)
- <http://youtu.be/bYFHFgIFdjQ>
- <http://youtu.be/0aoV69DbKag> - česká projekce na staroměstský orloj



*Ukázky projekcí na domy na videoportálu Youtube.*

Rozhodl jsem se, že bych se příští rok chtěl věnovat něčemu podobnému a takovou malou projekci si vyzkoušet. Líbila se mi představa, že bych část projekce naanimoval klasicky v loutce a něco papírkem. Říkal jsem si, že by také bylo pěkné vložit do projekce nějaký příběh. Další věcí bylo, že jsem chtěl spolupracovat se svou přítelkyní Megi, tedy Magdalénou Gurskou.

Tedy toto byly dva hlavní plány, které jsem na třetí ročník studia na Filmové škole Zlín měl. Jenomže nic není tak jednoduché a některé věci se znovu změnily a znovu jsem nad nimi přemýšlel a tak to dopadlo úplně jinak.

## 1.2 Jak to tedy doopravdy začalo

Po neúspěšném natáčení ročníkového loutkového filmu jsem nabyl názoru, že příští rok už nechci dělat žádný takový projekt, kvůli kterému bych jakýmkoliv způsobem byl technologicky závislý, nebo abych od školy potřeboval nějaké zázemí. Chtěl jsem nakonec dělat takový projekt, na který mi bude stačit, stůl, počítač, scanner, pár papírů a fixy.

Takže koncem druhého ročníku, protože tam tvorba našeho projektu začíná, jsem měl jasné tyto dvě věci, bez školního zázemí a s Megi. Megi totiž moc pěkně kreslí a má docela výrazný výtvarný rukopis a toho jsem chtěl pro náš projekt, jsem chtěl využít. Představoval

jsem si to asi tak, že budeme dělat něco na počítači, koneckonců možná právě tu projekci, ale do toho přišel můj kamarád Michal Berlinger.

Michal studuje magisterské studium produkce na pražské Filmové akademii múzických umění, na které se dostal s projektem online internetové hry. Protože mne prostředí internetu a her zajímá o dost víc než prostředí filmové, začal jsem z něj vyzvídat, jak by si takový projekt představoval a zda by se tam pro mě a Megi nenašlo také místo. Protože jsme spolu již několik projektů dělali, ještě ten večer jsme se domluvili na vzájemné spolupráci a začali plánovat další výrobu

### 1.3 Plánování a mluvení o hře

Michal se již delší dobu zabýval vývojem online her a má již pár publikovaných článků na toto téma, takže se s vervou pustil do svého projektu. Já jsem byl spokojený, že mé plány skvěle vychází, můžu spolupracovat s Megi, s Michalem a nejsem závislý na škole a nevyrobím film, přestože se jedná o animaci. Přestože měl Michal o hře docela jasnou představu, trvalo dlouhou dobu, než hra dostala jasnou koncepci a hmatatelné obrysy. Jen cílová skupina se změnila asi třikrát, složení hrdinů nespočetněkrát a o některých věcech se stále jedná. Cíl byl ale na začátku jasný, vyrobit originální hru, která se od ostatních internetových her bude lišit především lineárním příběhem, výrazným vizuálním stylem a konkrétním herním prostředím. Aby bylo jasno, na internetu doposud neexistuje žádná hra, která by měla děj. Všechna „konkurence“ (v uvozovkách proto, že my ještě žádnou konkurenci nejsme) v on-linových hrách si zakládá na neustálém zlepšování postavy, lodi, vesnice či jiného herního avatara. Jde jednoduše o to, že sbíráte neustále body a čím jste lepší, tím více jich můžete sbírat. Většinou se vše odehrává na automaticky vygenerované mapě, která se vlastně donekonečna opakuje a vaše postava se donekonečna zlepšuje. Herní zápletky nemusí být nutně špatné, ale vše působí dost strojeně a automaticky. Z tohoto hlediska jsme si řekli, že by bylo dobré, udělat hru novou, sice podobnou těm stávajícím, ale odlišnou právě příběhem a konkrétní mapou. Takže jsme věděli už co, ale chybělo nám jak.

S rostoucími debatami nad hrou přibývalo nápadů a vznikalo postupně nepřehledné klubko vztahů a vazeb a hra se stávala nehratelnou. Takže znovu docházelo k ořezávání a vypouštění nápadů, s čímž se pojily nápady nové a nové ořezávání. Celková myšlenka hry se ale nezměnila. Totiž, partička náctiletých studentů na střední zažívá různá dobrodružství a příběhy kolem jejich školy a města. Cílem má být pobavení, veselost a vtip. Od začátku

jsme věděli, že se nechceme pouštět do žádných depresivních, smutných a nudných motivů. Nemůžeme popřít touhu po vytvoření novodobých Rychlých šípů usazených do moderního prostředí se vším, co k dnešním teenagerům patří. Tedy mobily, internet, móda i láska. Samozřejmě byla i snaha o vytvoření pohlavně smíšené skupiny. Nastalo tedy ladění charakterů a vývoj postav. Otázkou bylo kolik, jaké, jak staré, jak mají vypadat a podobně.

#### 1.4 Vznik tvůrčího týmu

Bylo jasné a neodkladné, že potřebujeme scénáristu. Jenomže scénář na hru se značně liší od scénáře filmového. Děj musí vytvářet herní zápletky a ty musejí být převeditelné do jednoduchých úkolů, které půjdou plnit v internetovém prohlížeči. Protože jsme ale již měli o hře docela konkrétní představu, nemohl mít také scénárista úplně volnou ruku. Náš první scénárista začal sice slibně, navrhl několik zajímavých postav, ale všechny dějové skici skončily vždy kousek za slibnou expozicí. Po dlouhodobé komunikační pauze a jsme spolupráci s ním ukončili a museli hledat dál.

Po nějaké době, zatímco jsme pracovali samovolně na vývoji některých prvků, jsme oslovili našeho kamaráda Jana Pohunka, který již vydal dvě sci-fi knihy a píše zajímavé a vtipné povídky. Chvíli jsme se obávali, jestli se trefí do stylu, který my potřebujeme, nechtěli jsme totiž nic úplně ztřeštěného a taky nic úplně nudného. V jedné knize například píše o bratřech Nedvědových, kteří jedou ze schůze trpaslíků na hradě Houska v létajícím Landroveru, což je sice velice zábavné, ale pro dobrodružství na střední škole až příliš „crazy“. Honza se ale do příběhu trefil naprosto výborně a přesně odhadl místa kde je čas pro hraní a kde pro děj. Vystavěl báječné prostředí a zasadil do něj zajímavé archetypální postavy, které mají potenciál zajímavého vývoje.

*Viz příloha č. 1 a 2 – ukázka ze scénáře a charakterů postav.*

Posledním článkem do týmu je ještě Michalův bratr, který umí velmi dobře programovat a tak pomáhá připravit jádro celé hry.

## 2 PRINCIP FUNGOVÁNÍ HRY

Ve zkratce se pokusím popsat některé principy a způsoby fungování hry a z jakých důvodů jsme se k nim uchýlili.

### 2.1 Cílová skupina

Dlouhé spekulace jsme vedli nad cílovou skupinou. Každý projekt, včetně her, musí mít cílovou skupinu. My se zpočátku rozhodli, že bychom chtěli cílit na kluky a holky od 13 do 18 let. Zdálo se nám, že by je mohlo toto téma a prostředí bavit a že by naše práce tak měla i jakýsi výchovný charakter. I když jsme od počátku věděli, že nechceme moralizovat a poučovat, tak jak to často dělali Rychlé šípy. Bohužel naše první cílová skupina se ukázala jako dosti nevhodná a to hned z několika důvodů. Testování formou dotazníků ukázalo, že je zvolené téma ani moc nezajímá, protože střední školu právě studují, tak nemají důvod ještě ve volném čase si hrát na střední. Druhý důvod, pádnější, je, že nemají vlastně skoro vůbec žádné peníze a ty peníze co mají, neumějí ještě efektivně převést, tak aby se nám vyplatilo je z nich mámit. Celý projekt neděláme sice jako fabriku na peníze, ale z producentského hlediska je nutné říci, že by se měl také nějak zaplatit. Z tohoto pohledu, pokud nechceme mít na portálu kvantum reklamy, je cílová skupina 13-18 let zcela neefektivní. Totiž jediný hlavní bezhotovostní platební prostředek, který tato skupina ovládá, jsou placené SMS, jejich rentabilita je bohužel dost ztrátová a ze zaplacených 100Kč si zprostředkovatelská firma bere více jak polovinu. Museli jsme tedy vyhodnotit, že potřebujeme skupinu, která ovládá převody z účtu, PayPal či internetové platební karty. Za tu jsme si nakonec určili lidi od 26 do 40 let. Nejenže tito lidé již mají nějaké peníze a digitálně s nimi vládnou, ale také mají již po škole a často na střední vzpomínají s jistým sentimentem a rádi by se tam vrátili. Je to pro ně tudíž lákavé téma a rádi jednou za den odběhnou od pracovních povinností k internetové hře kdesi na střední.

### 2.2 Jak fungují ostatní hry?

Jak jsem již zmínil výše, všechny online hry fungují na způsobu skillování nějakého herního avatara plněním různých questů. Přeložím-li hráčský slovníček, zlepšuji vlastnosti své postavy pomocí plnění úkolů, které závisí na vlastnostech postavy. Tento princip v různých obměnách funguje úspěšně ve všech online hrách. Kouzlo spočívá pak v tom, že hrajete

proti jiným hráčům a bojujete s nimi o další body. Za peníze si pak můžete koupit nějaké to přilepšení pro vaši postavu a být tak lepší než ostatní. Na tomto principu funguje mnoho mezinárodních her a uživí se tak i velké firmy, které tyto hry vyvíjejí a provozují. Jmenujme některé z nich a také jejich pozitiva a zápory:

### 2.2.1 Travian - [www.travian.cz](http://www.travian.cz)

Jedná se o jednu z prvních online her, kterou v Čechách aktivně hraje kolem 50 000 hráčů. Legenda hry je zasazená do raného středověku, kdy budujete vesnici a bojujete s jinými vesnicemi. V podstatě sbíráte klacíky a kamínky a obilí a stále zvětšujete svou vesnici. Původně graficky docela chudá hra se poslední dobou vydala směrem komiksových ilustrací, až nápadně připomínajících Asterixe a Obelixe.



### 2.2.2 The West - [www.the-west.cz](http://www.the-west.cz)

Online hra z divokého západu. Se svou postavou se pohybujete po vygenerované mapě a vyhledáváte a plníte úkoly, které vám zlepšují vaše vlastnosti. Můžete si také založit vlastní město spolu s dalšími hráči. Grafika je řešena především 3D modely se vzhledem klasických kovbojek.



### 2.2.3 Dark orbit - [www.darkorbit.com](http://www.darkorbit.com)

Poměrně výrazná sci-fi hra, kde létáte po vesmíru a sbíráte suroviny, za něž si pak můžete zdokonalovat svou kosmickou loď. Zatímco v jiných hrách je náskok ostatních hráčů před nováčky většinou řešen uzavíráním světů a otevíráním nových, kde začínají všichni od nuly, tak v této hře jsou dražší suroviny umístěny na vzdálenějších mapách, které si lepší lodě samozřejmě hlídají a



malé lodě tam nepouští. Vzniká tak zajímavá hierarchie, do které musíte proniknout s čím dál tím lepší lodí.

### 2.2.4 Webgame – www.webgame.cz

Česká, velmi stará online hra, která dodnes slaví velký úspěch. V šestitýdenních kolech bez přílišných grafických kudrlinek budujete svůj vlastní stát a soupeříte s ostatními hráči v průběžné tabulce hodnocení. Na hře je zajímavé, že dodnes nemá moc obrazových doplňků a vše se odehrává v tabulkách.

Rank	Player Name	Score	Status
1	... (unreadable)	...	...
2	... (unreadable)	...	...
3	... (unreadable)	...	...
4	... (unreadable)	...	...
5	... (unreadable)	...	...
6	... (unreadable)	...	...
7	... (unreadable)	...	...
8	... (unreadable)	...	...
9	... (unreadable)	...	...
10	... (unreadable)	...	...
11	... (unreadable)	...	...
12	... (unreadable)	...	...
13	... (unreadable)	...	...
14	... (unreadable)	...	...
15	... (unreadable)	...	...
16	... (unreadable)	...	...
17	... (unreadable)	...	...
18	... (unreadable)	...	...
19	... (unreadable)	...	...
20	... (unreadable)	...	...

S podobnými hrami se v poslední době doslova roztrhl pytel. Princip většinou zůstává stejný, jen se mění vesnice za kosmické lodě a ty zase za pirátské nebo kovboje. S tím se mění způsob hraní a vzhled. Zůstávají ale žebříčky hodnocení a placené výhody. Zajímavé také je, že stoupá jejich obliba a hraje je čím dál tím víc lidí. Výhodu oproti desktopovým hrám vidím především v přenositelnosti a jednoduchosti hraní. Po zalogování můžete hrát z domova, kanceláře nebo mobilního telefonu.

## 2.3 V čem budeme jiní?

Od úplného začátku chceme vytvořit nový originál, který nebude podobný všem ostatním hrám, současně ale nebude natolik nový, aby to běžné hráče mátl. Rozhodli jsme se tedy z již zaběhlých online prohlížečových her vzít to nejlepší a k tomu přidat originální námět a vzhled. Výsledek tedy bude vypadat velmi podobně jako v normální online hře. Tedy login, deník, inventář, questy, skilly a možnost obchodovat s dalšími hráči. To by měl být zajímavý základ, který by měl každého hráče udržet u hraní. Mezitím, což považujeme za originální vklad, by se měl odehrávat příběh po kapitolách a každý hráč by si ho měl procházet svým tempem. Kapitoly by měli být připravené dopředu a vycházet cca jednou za měsíc. Zde se například nabízí možnost připlatit si za to, že si danou kapitolu zahrajete třeba o týden dřív než uživatelé bez prémiových účtů.

A druhým naším vkladem by mělo být originální prostředí odehrávající se na mapě České republiky. Tento krok se může zdát jako nejproblematičtější, protože si tím poměrně uzaví-

ráme vrátka před lokalizací do jiných zemí, přesto věříme, že bude naopak o to lákavější pro české hráče.

### 2.3.1 Originální výtvarno



*Srovnání 3D vyráběných ilustrací a našich ilustrací.*



*Vývoj postavy.*



Za odlišnost od jiných her bych rozhodně označil ještě Megi originální výtvarný styl, který není tak okoukaný jako 3D vygenerované obrázky, nebo nenápadité napodobeniny komiksů. Tento vklad zatím nebylo vůbec jednoduché odladit, protože jsme prováděli sérii několika testování a každou postavu jsme několikrát předělávali podle názorů našich přátel i neznámých testovacích uživatelů. Paradoxně nebyl takový problém shodnout se na vzhledu podivínských charakterů, jako jsou počítačový nerd, nebo esoterická alternativní holka, ale nejvíce práce zabralo dobrat se k vyloženě pěknému klukovi a pěkné holce, kteří mají být v našem příběhu tahouny a hlavními postavami. Návrhy se nám nekonečně vracely s tím, že pěkná holka nemá tak šikmé oči, malé oči, křivou pusou, dlouhou hlavu, krátké nohy, dlouhé nohy. Samozřejmě nebylo možné reflektovat všechny připomínky, ale některé z nich bylo nutné zpracovat a ty zase vyvolaly komentáře nové. Nakonec musím říct, že od prvních návrhů proběhl v postavách opravdu značný posun a je už na první pohled znát, že je má Megi v ruce tak, jako by je kreslila podle originálu.

## 2.4 Jak se to bude hrát

Pro úplnou představu popíši bodově průběh hraní první námi realizované vzorové kapitoly, aby byl zcela jasný způsob hraní.

### 2.4.1 Ukázková kapitola

Kapitola je rozdělena do několika partů, tedy kratších ilustrovaných bloků, mezi kterými jsou hrané sekvence.

- nováček probudí v novém městě, kam se nedávno přistěhoval a jde do nové školy
- po cestě se dozvídáme, že škola nemá dvakrát valnou pověst
- když si nováček shání učení, všichni ho pošlou za šprtou Viki
- mezitím se třídní fičleně ztratí zlatý náhrdelník, který dostala od jednoho kluka
- Viki jde do skříňky pro učení a vypadne na ní zlatý náhrdelník
- Viki je okamžitě podezřelá z krádeže, a aby očistila své jméno, je zapotřebí sehnat její kamarádku Terku
- poprosí nováčka, zda by jí nesehnal

Tímto končí první part první kapitoly. Nováček má za úkol sehnat Terku a ví, že naposledy s ní byla Viki v čajovně. Jde tedy do čajovny - nyní se hra odehrává na Google mapě.

- v čajovně zjistí, že už tam Terka není, že se ale chystala na demonstraci za ochranu zvířat
- nováček jde na místo demonstrace, která ale byla rozehnána policií a od hloučku posledních demonstrantů zjistí, že šla Terka do knihovny
- v knihovně ji opravdu najde a přivede jí do školy

Následuje další ilustrovaný part,

- Viki s Terkou nechápou, jak se mohl ten náhrdelník dostat k ní do skříňky a jdou se poradit s kamarádem Martym.
- Marty se na chodbě baví s Jiřím, který je klasický počítačový nerd.
- společně dojdou k závěru, že je především divné, že se nikdo nepodíval na záběry z průmyslové kamery
- Jiří by se do záznamu dokázal nabourat, ale musí na hodinu a po ní už bude asi pozdě, protože se záznam přemaže
- nováček dostane tedy za úkol sehnat kabel do průmyslové kamery

Následuje zase hraná část, kdy máte několik typů na elektro obchody a musíte v časovém limitu stihnout koupit kabel. Po návratu do školy s kabelem následuje další ilustrovaný part.

- stáhnutý záznam všechny šokuje, protože se zjistí, že náhrdelník hodil Viki do skříňky kluk Venca, ten samý Venca, co předtím fífleně ten náhrdelník dal.
- jeho otec je významný sponzor školy, je tedy jasné, proč se nikdo nekoukl na video záznam. Záhadou ale je, proč ho fífleně ukradl, když jí ho sám předtím dal.
- na scénu přichází Michal, kluk, který je také z party našich hrdinů, ale také se baví s podivnými výrostky ve škole.
- Marty ho úkoluje, aby něco zjistil. Michal přichází s tím, že Venca našel nějakou starou fabriku či co a že je tam takových věcí víc.

- společně s Jill, která je skautka a woodkrafterka naplánují na víkend výpravu za město, že se pokusí tuto fabriku najít.
- nováček má za úkol si do víkendu opatřit vybavení a pak vyrazí.

Následuje další hraná část, kde máte za úkol si opatřit vybavení a dorazit včas na nádraží. Proběhne přesun kamsi za město, kde prohledáváte systematicky nějakou oblast. Když se vám podaří konečně najít onu fabriku, následuje další, poslední, ilustrovaný part.

- nováček se prodírá houštím, a když najde fabriku zavolá na ostatní
- procházejí ruiny staré fabriky, až někdo najde vchod do podzemí.
- zde nacházejí podivnou skrýš plnou různých starých předmětů.
- při prohlížení skrýše jsou vyrušeni příchodem někoho.
- není to nikdo jiný, než sám Venca. Jak je spatří, dá se na útěk.

Zde je prostor pro krátkou honičku na mapě, po které se Venca rozpovídá o pokladu, který zde našel.

- jednoho večer byl nedaleko odsud na diskotéce, a když chtěl v noci jít domů, řekl si, že si cestu zkrátí přes les.
- našel ale tuto fabriku a náhodou i tento poklad.
- vzal si zde onen zlatý náhrdelník, který dal třídni fifleně.
- napadlo ho, že by poklad mohl být z nějaké vloupačky a jak se s náhrdelníkem fiflena pořád chlubila, tak že by ho mohla prozradit.
- rozhodl se jí ho tedy ukrást, ale v časovém presu ho zkratkovitě hodil do skříňky Viki. Chtěl se jí tak i pomstít za to, že ho kdysi odmítla.

Ještě koncem kapitoly se dozvídáme, že poklad nikomu nechyběl a že byl o dost starší, než se mohlo zdát.

Tím končí první kapitola, kde jsme se seznámili se všemi postavami naší party a hráč mezi tím může na mapě objevovat nové oblasti a plnit další nezávislé úkoly, za které dostává body a zlepšuje vlastnosti svojí postavy. Za nějakou dobu by se mu měla zpřístupnit další kapitola s novým dobrodružstvím naší party a jejího nováčka.

*Více viz příloha č. 1*

## 2.5 Ovládací prvky

Koncepce hry bude obsahovat několik důležitých ovládacích prvků a herních mechanismů. Hlavní tři jsou deník, mapa a animované části.

### 2.5.1 Deník



#### *Zpracování deníku a záložek.*

Jedná se hlavní statistiku a menu hry. Na několika stránkách fiktivní knížky si může hráč prolistovat profil svojí postavy, inventář, zadané a splněné úkoly, žebříčky hodnocení a odehrané a neodehrané kapitoly. Časem by se zde pak mohli objevit možnosti nějakého obchodování s ostatními hráči, nebo zprávy a další vymoženosti, kterými bychom ze začátku nového hráče neradi zatěžovali.

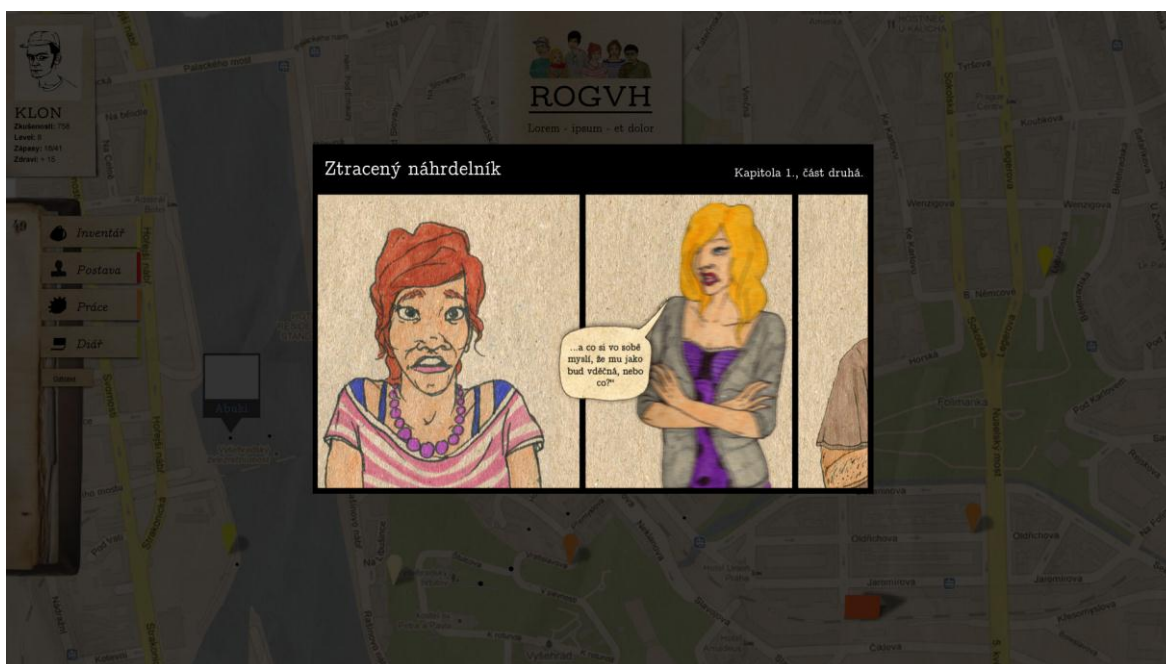
## 2.5.2 Mapa



*Ukázka mapy v herním prostředí.*

Mapa je herní prostředí, na kterém se pohybuje postava hráče, potkává se zde s dalšími hráči, nachází další lokace, inventář a herní postavy. Nachází se zde i ikonky s drobnými úkoly (quests), které může plnit po dohrání kapitoly. Takový quest může vypadat asi takto: „Našel jsi jeskyni, pokud máš baterku a lano a tvá odvaha je větší než 25, můžeš se do jeskyně spustit a uvidíš, co jsi našel.“ Pokud tyto věci nemáte, můžete je sehnat a na místo se znovu vrátit, pokud úkol splníte, můžete v jeskyni najít například peníze a dostanete dalších 5 bodů odvahy. Také můžete plnit skupinové quests, například, že na nějaký úkol se na daném místě musíte sejít v několika lidech. Takovéto quests pak podporují týmového ducha a sociálnost a smysl online hraní.

### 2.5.3 Animované části



*V animovaných částech se zbytek obrazovky setmí, ale tak, aby stále bylo vidět herní prostředí.*

Jedná se o dějově vypravěčskou část hry, kde se formou komiksu dozvídáte děj kapitoly a vaše úkoly. Jedná se o jedinou pasivní část hry, kdy nemůžete ovlivnit příběh, pouze odklikáváním posouváte příběh o políčko dál. Tato část je naší školní prací na hře, i když jsme se podíleli i na vývoji herních mechanismů, grafice a dějových zápletkách.

## 2.6 Způsoby financování

Jak jsem již výše zmínil, celá hra by měla být především zadarmo a potěšením pro hru samotnou. Naším cílem není vydělat na hře miliony, ale na druhou stranu by takovýto projekt měl mít způsoby zpětného financování pro dlouhodobější udržitelnost. Způsobu se nabízí hned několik, od těch klasických, které jsou známé i z ostatních komerčních her, až k neobvyklým nápadům, které nás napadly při vymýšlení hry.

### 2.6.1 Prémiové výhody

Když je hra úspěšná a hraje ji mnoho lidí, vždy se najde někdo, kdo si rád připlatí za nějakou výhodu. Ať už se jedná o nějaké akční body navíc, herní peníze, nebo lepší loď. V naší hře bychom tyto způsoby zaváděli neradi, nejenže jsme vychovaní na způsobu hraní Fair

Play, ale myslíme si také, že je zbytečné, aby někdo bohatý si hru jen tak ulehčoval a získával tak výhody nad ostatními. Vymysleli jsme tedy princip výhod, které mohou hru příjemnit, ale nedávají vám zas takové výhody, abyste výrazně mohli vyniknout nad protihráči. Princip takovéto výhody je asi takový: po mapě je rozmístěna síť obchodů v nich se prodává stejné zboží za různé ceny. Vy bohužel vidíte ceny pouze ve chvíli, kdy se nacházíte v obchodě. Cesta z obchodu do obchodu vás ale stojí čas, a pokud použijete dopravní prostředek tak i herní peníze. Můžete si ale koupit za reálné peníze katalog obchodů, kde vidíte seznam všech obchodů a kolik kde které zboží stojí. Pak už půjdete pouze do toho nejlevnějšího. Tato výhoda vám nepřidá ani tolik proti ostatním hráčům, jako spíš příjemní celou hru. Takových výhod se dá vymyslet celé množství a úspěšně prodávat, aniž by hráči, co platit nechtějí, měli pocit, že jsou do něčeho tlačeni.

### **2.6.2 Předčasné zveřejnění kapitoly**

Pokud by se nám podařilo zajistit o hraní této hry dostatečný zájem, dali by se právě vycházející kapitoly nedočkavým hráčům prodávat v „předprodeji“ třeba týden před oficiálním vydáním. Věříme, že za dobrý příběh si lidé rádi zaplatí v předstihu, pokud se nebude jednat o nějakou drastickou částku.

### **2.6.3 Prémiové kapitoly**

Zkrátka kapitoly, které nejsou vázány na hlavní příběh a jsou spíše jakoby exkluzivní svým tématem. Například nás napadla kapitola o prvním alkoholu. Sice nechceme jít špatným příkladem, ale takováto kapitola by mohla mít punc zajímavosti, mohla by být vtipná a třeba s poučením.

### **2.6.4 Svůj vlastní avatar**

Protože Megi vdechla celé hře docela osobitý ráz, mohli bychom poskytovat službu překreslení svého herního avatara. V základní verzi by mělo být na výběr třeba 20 klučičích a 20 holčičích obrázků, které mohou v průběhu provozu přibývat. Ale za nějaký poplatek, pravděpodobně určený množstvím poptávky, by mohli hráči poslat svou fotku a Megi by ji překreslila ve výtvarnu celé hry. Hráči by ji pak mohli používat jako svůj herní avatar.

### 2.6.5 Sponzoring a reklamní zápisy

Jedna ze zajímavých cest zisku by mohla být konkrétní reklama na konkrétní lokální služby. Například pokud se v první kapitole musí shánět speciální kabel v elektro obchodě, není důvod, aby si nějaký elektro obchod nemohl zaplatit sponzorskou lokaci a hra nemohla na mapě vést přímo k němu. Na takovém místě by pak byl třeba ještě odkaz na jeho webových stránky. Tento druh reklamy má tu nevýhodu, že je zapotřebí mnoho hráčů a znalostí o nich, aby měla hra svůj reklamní potenciál.

Stejným způsobem by se ve hře mohly nacházet reklamní předměty do inventáře, jako limonády, elektroniky a jiné.

### 2.6.6 Grant

V poslední době se dá získat mnoho audiovizuálních grantů, jsou touto formou často podporovány hry, které mají sloužit jako doprovodný produkt některých filmů, ale i hry související s lokálním rozvojem a vzděláním. Díky neokoukanému výtvarnu a neotřelé konstrukci hry by se dalo požádat o grant některou z komisí.

Na tomto místě nutno poznamenat, že počítačové hry všeobecně si poslední dobou získávají své místo na slunci a jednoho dne se snad dočkáme plné emancipace. Nejedna evropská studie prokázala, že hraní her v dětství je prospěšné pro rozvoj mozku a rozhodovacích schopností. Například na festivalu Anifilm 2011 v Třeboni se udílela cena za nejlepší výtvarné zpracování české hry, což samo o sobě svědčí o otevřenějším přístupu veřejnosti k hrám.

### 2.6.7 Doplnkový merchandise

Dobrym přivýdělkem na provoz internetové hry může být doplnkový merchandise v podobě různých triček, placek, nášivek, samolepek a podobně. Tyto věci pak také mohou sloužit jako soutěžní motivace k nabírání dalších hráčů. Například soutěž, přiveďte 4 hráče a vyhrajte tričko nebo samolepky.



### 3 SCÉNÁŘ A POSTAVY

Již jsem popisoval prvotní trampoty se stavbou scénáře. Zde se hodně projevila rozpolcenost naší úlohy a nakonec se ukázalo, že mít konkrétní látku v rukou je úplně jiná práce, než pracovat s hypotetickým obsahem. Totiž, plán že uděláme hru a že bude taková a maková, jak jsem popisoval, jsem měli prakticky od začátku. Dokonce jsme věděli, že když dobře vymyslíme postavy, poradí si s nimi kdejaký scénárista, že nás náš starý scénárista opouští, jsme tušili již delší dobu, nezdálo se to ale na závadu. Dělat bylo co, nejdříve vývoj postav, prostředí, animační zkoušky a testy. Práce se zdálo nad hlavu, jen jí nebylo jak uchopit. Velkým oddechnutím pak bylo, když jsme sehnali Přebrala, který byl schopný během pár dní napsat pořádnou charakteristiku ke všem postavám, které jsme mu představili a zadali. Protože nemůžu do své sebereflexe kopírovat externí zdroje v takovém rozsahu jako od Honzy jsou ty zdroje, nezbývá mi než vám postavy a prostředí představit vlastními slovy, tak jak mi to doporučil David Skaunic - Manažer pro strategii a rozvoj.

Nováček přichází do nové školy v novém městě, kde je zkrátka úplně nový. Střední škola, konkrétně Reálné obnovené gymnázium Václava Hanky (odtud zkratka ROGVH) je prašivá prominentní škola pro dětičky zbohatlíků, které díky sponzorským darům nemají problém školou bez obtíží procházet. Loni bylo Reálné obnovené gymnázium Václava Hanky sloučeno s další školou, malým gymnáziem, kam chodili žáci o dost vzdělanější a se zájmem o studium. Tito žáci byli rozděleni do několika škol a na této škole to z nich udělalo stmelenou partu, která se svou starou školou vymezuje oproti primitivním rozmazleným dětičkám zbohatlíků na této škole. Tím vzniká první důvod rozdělení na my a oni a první třetí plocha mezi tuctovým kolektivem a skupinkou sympatických „vyvrhelů“ kteří berou nováčka do party. Spolu s partou přešel na Reálné obnovené gymnázium Václava Hanky starší moudrý učitel, který je partě občas oporou a moudrým konzultantem jejich problémů.

### 3.1 Postavy



*Skupinová podobenka hlavních hrdinů.*

V již nastíněném příběhu první kapitoly se postupně seznamuje hráč s celou partou, který je složena ze tří kluků a tří holek výrazných charakterů, mezi kterými vznikají občas třecí plochy, aby byl děj zajímavý, ale ve skutečnosti jsou to lidé dobří a mají se navzájem rádi. Každý z nich reprezentuje vesměs jeden archetyp dnešního teenagera. Celkem se tedy v partě nachází Marty, Viki, Terka, Michal, Jill a Jiří.

#### 3.1.1 Marty

Marty je kluk působící o hodně starším dojmem, než ve skutečnosti je. Je hodně sečtělý, kulturně vzdělaný a zajímá se o politiku a světové problémy. Tím vyčnívá nad ostatní a působí moudřeji. Přesto nemá problém bavit se o drobnostech a občas zavtipkovat. Ostatní ho berou jako přirozeného vůdce a vesměs ve všem ho poslouchají. Marty je pohledný, dobře oblekaný kluk, zajímá se totiž kromě umění i o design a módu. Nosí zajímavé netuc-tové oblečení, kterým jakoby vyniká nad ostatními kluky. Není ale žádný snob a fajnovka, aby se bál, že se někde umaže, nebo že si něco zničí. Se všemi ostatními v partě má vřelý vztah a ostatní se s ním chodí radit, když mají nějaký problém. Tak se s ním ostatně se-známíme, když za ním Viki s Terkou přijdou poradit se, kdo může mít za lubem ten ukradený náhrdelník.

### 3.1.2 Viki

Viki je holčičí protějšek Martyho, občas to působí dojmem, že spolu chodí, i když to není pravda. Viki je chytrá holka, která má zájem o vzdělání a ostatní jí občas považují za šprtku, to ale není moc pravda, protože se ve skutečnosti ani moc učit nemusí. Je přirozeně chytrá a bystrá a protože je také moc pěkná, často na ní doráží nějakí kluci. Většinou je s vtipem odežene, protože se jí nezdají moc chytří. Viki ostatní berou také jako takovou vůdkyni party, i když ona se na rozdíl od Martyho, za vůdkyni příliš nepovažuje. Je dobromyslná a vstřícná, takže bez předsudků půjčuje nováčkovi sešity.

### 3.1.3 Terka

Trochu potřeštěná alternativně smýšlející holka, kterou ostatní moc nechápu. Ale hodně se baví s Viki, která nad ní jakoby drží ochrannou ruku a tak jí ostatní také berou. Terka je taková naivní, esotericky vypadající holka, která dost problémů přehlíží a naopak se věnuje problémům, se kterými nemůže nic udělat. Ve vzorové kapitole jí musí hráč hledat v čajovně a na demonstraci za ochranu zvířat, což je pro ni docela typické. Terka má prostě svůj vesmír, což ale neznamená, že by byla nějaká zaostalá či hloupá. Naopak o spoustě problémů ví často víc než Marty se kterým se občas v dobrém hádají o světových problémech. Vůbec se nezajímá o techniku, která je jí spíš odporná. Ráda se zdobí batikovanými věcmi a různými amulety a přívěšky. Ostatní jí berou takovou jaká je a rádi se občas pobaví nad její naivitou.

### 3.1.4 Jiří

Klasický „ajták“, kluk, který tráví většinu času kolem počítačů a techniky vůbec. Už to není ani notorický hráč počítačových her, i když si nenechá jen tak nějakou ujít, ale také se rád v elektronice vrtá, opravuje a sestavuje nějaké nové strojky. Nosí brýle, modu neřeší, takže má většinou nějaké seprané triko a manšestrové kalhoty. Kromě her také kouká na filmy, o kterých se rád baví s Martym. Ten ho bere takového jaký je a občas se s ním baví o technice a novinkách. Ve škole se mu ostatní smějí, říkají mu pařan, technofil a podobně, ale když se jim porouchá mobil nebo počítač, tak je jim dost dobrý na to, aby ho šli poprosit o opravu. On je ve svém technosvětě tak uzavřený, že ani moc nevnímá, že je ostatním pro smích a rád jim s opravou pomůže, protože to vždy bere jako novou výzvu. V partě je

podobně jako Terka díky „ochranné ruce“ Martyho, ale často je jim přínosný právě svoje techno znalostmi.

### 3.1.5 Jill

Skautka a woodcrafterka, kterou školní problémy moc nezajímají. Kdykoliv to jde, tak opouští město a jede někam do přírody. Je trochu silnější postavy a sama je velmi schopná a soběstačná. Takový druh emancipované ženy s racionálním uvažováním. Rozhodně si nezádá s žádným problémem. Vždy připravená. S partou jí pojí především staré gymnázium a to že se mezi ostatními cítí dobře. Moc toho nenamluví a má specifický smysl pro humor, ale když se do někoho pustí, může to být opravdu nepříjemné. Jill je její skautská přezdívka, ale nikdo jí neřekne jinak ani ve škole. Ostatní spolužačky se jí posmívají že je to přírodní žena, ale jí je to úplně ukradené a nechává jí to chladnou.

### 3.1.6 Michal

Jediný z party, kdo nechodil na starou školu. Je to takový trochu zvykaný boreček, který se obléká podle posledních tuctových trendů. Na Reálné obnovené gymnázium Václava Hanky chodí od prváku a normálně se baví se zdejšími výrostky. Tím se stal jakousi spojkou mezi partou a školou. Ostatně v první kapitole ho parta vysílá mezi výrostky zjistit něco víc o ztraceném náhrdelníku. Na druhou stranu je to ale charakterní kluk, který dřív chodil s Jill do skauta, kam ho dali rodiče. Jill ho pak přivedla do party, i když on se za své bývalé skautství dodnes trochu stydí a Jill si z něj za to zase občas nemile utahuje. Jako jediný z party je ovšem jakoby rozpolcený mezi tuctovými zlými spolužáky a právě partou. Pravděpodobně některá z dalších kapitol by se mohla věnovat nějakému jeho průšvihů se spolužáky a tomu, jak mu ostatní z party pomůžou.

### 3.1.7 Parta jako celek

O podobném složení party jsme přemýšleli od začátku, ale takto přesné rámce a motivace jednotlivým postavám dokázal vložit až Přebal. V naší herní dokumentaci má každá postava popis na 2 strany A4, kde je i její podrobnější historie a modelové situace a chování v nich. Líbí se mi, že celá parta má důvod být spolu a přesto že tam můžou mezi jednotlivými postavami vznikat třecí plochy a různé zápletky. V budoucnu bychom chtěli každé

postavě věnovat jednu kapitolu, kde by mohla být pořádně představená a hráč by se mohl seznámit s jejími vlastnostmi.

### **3.2 Pokračování scénáře**

Momentálně máme zpracovanou první kapitolu s uzavřeným koncem a otevřenou zápletkou. Celá hra by se neměla točit jen kolem nalezeného pokladu, ale měla by mít i úplně odbočující kapitoly k jiným tématům a dějovým zápletkám. Přesto by ztracený poklad měl být jednotící linkou a po zhruba 14 kapitolách by měl děj vygradovat velkým odhalením pravdy o pokladu. Přebíral nám už v bodovém scénáři vývoj postav a děje naznačil a musím říct, že vše vypadá slibně. Protože celý vývoj hry má kvůli pracovnímu vytížení týmu a časovým náročnostem programování pomalejší průběh, čekají nás ještě fáze ladění vzorové kapitoly a zkoušení na různých hráčích. Přesto si myslím, že příběh je našlápnutý slibně a bude dobrým tahounem hry.

## II. PRAKTICKÁ ČÁST

## 4 VÝROBA ANIMOVANÝCH PARTŮ A KOMPOZIC Z POHLEDU ANIMÁTORA

### Slovníček použitých pojmů:

**Adobe** – Adobe Systems je softwarová firma zaměřená na oblast počítačové grafiky, publikování a předtiskové přípravy. V poslední době se věnuje i vývoji softwaru pro střih a postprodukcí videa a audia.

**Adobe Photoshop** – Nejznámější produkt firmy Adobe pro úpravu fotek. Jeho název se dostal i do hovorové češtiny ve výrazech „zfotošopovaná fotka“ atp.

**Vrstvy** – Základní dělení jednotlivých objektů v Photoshopu fungující stejně jako třeba vrstvy ultrafánu.

**PSD** – Koncovka souboru Photoshopu. Uzavřený formát firmy Adobe, který dokáže přečíst ještě pár dalších programů.

**Motion Blur** – Název efektu, který vyvolává dojem pohybem rozmáznutého obrazu.

**Lens blur** – Název efektu, který vyvolává dojem neostrosti způsobené hloubkou ostrosti.

**Adobe Flash** – Program pro původně vektorové animace, který firma Adobe koupila od firmy Macromedia.

**SWF** – Koncovka souboru exportovaného z Adobe Flash, které přehrajete pomocí Flash playeru. Může být pouhé video, nebo i interaktivní.

**Tween** – Slouží jako označení framů mezi dvěma klíčovými body. V těchto framech se pak dopočítává změna a vzniká animace.

**Action Script** – programovací jazyk programu Flash. Zkratkou AS. Je odvozen od JavaScriptu.

**Update** – Funkce v programu Flash pro obnovení položek externě načítaných do knihovny.

**Adobe After Effects** – Program pro postprodukcí videa a výrobu animací.

**Zoner Photo Studio** – Český zdařilý program pro správu, organizaci a prohlížení fotek. Ovládá všechny pokročilé funkce, včetně hromadné úpravy fotografií.

**HTML** – HyperText Markup Language je značkovací jazyk je jedním ze základních kamenů webových stránek.

**HTML5** – Je rozšiřující specifikace jazyka HTML, v současnosti ve stádiu návrhu organizací W3C. Kromě rozšiřujících tagů by měl umět podporovat animace, off-line aplikace atd.

#### 4.1 Výběr vhodného programu pro animaci internetové hry

Protože jsme se rozhodli pro internetovou hru, zvolili jsme pro animace program Adobe Flash. Jedná se o uzavřený formát, který umožňuje vložit do jednotlivých klipů interaktivní prvky jako různá tlačítka nebo prvky aktivní na přejetí myši. Samotného mě lákalo mít záminku se v tomto programu naučit a umět v něm tvořit i složitější věci. Na rozdíl od programu Adobe After Effects je Flash poněkud složitější a rozdílnější v přístupu k práci. Neříká zde tak jednoduché aplikovat různé efekty a jejich výpočet pak probíhá často na procesoru diváka, na rozdíl od normálního videa, které se pouze načte do paměti počítače. Na internetu má formát Flash mnoho nevýhod a dlouho byl problematickou technologií, kterou neměl každý uživatel nainstalovanou. Samotný formát, který umožňuje dělat videa, animace, hry i webové prezentace dodnes dělí vývojáře na dva nesmiřitelné tábory. Jedni ještě před pár lety říkali: „Budoucnost patří flashi. Flash si dokáže načítat data z externích databází a dokáže již vytvářet obsah viditelný pro vyhledávače. Dnes má již flash úplně každý.“ Druzí říkali: „Flash je dobrá okrajová technologie pro příkrášlení webu, nebo efektivní banner, ale pro samotné prezentace a důležité informace jsou nejlepší klasické technologie jako HTML, Javascript a PHP.“ Sám jsem zažil několik nesmiřitelných hádek, kdy se oba tábory navzájem označovaly za zastaralé nevzdělance, kteří obhajují historické technologie. Doba nakonec ukázala, že pravda je zase někde mezi, ale spíše nahrála zastáncům klasických starých technologií. Vlastně se díky tabletům a mobilům vrátil vývoj zase o pár let nazpět. Ještě před pár lety to vypadalo, že flash a výkonný počítač na prohlížení nadupaných webů bude mít opravdu každý. Počítačové hry vypadaly jak kdyby byli natočené kamerou a měli tak složité ovládací prvky že jste v nich mohli dělat téměř totožné věci s realitou. Ale přišli mobilní zařízení, online hry a připojení k internetu na každém kroku a doba se zase o krok vrátila. Začínají znovu táhnout hry, které nejsou nepodobné těm prvním, které známe z MS DOS. Jediná jejich grafická stránka se snad změnila, ale princip lovení balonků, nebo rychlého klikání se vrátil, ale tentokrát s nebyvalým úspěchem. Téměř čtvrtinu internetových přístupů dnes tvoří přístupy z mobilních zařízení, která neumí flash (žádná). A čtvrtina přístupů je již velké množství na to, abyste si mohli dovolit říci, že je vám jedno, že tolik lidí neuvidí vaši prezentaci. Takže po nadějných letech se znovu



vrací doba bezflashová, ale nezapomínejme, rýsují se nové zajímavé technologie jako HTML5, které dovede obdobné animace a efekty, akorát bez uzavřené flashové technologie. HTML5 dnes již umí číst některé telefony a nejnovější internetové prohlížeče (Internet Explorer 9, Mozilla Firefox 4, Google Chrom...)



*Velmi pěkná ukázka toho co dokáže HTML5 naleznete na [www.nevermindthebullets.com/](http://www.nevermindthebullets.com/)*

Nakonec by se ještě nabízela poměrně komplikovaná, nevhledná, ale animovaná technologie animovaných gifů. Formát GIF podporuje několika snímkovou animaci, která by se ale musela složitě pozicovat do celých kompozic a konečná animace by byla více o programování. Sice by se animace zobrazili i v mobilních zařízeních, tak na starých počítačích, ale protože je GIF nekompresní formát, načítání takových animací by trvalo dlouho dobu, což je například pro mobilní zařízení neúnosné.

#### 4.1.1 Konečný výběr technologie

Před námi stála docela jasná volba, kterou jsme si definovali pomocí cílové skupiny a způsobu hraní hry. Na výběr byli tři formáty – obyčejné video, Flash a HTML5. HTML5 by byl sice velmi zajímavý formát z pohledu jeho novosti a možnosti přehrávání v některých chytrých mobilech. Bohužel podpora tohoto formátu ve starších prohlížečích je velmi slabá a nemotorná, na což by narazili naši hráči na veřejných počítačích, ve škole nebo v práci, kde verzi prohlížeče nemohou ovlivnit. Druhou možností bylo video, ale tím bychom se připravili o možnost prohlížet si dějové party vlastním tempem a to nám přišlo v případě hry velká škoda. Vylučovací metodou nám tedy zbyla pouze technologie Flash o které sice víme, že není úplně ideální, ale je nejideálnější z možných. Pokud hráč nebude z nějakého

důvodu mít k dispozici Flash, bude si moci příběh prohlédnout na obrázku a Flash mu zůstane k dispozici v jeho deníku, kde si může kdykoli znovu prohlédnout příběhy z minulosti.

## 4.2 Způsob výroby, problémy a zkušenosti

### 4.2.1 Způsoby učení v programu flash

Protože program Adobe Flash není tak moc podobný programu After Effects, začal jsem si jej nejdříve oklepávat, zda bude možné v něm celý projekt vytvořit. Trochu jsem představu tvorby animací ve Flashi měl díky pár drobným zkušenostem při tvorbě prolínačkových bannerů. Tam jsem ale nevytvářel žádné aktivní prvky a jak říkám, šlo pouze o prolínačku, maximálně najíždění textu.

Vymyslel jsem si tedy pár drobných úloh a snažil se je realizovat. To mě nutilo si vyhledávat návody na internetu a díky tomu jsem se dostal k dalším tipům co se dá ve flashi dělat. Namátkou jsem zkoušel dělat přeastřovačky, běh s paralaxním efektem na pozadí, různé opakující se děje či motion blur efekt při švenkování kamerou. Dost často jsem těchto efektů dosahoval dvěma prolínajícími se vrstvami, když na jednu z nich byl aplikován požadovaný efekt v programu Adobe Photoshop. Díky tomu jsem si ještě během léta před třetím ročníkem mohl udělat představu o tom, co se v programu Flash dá udělat jednoduše a co ne, a jaká by tedy měla být úloha Flashových animací v celé hře. Ještě jsem přemýšlel zda se nezapsat do nějakého kurzu, bohužel veškeré kurzy co jsem našel byly zaměřené na úplné začátečníky, za kterého jsem se již po těchto úlohách nepovažoval.

### 4.2.2 Přípravná fáze

S nabytými znalostmi o jednoduchých animacích a funkcích v programu Flash jsme mohli začít rozkreslovat storyboard na základě Honzova scénáře. Protože nás nečekalo žádné složité ruchání a střihání, nebylo nutné dělat žádný technický scénář. Sice se pak vše kreslilo v jednotlivých plánech, ale díky tomu, že má Megi stůl hned vedle mého, jsme mohli případnou technickou konzultaci provést rovnou v průběhu výroby. Takže jsme si tedy nakreslili storyboard v podobě dlouhého komiksu a ukázali si co by se na něm mohlo hýbat za prvky. Já jsem pak připravil maketu, tedy jakýsi animatik, který jsem rovnou mohl poslat Michalovi a Honzovi. Po připomínkování a úpravách se Megi mohla pustit do kreslení.

Honza zatím psal texty k jednotlivým políčkům a bublinám. Megi pak kreslila jednotlivé obrázky v plánech na prosvětlováku na balicí papír. Ten jsme zvolili jako výrazný a vhodný doplněk tváře celé hry. Já jsem pak obrázky skenoval a barevně korigoval v programu Adobe Photoshop. Jednotlivé plány jsem vyřezal a komponoval do políček komiksu. Podle potřeby jsem na ně aplikoval různé efekty, především lensblur a motionblur jako rozostření při švenku či důraz na objekt v popředí. Tyto kompozice jsem pak ukládal ve formátu PSD z nichž jsem je posléze načítal do Flashe.



### Srovnání story boardu a výsledných návrhů



### Ukázka bublin do animovaných částí

Za zmínku ještě stojí rozložkování celého projektu, kdy mi vlastně vznikal surový originální naskenovaný materiál, pak upravený obsah ve formátech PSD, fleshové mezinimace a samotné fleshové projekty. Pro přehled v nich jsem používal program Zoner Photostudio, který je vhodný nejen na hromadné úpravy fotek a obrázků, ale má i tu výhodu, že v něm vidíte náhled formátů PSD, což v normální Windows Exploreru nevidíte.

Také jsem rád, že jsem se dostal k problematice různých obrazových formátů a jeden celý večer jsem zkoumal rozdíly mezi JPEG, TIFF, GIF a PNG. Pro náš projekt jsme nejvíce využívali formátu TIFF do kterého jsme scanovali surové materiály. Díky tomu, že se dá tento formát nastavit bez komprese jsme se mohli k materiálům opakovaně vracet a nemuseli se bát o ztrátu jejich kvality. Dále jsme používali formát Adobe PSD, ve kterém jsme měli jednotlivé objekty ve vrstvách a zachovali si svoji průhlednost i při převedení do Adobe Flash. Místy, pokud se bylo použití PSD zbytečné jsme používali formát PNG, který umožňuje oproti staršímu GIFu, používat polo průhlednost. Je tak vhodný pro podstínované objekty, nebo komplikované tvary, které by se v plných pixelech vykreslili kostrbaté.



*Jednotlivé soubory před komponováním a výsledná kompozice.*

Na konec přípravné fáze považuji za nutné zmínit, že bylo zapotřebí zvolit nějaký univerzální formát – poměr stran, ve kterém budeme celý projekt tvořit. Protože veškeré webové

prezentace se dnes tvoří pro rozlišení monitorů 1024 x 768 px, bylo nutné se držet v těchto rozměrech. Nutno podotknout, že se z tohoto rozměru musí ještě odečíst nějaký prostor pro scrollbar a samotné okno prohlížeče, takže nakonec můžete počítat s šířkou 980px a výškovým rozměrem 550px. Výšce 550px se říká přehyb a je vypočítána z prohlížeče Mozilla Firefox v operačním systému Linux Ubutu 10 (zdroj: <http://978.gs/browsers/>). Samozřejmě se těmito rozměry nemusíte věnovat a jít vlastní cestou, ale zbytečně pak riskujete, že se hra bude někde zobrazovat špatně, s posuvníkem nebo oříznutá. Nakonec jsme tedy zvolili netradiční formát 9:5, konkrétně 900x500 px. Výhodou tady je, že se dobře vypočítávají mezery pod 10px a celkově se dobře pracuje s poměry různých objektů. Současně máme jistotu, že se i na obyčejných monitorech vejde.

### 4.2.3 Výroba v programu Adobe Flash

Samotná výroba v programu Adobe Flash se nakonec ukázala dosti komplikovanou a nevhodnou. Jak jsem již zmínil, tak program Adobe Flash je poměrně rozdílný od Adobe After Effects, i když jsou oba od stejného výrobce. Způsob práce by se dal leckdy označit za podobný, ale například práce s importovanými daty je dost rozdílná. Do programu Adobe Flash jsem importoval celé PSD a z nich si vybíral vždy ty potřebné vrstvy. Bohužel pro dobré zachování předchozích efektů je nutné importovat vrstvy současně jako movie clipy a v knihovně flashe tak vzniká velmi nepřehledná struktura mnoha zdrojových souborů. Doporučuji mít již od začátku tedy ve storyboardu jednotlivé scény dobře pojmenované a dávat jim dobrá jména okamžitě po scanování. My jsme po prvotním zmatku začali všechny soubory pojmenovávat stylem kap01\_part01\_sc01.\*. Díky tomu se spolu se storyboardem rychle zorientujete i mezi soubory, které nemají náhled. Za důležité ještě považuji zmínit, jak podstatná je nula před jednotkovými čísly. Protože většinou je rozsah všech podobných prací složen z více jak deseti částí, vzniká pak nepořádek, jelikož 1 se začne řadit k 10, 2 k 20 atd. Těžko se pak dohledávají všechny scény od 1 do 9.

Další z věcí, které jsem zjistil je, že je dobré takovýto projekt dělat po částech tak dlouho dokud s jednou nejste plně spokojeni. Protože když jsem zjistil že bych potřeboval poupravit nějaký efekt v souboru PSD, musel jsem pak přeimportovat celé PSD do Flashe. Jiné programy, například After Effects ovládají funkci updatování zdrojového souboru, což Flash také umí, bohužel ne u všech souborů a PSD mezi nimi také není. Celkově by pro tvorbu takovéto věci bylo o dost vhodnější používat pouze formát PNG, a všechny vrstvy

mít připravené v něm. Nejenže stejně dobře podporuje poloprůhlednou, která je nezbytná u blurefektů, ale právě lze i updatovat.

Někdy ke konci výroby první části se mi ale začaly v program Flash dít strašné věci. Praviděpodobně přesycený projekt stovkou různých vrstev, tweenů, buttonů se začal sekát a i přestože jsem měl jednotlivé části rozdělené ještě na menší dílčí úseky, které jsem posléze vkládal do celkové kompozice. Program se začal zasekávat a samovolně padat. K tomu po každém zapnutí zmizela některá část a musel jsem ji celou od začátku nahradit. Problém, na který jsem nemohl nikde na internetu najít řešení. Propadal jsem panice, protože jsem sotva dodělal jednu scénu, program spadl a smazal mi scénu předchozí. Opravdu pocit zmaru a zbytečnosti, nepříjemné napětí, protože nikdy nevíte, kdy se to může stát znovu. Poradil mi až kamarád Ondřej Javora a jeho bratr Filip.

#### 4.2.4 Jak jsem to celé dělal špatně

Náhodou jsem potkal Ondřeje Javoru, studujícího Animaci na Univerzitě Tomáše Bati, a protože sám v programu Adobe Flash animuje, radil jsem se s ním ohledně mého problému a poradil mi důmyslné následující řešení. Nejlepší by bylo naanimovat vše v programu Adobe After Effects a vyexportovat jako krátká videa SWF, ty posléze naimporotovat do programu Adobe Flash a zde naklást za sebe do časové osy. Na jednotlivá místa pak dát Action Scriptem zastavovací příkaz a nějaké tlačítko v podobě šipky, které by pustilo další video. Řešení jednoduché, ani ne o moc delší a hlavně stabilní. Jednotlivé části výroby jsou od sebe odděleny a ve flashi probíhá až celková kompozice.

Další sérii rad jsem ještě dostal od jeho bratra Filipa Javora, nejenže potvrdil moje podezření, že program Adobe Flash není vhodný pro takové množství souborů a dat. Také mi poradil, jak si jednotlivé scény oštítkovat a pomocí action scriptu pak odkazovat na štítek scény, místo mého dosavadního odkazování na konkrétní číslo framu.

Je opravdu dobré mít se s kým poradit v úplně základních věcech, když se pouštíte na tenký led neznámého softwaru. Ano mnoho se dá naučit z internetových fór, zvláště když víte co v nich hledat. Bohužel nejdřív musíte vědět, že alespoň ty základy děláte správně, jinak hledáte zbytečně. Tímto patří bratrům Javorovým velký dík.

Dále se mi velmi osvědčila dobře zpracovaná nápověda firmy Adobe, kterou často tvoří jen lidé kteří jejich programy používají. Oproti nápovědě všech programů společnosti Micro-

soft se zde jedná opravdu o užitečné rady s ukázkami použití. Také můžete otázku položit a za pár dní vám jí někdo zodpoví.

#### 4.2.5 Presentace hotové práce

Další věcí, kterou jsem se zabýval, je způsob prezentace, protože bylo zapotřebí z celého projektu udělat jednu video prezentaci. Vznikla potřeba nějak zachytit způsob procházení jednotlivých komiksových partů. První problém byl, že export jakéhokoli videa z Flashe nemá žádné výdrže na místech kde je příběh zastaven a je čas na kliknutí. Video pak vypadá příliš zbrkle a nehezky. Zkoušet příběh jakkoli zastavovat na tomto jediném framu v některém ze střihových programů také není dobré. Jeden frame roztažený na sekundu až dvě vypadá příliš strnule a neživě oproti originálu.

Na řadu přišly programy pro nahrávání obrazovky. Marným zkoušením několika programů ze serverů [www.slunecnice.cz](http://www.slunecnice.cz) a [www.stahuj.cz](http://www.stahuj.cz) jsem zjistil, že zadarmo se žádný takový kvalitní program pořídit nedá. Buď vytváří videa ve špatném rozlišení, nebo s nízkým frameratem nebo dává přes celý obraz vodotisk. Celý problém se nakonec vyřešil spolu s výrobou mezičástí v programu Adobe After Effects. Všechna videa dělám s delší výdrží na konci a pak si je vyexportuju jako avi a sestříhám v programu Adobe Premiere.

#### 4.2.6 Digitální poznatky z průběhu výroby

Během výroby jsem učinil několik poznatků, jejichž přesah mne obohatil i pro další tvorbu. Jak jsem již poznamenal, bylo to seznámení se s různými druhy obrazových formátů, jejich výhodami a nevýhodami, historií i nezdařilými adepty na náhradu. Dále jsem se seznámil s různými druhy především amerických internetových fór, kde se řeší nejen program Adobe Flash, ale i různé tutoriály k dalším programům vhodným pro audiovizuální tvorbu. V neposlední řadě jsem se naučil využívat nápovědu programů Adobe. Také je nutné zmínit „souborovou“ kázeň, kterou jsem se naučil dodržovat. Správně pojmenovávat různé verze a ukládat je vždy do stejných složek. Také jsem zjistil jak užitečný je vysoký upload vašeho internetového providera. Přestože člověk většinou pouze stahuje, nyní jsem potřeboval neustále uploadovat, abych mohl práce konzultovat s Michalem a Honzou, kteří byli v Praze. Velkou spokojenost tímto musím vyjádřit firmě UPC, která připojení k internetu poskytuje v našem domku a internet bez výjimky lítal takovou rychlostí o které, se mi

v Praze může často jen zdát. Také jsem se naučil, že nadávky a řev žádnému programu ve stabilitě nepomůžou a už vůbec ne, žádnému tvůrci.



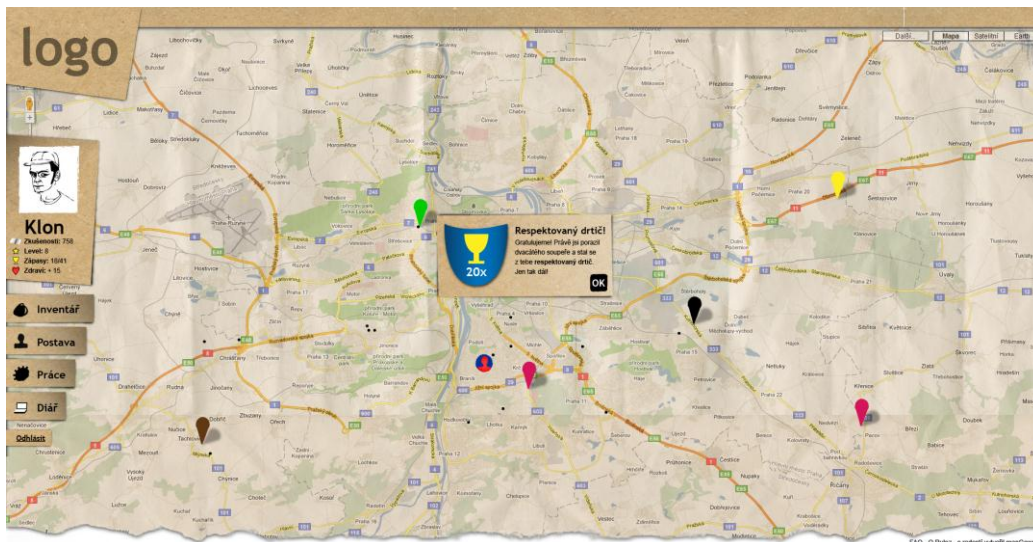
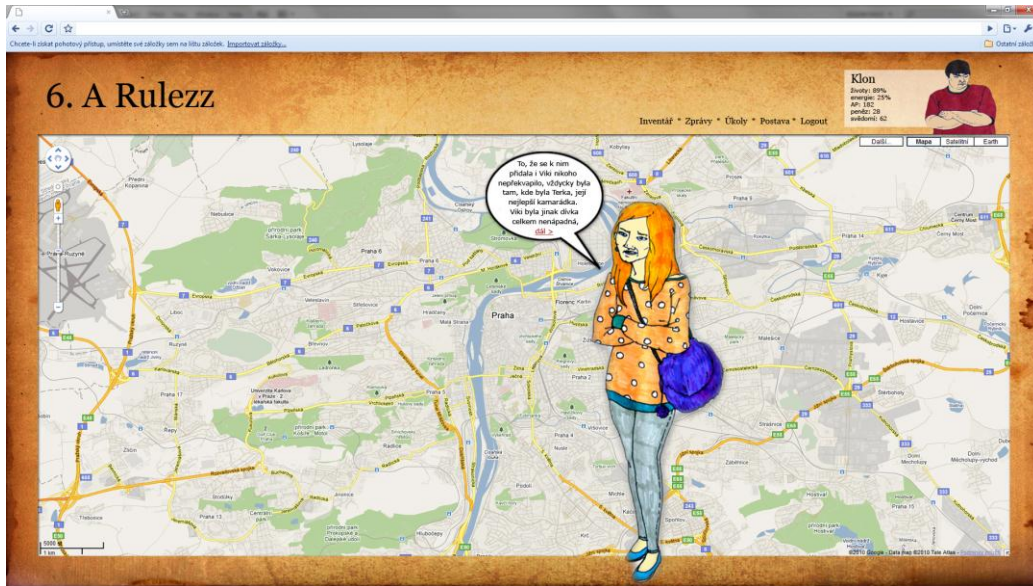
## 5 VIZUÁLNÍ VZHLED PROJEKTU Z POHLEDU GRAFIKA A WEBDESIGNÉRA

Protože jsem se rozhodl ujmout se i grafické stránky projektu, pokusím se popsat vznik a použité programy při navrhování vzhledu.

### 5.1 Grafika webu

Webová grafika prodělal za posledních 10 let obrovský vývoj a progres a stala se tak svébytným grafickým odvětvím, stejně jako knižní, plakátová nebo reklamní grafika. Web má svá specifika, technologické možnosti a limity, na které musí návrhář stále myslet a v jejichž intencích se musí pohybovat. Zatímco návrhář plakátu si může být jistý, že tak jak plakát navrhne, tak jej i vytisknou a bude vypadat vždy stejně, maximálně ovlivněn vnějšími vlivy jako osvětlení a umístění. Webový grafik se musí připravit i na nestandardní velikosti a barevnosti displejů, různé rychlosti připojení a hardwarových možnostech návštěvníka.

Návrh jsem dělal v programu Adobe Illustrator, který byl sice vyvinut pro navrhování tiskovin, ale v posledních letech ho firma Adobe velmi přizpůsobila i pro digitální grafiku a je díky tomu plnohodnotným pomocníkem, stejně jako Adobe Photoshop, který donedávna dominoval v postavení na trhu. Photoshop jsem ale využil pro další přípravu obrazových podkladů, které jsem pak vkládal do programu Illustrator. Vzhled webu jsem sice připravil v programu Illustrator, ale konečný export jsem udělal znovu do souboru PSD, který si převezme kodér, aby si na něm mohl měřit jednotlivé vzdálenosti, exportovat jednotlivé obrazové prvky a vykapávat barvy.



Různé návrhy vzhledu hry.

## 5.2 Vzhled hlavních herních prvků

### 5.2.1 Deník

Deník jsme z grafického hlediska zkoušeli řešit na několikero způsobů, od školního linkovaného sešitu, který se zdál být příliš všední, přes různé digitální zařízení jako tablety a mobily, ty byli zase příliš moderní a nevzhledné. Nakonec „vyhrála“ pěkná fotka středně zažloutlého zápisníku na fotobance istockphoto.com. Nejenže splňuje naše představy, ale do její vazby se dají i přidat záložky, které symbolizují jednotlivé položky v menu. Významově i funkčně je tak vizuální stránka deníku vyhovující našim představám i herním nárokům.

Otázkou ještě bylo, že by do takového deníku mělo patřit psané písmo, to ovšem komplikuje čitelnost na digitálních displejích a není v základní sadě webových fontů. Nakonec jsme tedy použili kombinaci písem Courier (strojové písmo) a kursivního řezu písma Georgia, které díky ladným dotahům některých serifů vytváří dojem psaného písma.



### 5.2.2 Mapa



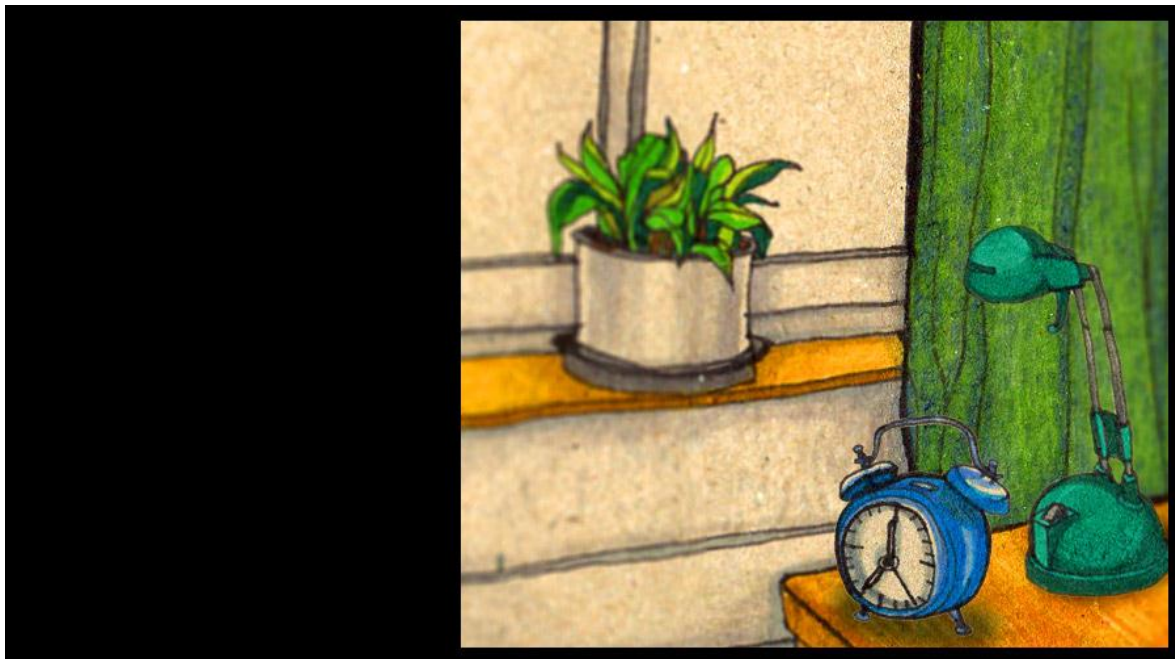
*Surová mapa, kombinovaná a balicí papír*



### *Jeden z výsledných návrhů vzhledu*

Po vývojové stránce je pro nás nejjednodušší použít Google maps API do které si vložíme vlastní ikonky a úkoly, protože se celý děj stejně bude odehrávat na mapě české republiky. Z grafického hlediska, ale byla tato mapa zcela nevyhovující. Je příliš okoukaná, všední a k celému výtvarnu působí takový příliš oficiálním dojmem. Na jejím upravování jsem strávil asi nejvíce času. Nakonec jsem mapu zprůhlednil na 65% a po ní vložil oskenovaný zmuchlaný balicí papír. Svým hnědým odstínem vdechnul bílým místům na mapě jemně zažloutlý nádech a stíny v lomech papíru vytvořil dojem opravdické staré zmuchlané mapy položené na stole. Ikonky umístěné na mapu jsem zpracoval jako skládané figurky v deskové hře. Vzniká tak dojem pohledu na stůl s rozehranou deskovou hrou na mapě a nikdo už si ani nevzpomene, že základem je tolik okoukaná Google mapa.

### 5.2.3 Animované pasáže



*Ukázka úvodního políčka komiksu*

Snažil jsem se vytvořit napodobeninu komiksových okének, ale s tím rozdílem, že při švenkování z jednoho políčka na druhé divák jakoby vidí za rámeček. Tomuto dojmu se říká parallax efekt a není ničím novým, ale Megi kresbám zkrátka sluší.

## 5.3 Příprava prezentace a tiskovin k odevzdání

Protože součástí odevzdání není pouze video prezentace, ale v našem případě i soubor tiskovin, bylo nutné připravit jednotný vizuální styl celé prezentace. V programu Adobe Illustrator jsem tedy navrhl hlavičkový papír, plakát, obálku, obálku DVD a potisk na DVD.

Jedním z úkolů bylo vybrat pěkný reprezentativní font. Vybíral jsem hlavně na serveru ceskefonty.cz, který obsahuje pouze kvalitně udělané písma v plných sadách, tedy včetně všech háčků a čárek. A hlavně všechny zde publikované fonty mají volnou licenci, takže je můžete používat bez omezení. Nakonec jsem zvolil jako hlavní titulkový font CMU Concrete, jedná se o jednoduchý patkový font, který vypadá dobře nejen v řezu Roman, ale také Italic. Tyto dva řezy tohoto fontu se skvěle doplňují a působí mírně staromódním způ-

sobem. Jako doplňkové písmo pro delší texty jsem zvolil font Arial. Jedná se o velmi klasický font, na který jsou všichni uživatelé počítače zvyklí, dobře se čte na digitálních obrazovkách a především se jedná o základní webový font, který dokáže zobrazit každý internetový prohlížeč. Pro písmo CMU Concrete jsem zvolil čistě černou barvu a používám ho pouze k nadpisům. Zatímco Arial používám v 75% šedé. Na obrazovkách pak působí méně kontrastně a čte se tak dobře v delších textech, protože z kontrastu nebolí oči.

## ROGVH

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Nadpis v plné černé

(CMU Concrete - roman, 42pt, color: #000000)

Perex, rychlý úvodník o následujícím textu, měl by se dobře a rychle číst a být na něm vidět to podstatné.

(CMU Concrete - italic, 14pt, color: #222222)

Chlebový (běžný) text, je slabě našedlý, pro lepší čitelnost na monitorech. Zvětšené řádkování čtenáři pomáhá udržet si orientaci v textu.

(Arial - regular, 12pt, color: #555555)

*Ukázka použitých písem a jejich barevnosti*

## 5.4 Co bude s projektem dál?

Nyní, když je dokončena první zkušební kapitola, nás čeká další kolo testování a zkoušení. Musíme zprovoznit plně hratelnou testovací verzi a provést uživatelské testování. To se oproti mailovému, nebo dotazníkovému testování provádí tak, že si pozvete potencionální hráče z cílové skupiny a necháte je hrát hru. Přitom je sledujete a pozorujete, jak se při hraní chovají, na co klikají, kde je něco zarazí, popřípadě, když něco hledají. Poté co hru dohrají, s nimi můžete pohovořit, co se jim líbilo, nelíbilo, proč klikli konkrétně na tuto položku v tomto momentě a tak podobně. Přímé uživatelské testování pouze tří uživatelů většinou odhalí 80% chyb. Po zredigování těchto chyb se může začít připravovat ostrá verze.

To znamená, že se začnou rozkreslovat další kapitoly, testovat chyby v naprogramovaném herním jádru, připravovat server na vysokou návštěvnost. V tuto chvíli už bychom také měli přemýšlet nad formou nějaké propagace. Je na zvážení, zda chceme zapadnout mezi ostatní internetové hry a zaplatit si bannerovou kampaň, nebo prorazit nějakým jiným způ-

sobem. Jsem si docela jistý, že do spuštění plné verze bychom mohli posbírat docela slušné množství hráčů pouze šeptandou po Facebooku a herních fórech. Druhá věc je, že bychom chtěli oslovit i další skupiny lidí, mimo těch hráčských. K těm se pravděpodobně nedostaneme jinak než přes bannerové kampaně. Velkou odezvu by také mohly mít různé herní bonusy získané za přivedené hráče. Popřípadě herní úkoly takového charakteru, že se například vygeneruje nějaká URL a úkol splníte tím, že ji navštíví určité množství originálních IP adres. Je již na vás zda se URL bude šířit mailem, facebookem, nebo jinak.

Také bude dobré mít v době spuštění již připravený nějaké propagační produkty. Alespoň trička a placky, které by se mohly rozdávat prvním uživatelům. Takováto podpora před spuštěním vždy vyvolávají zájem veřejnosti a pomáhají dobré publicitě.

## ZÁVĚR

Pokud bych měl na závěr zhodnotit celý bakalářský projekt, považuji za nutné na něj nahlédnout z více stran. Nutno dodat, že každá stránka má své mezery, ale věřím, že v dalších kapitolách se nám tyto mezery podaří vypilovat a že nakonec vznikne kompaktní dílo, které bude každou kapitolou už jen lepší. Co bychom to byli za tvůrce, kdybychom byli se svou prací spokojeni? Domnívám se, že dobrý tvůrce by měl být se svou prací spokojený, tak aby se za ní nemusel stydět, ale měl by vidět mezery, ve kterých se ještě může zlepšovat. I díky této sebereflexi jsem si nyní tyto mezery mohl uvědomit.

S výtvarnou stránkou jsem celkově velmi spokojen. Jsem rád, že jsme vymysleli podklad z balicího papíru, který celé věci dává nezaměnitelný rukopis a charakter. Dobře pak působí i jeho použití na ostatní grafice. Líbí se mi výrazný a nezaměnitelný Megi rukopis, který doufám, že bude v případě úspěšného spuštění oceněn v nějaké soutěži. Pár drobných mezírek by se samozřejmě našlo, především ve snaze udržet u nějakých postav jednu výrazovou podobu, ale to věřím, že se vypiluje časem a kreslením. Jistě by tomu také pomohli charakterové tabla, kde by byl každý charakter vyveden ze všech stran v několika grimasách, aby se při plánování storyboardu mohlo pouze sáhnout do tohoto tabla a ukázat si názorně co máme na mysli.

Tady popravdě vidím mezer poněkud víc, ale přesto jsem s odvedenou prací spokojen tak, abych se nestyděl ji prezentovat. Jsem spokojený s formou komiksového vyprávění, toho, že si hráč může komiks prohlížet vlastním tempem a není nucený někam spěchat. Osobně jsem zvědav, jak budou hráči vnímat výtvarno komiksu. Zda je vůbec možné, aby se třeba komiksem kochali a rádi si znovu prohlíželi již odehrané kapitoly.

Značné mezery vidím v animaci, kterou jsem začínal dělat v programu Flash a pro svoji náročnost jsem se uchyloval spíš k jednodušším řešením a vyhýbal se pěkným vychytávkám, které by šli udělat v programu After Effects, do kterého jsem předělával animace již na poslední chvíli. Mohlo by přibývat aktivních prvků na kliknutí. Více hýbajících se prvků a vyladěné animace bublina a textů. Celému dojmu ze hry by určitě pomohlo nazvučení základních ruchů a možná nějaký jednoduchý hudební podkres. V této fázi výroby jsme se jím ale nestíhali zabývat, protože už tak bylo nových technologií a postupů přes příliš, abychom je dokázali zvládnout.



I v samotné hře by se jistě dali najít mezery. Já osobně se bojím, aby nakonec nevznikl příliš složitý herní mechanismus, který by odrazil nové hráče od hraní. Tyto obavy se ale dají zahnat tím, že se složité věci budou objasňovat v průběhu hry a přibývat postupně. Jinak mám dojem, že je herní design vymyšlen důmyslně a do detailu, takže by nemusely vznikat žádné díry pro chytráčky, tak jak to v Čechách často známe.

Nezbývá mi než tedy dodat, že jsme s odvedenou prací převážně spokojeni, že vidíme mezery, kam se můžeme posouvat a že doufám, že sebereme síly k doděláním. Byla by škoda, kdyby náš projekt zapadl na hromadu českých betaverzí.

## PŘÍLOHY

### 5.5 Příloha č. 1 – ukázka scénáře

#### Kapitola A

##### *Expozice:*

Novej se přistěhuje do města a nastoupí do druháku na Reálném obnoveném gymnáziu Václava Hanky, které nemá v okolí zrovna nejlepší pověst.

Chodí do třídy s Viki, ale zatím ji nezná.

Na jedné z prvních hodin machruje místní fiflena Violeta (zatím nepopsaná, ale stačí stereotyp) před svou holčičí družinkou se zlatě zabarveným přívěškem nezvyklého tvaru.

Po obědě se Novej zeptá, jestli by mu někdo nepůjčil sešity, aby se koukl, co vlastně už brali, spolužáci ho pošlou za Viki.

Violeta mezitím zjistí, že jí někdo ukrad přívěšek.

Viki není nejnadšenější (poslali ho za „tou šrotkou“), ale sešity mu půjčí. Zajdou k její skřínce na chodbě, když vyndávají sešity, vypadne na ně onen přívěšek.

Okolostojící s toho všimnou, Violeta se rozječí, že jí Viki přívěšek ukradla z tašky, zatímco byla v jídelně. Viki je v šoku, ale brání se, že byla mimo školu na obědě s kamarádkou z jiné třídy (Terka), která ale už šla domů. Nějaký učitel zadrží Viki na místě a vyhrožuje, že jestli se to nevysvětlí, zavolá policii.

**Quest 1:** Sehnat Terku coby svědkyni. Terka nemá zapnutý telefon (ani ho moc nepoužívá), hráč pro ni musí doběhnout. (klasický fetch quest za pár xp) Hledání Terky by se mohlo nějak ztížit, např. mu na místech, kde by mohla být, sdělí nějakou stopu („Jo, tady v kavárně byla, ale pak šla někam ven, nesla si s sebou deku.“). Podle toho, jak to chceme komplikovat. Mohlo by se začínat v podniku, kde byly na obědě, vedoucí poradí, ale dosvědčit, že tam byly, se jí nechce.

*Fáze 1:*

Terka dosvědčí, že byla s Viki, učitelé se to nechce už řešit, přívěšek se nakonec našel a do skříňky ho mohl někdo prostrčit, je dost malej. Věc je odložena s tím, že si je ale brzo pozve ještě ředitel, učitel už za ním byl a probírali to. Viki je z toho samozřejmě rozhozená a jde se poradit s Martym, Nového vezmou s sebou coby svědka. Marty se zrovna baví s Jiřím a upozorní, že u šaten jsou kamery a že je divný, že je nikdo nezkontroloval, ředitel to může udělat od sebe z kanceláře, ale evidentně neudělal nebo co. Jiří navrhně, že by z příslušné kamery mohl zkoušet ten záznam vytáhnout, ale potřebuje nějaký nezvyklý kabel. Kamery odesílají záznam na server, mají ale taky záložní paměť, která se ovšem průběžně promazává. Je nutno rychle sehnat kabel, ale všichni krom Terky a Nového mají odpolední – a Terka zrovna moc přes tu techniku není.

**Quest 2:** Shánění kabelu. Je v obchodě, ale stojí nějaký peníze. Ty by možná bylo nutný vydělat, a to pokud možno rychle v okolí školy. Kabel stojí o trochu víc, ale obchodník mu ho případně dá na dluh – jenže dokud dluh nesplatí, nemůže si u něj koupit nic dalšího, takže má motivaci si pak trochu přivydělat. Kabel dá Jiřímu, Jiří to začne háčkovat a dekódovat. Chvilí mu to trvá, Novej má čas na to, porozhlédnout se po okolí.

*Fáze 2:*

Ukáže se, že přívěšek Viki do skříňky hodil Violety momentální favorit, křivák David. Netušej, proč, a on jim to neřekne. Poprošej Michala, aby to zjistil (**tady může zas být menší pauza na dílčí questy**) Michal nezjistí důvod, ale zato se dozví, že se David nejasně chlubil, že si náhodou dost polepšil nebo tak něco, a to díky něčemu, co našel na nějakém místě za městem. Prý už odtamtud přinesl pár jiných zajímavých věcí. Je nutné se tam vydat a zjistit to, s přípravou výletu pomůže Jill, čímž máme představeny všechny.

## 5.6 Příloha č. 2 – charaktery postav

**Marty** - vůdcovská osobnost, hlavní stmelovač celé party, který toho mnoho nenamluví, ale jeho rezervovanost z něj dělá spíš sexy týpka, po kterým všechny touží, než asociála. Ve škole je mimořádně úspěšný, hodně se zajímá o design a výtvarný umění, což se projevuje i v jeho zevnějšku. Má velké znalosti literatury a znalosti obecně, což mu umožňuje čas od času prohodit nějakou nadprůměrně fundovanou a krutou hlášku. Většina lidí si myslí, že Marty chodí s Viki, nicméně Marty ve skutečnosti sice slečnu má, ale nikdy ho s ní nikdo nevidí (minimálně ne zpočátku příběhu), nechce ji nikomu představit, protože je cca. o pět let starší než on.

### **Funkce v partě:**

primus inter pares

### **Dějové konflikty:**

stmelovač/rezervovaný – dává to smysl?

Asi na něj ostatní dají, protože jim přijde chytrý = účinnost jeho rad ho do „vedení“ skupinky trochu tlačí.

### **Vztahy:**

Viki – kdysi jí radil v nějakém vztahovém problému (okolnosti už jsou dneska pasé), pomohlo to, ona mu hodně věří, ale je to vždy jen kamarádské – trochu je vůči ní „starší brácha“. Ostatní si to ale můžou vykládat důvěrněji.

Magda – „neznámá“ slečna, studuje nějakou filmovou školu. Proč chodí zrovna s ním? Sbalili se docela překvapivě a rychle před rokem na nějaké intelektuálnější akci (festival), působil starším dojmem, zjistili, že si vyhovují. Magda je míň rezervovaná, větší extrovertka, možná trochu (jen trochu, ne chorobně) maniodepresivna, Marty ji „stabilizuje“, klidně i lehce ironicky – víc si věci rozmýšlí.

Částečně podobné osoby: Rudiš, Oz (z Buffy), Sherlock Holmes, Simon Tam (Firefly)

### **Slabosti a povaha:**

starší slečna – proč ji nechce představit, krom toho, že je starší? K čemu negativnímu si myslí, že by to vedlo? Nejspíš má různé zájmové okruhy a má dojem, že se nehodí je míchat – je „dospělejší“, ale celkem sebekritický a se kamaradami je mu dobře, i když ví, že některé jeho další zájmy je moc neberou. Ty zájmy nejsou žádná temná tajemství, spíš drobná překvápka typu „Jé, odkud se znáš s tím režisérem?“ – „Pomáhali jsme mu s Martou jako brigádníci.“ nebo „Ty posloucháš country?!“ – „Normálně ne, ale tahle deska vznikla za zajímavých okolností při ruské invazi v roce 68 a přijde mi hodně výstižná.“

Taky je realističtější, což může někdy vypadat jako pesimismus. („Co kdybychom tam do toho kanálu vlezli?“ – „Už jsi někdy měla Weilovu nemoc?“)

### **Mluvní zvláštnosti:**

Lakonický, shovívavě ironický (což může někdy působit trochu paternalizujícím dojmem, ale není to jeho záměr). Nemluví knižně spisovně, ale vyhýbá se silným slovům a vykřičníkům, radši použije nějaký suše podaný wisecrack

### **Přesvědčení:**

neutral good

### **V jeskyni je spící drak!:**

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

**Vzorová první reakce na hráče:** Neutrálně pomáhací („Jasně, zavolej mi, až to budeš potřebovat přinýst.“)

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### **Adobe Flash CS3**

**Nakladatel:** Computer Press

**ISBN:** 978-80-251-2109-2, EAN: 9788025121092

**Originál:** Adobe Flash CS3 Professional Classroom in a Book, překlad: Lukáš Krejčí

**Formát:** 336 stran, 23x17cm, česky, brožovaná vazba

**Rok vydání:** 2008 (1. vydání) Seznam použitých symbolů a zkratk

### **Adobe Photoshop CS5**

**Nakladatel:** Grada

**ISBN:** 978-80-247-3723-2, EAN: 9788024737232

**Formát:** 304 stran, 24x17cm, česky, brožovaná vazba

**Rok vydání:** 2011 (1. vydání)

### **Nenuťte uživatele přemýšlet!**

**Nakladatel:** Computer Press

**ISBN:** 978-80-251-2923-4, EAN: 9788025129234

**Originál:** Rocket Surgery Made Easy

**Formát:** 168 stran, 23x17cm, česky, brožovaná vazba

**Rok vydání:** 2010 (1. vydání)