Herní cutscény: Life is strange (případová studie)

Martin Pekárik

Bakalářská práce
2020

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	**Martin Pekárik**
Osobní číslo:	**K17148**
Studijní program:	**B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor:	**Audiovizuální tvorba – Střihová skladba**
Forma studia:	**Prezenční**
Téma práce:	**1. Teoretická část:** **Herní cutscény: Life Is Strange (případová studie)** **2. Praktická část:** **Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 12 minut, střihová skladba.**

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:
Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.
Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v kroužkové či pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP" včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP" se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).
Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:
a) Střihová skladba audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut či soubor audiovizuálních děl oficiálně schválený před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.
b) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo.
c) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany.
d) Anotace.
e) Technický scénář.
f) Štábová listina.
V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta".

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:
1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A dle specifikací výše.
2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- f. Film ve formátu HD (1080p) či 4K (2160p) v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG-4 part10 (MPEG-4 AVC).
3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:	**dle vnitřní normy**
Rozsah příloh:	**dle vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce:	**tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.
LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu.* Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 9788073312176.
BUDÍNOVÁ, Vendula, *Vývoj a programování počítačových her.* Olomouc, 2016. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci Pedagogická fakulta. Katedra technické a informační výchovy. Vedoucí práce Mgr. Jan Kubrický, Ph.D
Making of Cutscenes. In: Youtube [online]. 1.6..2013 [cit.2019-30-10]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=LqJTSh-VPig&t=30s. Kanál uživatele GameSpot.
How they make video game cinematics. In: Youtube [online]. 3.3.2012 [cit.2019-30-10]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=YqXUfdQGWAY =56s. Kanál uživatele WatchTheDaily.
Life Is Strange. Square Enix, Black Wind foundation, Feral Interactive, 2015-01-30.
Rozhovory s českými střihači cutscén.

Vedoucí bakalářské práce:	**doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.** Ateliér Audiovize
Datum zadání bakalářské práce:	**13. prosince 2019**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**15. května 2020**

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉPRÁCE

Beru na vědomí, že:

- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 autorského zákona mohu užít své dílo – bakalářskou práci nebo poskytnout licenci k jejímu využití jens předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské prácevyužito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinýmisubjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímuvyužití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčnímúčelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projektskládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji,

- že jsem na bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledkůbudu uveden jako spoluautor.
- že odevzdaná verze bakalářsképráce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne: 31.5. 2020

Jméno a příjmení studenta: Martin Pekárik

ABSTRAKT

Herní cutscény: Life is Strange (případová studie). V bakalářské práce se pojednává o hlavních rozdílech ve formálních a výrazových prostředcích her a filmové tvorby. Je zaměřena na herní cutscény. Definice cutscény, historie, druhy a důvody umístění v jednotlivých částech digitální hry.

Cutscény, Videohry, Life is Strange, Případová studie, Vyprávění

ABSTRACT

Game cutscenes: Life is Strange (case study). The bachelor thesis deals with the main differences in the formal and expressive means of games and film production. It is focused on game cutscenes. Definition of cutscene, history, types and reasons of placing in individual parts of digital game.

Cutscenes, Videogames, Life is Strange, Case Study, Story-telling

Poděkování

Tímto bych chtěl poděkovat zejména svému vedoucímu bakalářské práce doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D. který mi pomáhal a motivoval mě při psaní více, než musel.
Dále Martinu Mejzlíkovi (cinematic leader, 2K, 2019), se kterým proběhly sezení a diskuze nad danou problematikou a Petrovi Pekařovi (cinematic leader, WarHorse, 2019) za možnost doplnění informací k mé bakalářské práci.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD 10
I TEORETICKÁ ČÁST 12
1.1 OBECNÁ TERMINOLOGIE 13
1.1.1 Rysy počítačových her 13
1.1.2 Reprezentace reality 14
1.1.3 Intelektuální výzva 14
1.2 IN-GAME MOVIE ZNÁMÁ JAKO CUTSCÉNA 15
1.2.1 Interakce v Cutscénách 15
1.3 HISTORIE A VÝVOJ HERNÍCH CUTSCÉN 16
1.3.2 Raná tvorba cutscén 16
1.3.3 Pokročilá tvorba cutscén 17
1.3.3 Novodobá tvorba cutscén 18
1.4 TYPY CUTSCÉN 19
1.4.1 Herní cinematics 19
1.4.2 Real-time render cutscenes 19
1.4.3 Free interactive cutscene 20
1.5 CUTSCÉNA A JEJÍ VZTAH KE HŘE JAKO CELKU 20
1.5.1 Vzorový příklad komplexnosti digitální hry 21
2 ROZDÍL MEZI FILMOVOU A HERNÍ SCÉNOU 23
2.1 POHLED NA POSTAVU VE FILMU A VE VIDEOHŘE 23
2.2 WORKFLOW A ROZDĚLENÍ PRÁCE NA PRACOVIŠTÍCH STŘIHAČŮ CUTSCÉN 24
2.3 SEZNÁMENÍ S LIFE IS STRANGE (PŘÍPADOVOU STUDIÍ) 25
2.3.1 Seznámení s expozicí Life Is Strange 26
2.4 TEORETICKO-METODICKÁ ČÁST 27
II ANALYTICKÁ ČÁST 28
3 HERNÍ CUTSCÉNY V LIFE IS STRANGE 29
3.1 VYPRÁVĚNÍ HRY 29
3.2 ANALÝZA EXPOZICE PRVNÍ EPIZODY 29
3.2.1 Symbolismus a Empatie 29
3.2.2 Stanovení háčku 31
3.2.3 Střih a práce s kamerou 32
3.2.4 Vnitřní hlas hrdinky a důraz na podstatné motivy 33
3.2.5 Filmová osa – Pravidlo 180 stupňů 34
3.2.6 Aplikace filmové scénografie 35
3.2.7 Gameplay a spouštění cutscén 37
3.2.8 Kauzalita a rozehrání příběhových linií 38
3.2.9 Environmental Cutscéna 39

3.3 JEDNOTNÁ STYLIZACE A KOMPLEXNOST DÍLA 41
3.3.1 Změna atmosféry 41
3.3.3 Pravidlo osy 42
3.3.4 Symbolismus 43
3.4 BUDOVÁNÍ DRAMATICKÝCH SCÉN 44
3.5 REPETITIVNÍ DĚJ JINAK 45
3.6 ŘEŠENÍ TROJAKTOVÉ STRUKTURY V RÁMCI EXPOZICE 46
3.6.1 Rozzuzlení Expoziční části příběhu (7 minut hraní) 47
3.6.2 Hlubší dopad v rozhodování 48
3.6.3 Konec expozice a tutoriálu 49
3.7 ZBOŘENÍ, POTVRZENÍ MOTIVŮ A FALEŠNÉ MOTIVY 50
3.7.1 Zboření motivů ve vedlejší dějové lince s Kate 50
3.7.2 Potvrzení motivů v hlavní dějové lince – Záchrana Arcadia Bay 51
3.7.3Potvrzení motivů v hlavní dějové lince – Záchrana Chloi 53
3.7.4 Falešný motiv 53
3.8 SHRNUTÍ ROZDÍLŮ FILMOVÉHO ŘEMESLA A HERNÍ TVORBY 54
ZÁVĚR 57
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY 58
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK 60
SEZNAM OBRÁZKŮ 61

ÚVOD

V této práci bych se především věnoval srovnávání vyjadřovacích a formálních prostředků, které nese průmysl filmový a herní. Z velké části jsou tyto média podobné a v této práci bude důležité si nadefinovat správně jak terminologii, tak rozdíly, které tyto dvě média nesou vzájemně mezi sebou. Jejich výrazové prostředky. Výhody, které herní průmysl nabízí divákovi v podobě exklusivity interakce s postavou a rozhodování se, jak příběh či gameplay bude pokračovat.

Toto téma jsem si vybral kvůli tomu, že si myslím, že videohry nás mohou, jak pobavit, či sloužit jako perfektní zdroj relaxace, tak kulturně vzdělat, stejně tak jako, kterékoliv druh umění, a to ať už co se týče obrazu v galerii, sochařství nebo dokonce i kinematografie. Ba naopak, dokážou zprostředkovat zážitek, více intenzivnější, hrající si s emocemi.
Videohry disponují více výrazovými prostředky, než kterýkoliv druh umění dříve zmiňovaný a v ruku v ruce spolupracují i s filmem, a to hlavně skrze herní cutscény, které se řídí základy filmové tvorby. Cutscénám se chci v této bakalářské práci také věnovat.
Úzce související s tímto tématem bych opominul výrok herního vývojáře Denis Dyack, kterého si dovolím vzpomenout.

„Do filmu můžeme dát knihu, ale do knihy film nikoliv. Stejně tak jako do videohry můžeme dát film, ale do filmu videohru dát nelze. Právě proto videohry vytvářejí něco ojedinělého a přesahují ostatní typy médií". - Denis Dyack, 2013

V první kapitole bych chtěl definovat, o co se jedná, když mluvíme o herní cutscéně a rozebrat historický vývoj cutscén na světovém měřítku. Čerpat budu především z videí, ve kterých jsou i ukázky z videoher, z internetových článků, knihy Umění Počítačových her od Heleny Bendové a zejména z vlastních zkušeností, které se budou týkat náležitých herních titulů. Dále z rozhovorů s Martinem Mejzlíkem, který pracuje jako cinematic leader v české pobočce 2K v Brně, z konzultací Petra Pekaře, střihače cutscén z české firmy War Horse Studios, který se podílel na slavném titulu Kingdom Come: Deliverance. A Především z mých osobních znalostí jakožto hráče počítačových her a studenta filmové školy, které se budu pomocí textu pokoušet prosadit a odůvodnit mé mínění k dané problematice.
Ve výsledku bych chtěl dospět skrze osobní výzkum v podobě rozhovorů se střihači a neoformalistické a komparační analýzy mé případové studie a běžného filmu, k otázce podobností cutscén (in-game movies) a scén filmových. Prozkoumat jejich vyjadřovací a formální prostředky. Jak s nimi hráč/divák běžně nakládá? Co jsou tyto výrazové prostředky? A jaké jsou jejich výhody a nevýhody vůči ostatním médiím.
Zdě budu aplikovat poznatky z konzultací s českými střihači cutscén, které probíhali v podobě polostrukturovaných rozhovorů, workshopů a mé stáže ve War Horse Studios pod křídly samotného Petra Pekaře, cinematic leadra.
Ve analytické části své bakalářské práce se budu zaměřovat na neoformalistickou a komparační analýzu videohry Life is Strange, která funguje z velké části jako interaktivní film. Porovnávat jednotlivé části vůči sobě, stejně tak vůči celku. Zároveň popisovat prvky jiných videoher z mé baterie zvolených her, které zaostávají za Life is Strange, nebo naopak ty, které více zapojují diváka do herního světa, více s ním interagují nebo nabízejí větší škálu možností, volnosti a emocí pro hráče (Hry firmy Quantic Dream). Budu komparačně analyzovat dva styly přístupu narace a vedení diváka, jejich výhody a nevýhody. Tyto dva přístupy jsou přístup filmové řeči a herního vyprávění.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Obecná terminologie

V prvé řadě bych rád uvedl na pravou míru terminologii počítačových her. V prvé řadě definici výrazu počítačové hra, protože cutscény jsou prvky počítačových her a je nezbytnou součástí této práce uvést na pravou míru i základy terminologie týkající této problematiky. Výraz se odvíjí z hraní na počítačích narativních (Donkey kong) i nenarativních (Pinball adventur (computer games) softwarových programů, které si žádají participaci jednoho nebo více hráčů.
Z USA spíše známe termín video games, který vznikl kvůli hráčské komunitě, která preferuje konzole (video games). Konzole jako Wii, PlayStation, Xbox si žádají přítomnost TV nebo monitoru a fungují jako videopřehrávače, však s tím rozdílem, že hráči hrají a nesledují neinteraktivní film.
V češtině se můžeme však setkat i s akademickým výrazem „digitální hra (Digital game)". Pro tuto práci však budu preferovat spíše termíny jako videohra nebo počítačová hra, obojí je výraz pro to samé. [1, 8]
Videohra má především přinášet zábavu a požitek pro hráče. Uvolnění stresu nebo zabití dlouhé chvíle (Doom). Samozřejmě se můžeme bavit i o důmyslnějších herních titulech, které pouze neuvolňují od stresu, ale dokážou rozvíjet mentální myšlení, schopnost strategizovat (Civilization, Heroes Might and Magic, Red Alert). Existuje spousty herních titulů, které jsou výukové a slouží například k učení anglicky.
Nebo také v sobě skrývají zajímavý příběh, nesou filozofickou myšlenku nebo se pohrávají s emocemi hráče a nutí nás žít příběh našeho protagonisty. V rámci videohry je důležité si nadefinovat termín „herní avatar", což je představitel nás ve hře. Avatarem může být například pixelové srdíčko, se kterým hýbeme ve 2D prostoru (Undertale, 2015) nebo kompletně 3D postava pohybující se ve 3D prostředí (TES V: Skyrim, 2011).

(Undertale, kde nás reprezentuje srdce)

(TES V: Skyrim, kde hrajeme za 3D postavu)

UNDERTALE. *https://undertale.fandom.com/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://undertale.fandom.com/wiki/Toriel/In_Battle

TES V: SKYRIM. *https://www.vortex.cz/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.vortex.cz/databaze/the-elder-scrolls-v-skyrim/

1.1.1 Rysy počítačových her

Počítačové hry mají stejně tak jako knihy, divadelní hry a filmy určité rysy, přičemž disponují dalšími možnostmi, co se týče interakce hráče s fiktivním prostředím. Stejně tak jako každý jiný druh umění z dříve zmiňovaných splňuje podmínky, které předeme mnou, zmiňuje Bendová Helena. Videohra poskytuje uživateli estetické potěšení ať už ve vizuální

nebo audio formě.[1] Každá videohra stejně tak jako film vznikla za předpokladu řemeslné zručnosti jednoho nebo více lidí, kteří se na hře podíleli. [1, 8, 10]
Dále je znatelné, že každá počítačová hra má svou estetiku a svůj styl. Například u mé případové studie všechny postavy, kulisy a prostředí bylo ručně kreslené, proto nabývá jedinečného dojmu. Nese také své tempo. Dalším aspektem navazuje na předchozí body také kreativita, originalita a novost. Vzhledem k tomu, že se jedná o věc vytvořenou člověkem pro další lidi s úmyslem předání myšlenky nebo emoce, stejně tak jako film tak počítačová hra vyvolává následnou diskuzi a je podrobena kritice. Ať už jakkoliv fiktivní svět se stejně tak vymyšlenými postavami reprezentuje realitu.[1]

1.1.2 Reprezentace reality

Ať už mluvíme o knižní předloze, která předkládá divákovi morální poučení aplikovatelné na svět, ve kterém žijeme, tak hra může zajímavým, klidně i okatým klišovitým způsobem dostat hráče do simulace reálné situace a vyprovokovat v něm morální dilema. O tomto úkazu se budu dále věnovat v mé práci, a to analýze díla Life is Strange.
Je zřejmé, že hlavním důvodem sledování filmů je vyprávění příběhu a s ním i emoce postav. Hráč může empatizovat daleko hlubším způsobem při hraní počítačové hry, než při sledování filmu divák nebo četby knihy čtenář. Hráč se vžívá do pozice protagonisty a ovlivňuje rozhodnutí. Hlavním rozdílem v tomto momentě jsou dva termíny, a to je hráč a divák, který jenom je nehmotným pozorovatelem děje v příběhu.
Mluvíme-li o hráči, tak mluvíme o člověku, který hraje videohru. Může sledovat herní neinteraktivní části v podobě cutscén, ale stále je to hráč. U termínu divák hovoříme tehdy, když něco člověk sleduje a umělecké dílo ovlivňuje minimálním způsobem.
U interaktivních filmů, což jsou filmy, které mají k videohře velmi blízko, protože divák stále sleduje děj na plátně, ale má možnost mírně ovlivnit průběh děje. Možnosti jsou stále však omezené a vždy, když divák dospěje k milníku, kdy jde doprava nebo doleva, tak nevytváří nic originálního a nového a konce a průběhy ke kterým může dospět jsou stále v množině konců, ke kterým dospěli všichni diváci stejným způsobem.[1]
U videohry má hráč tu možnost, že i přesto že hra má omezený počet konců, které jsou také v množině konců, tak může nalézat jiný průběh. Sám sebe překonává a jedná tak jak potřebuje. Film pouze přenáší přednastavené emoce a vkládá je do řadového diváka.[1, 13]
Za předpokladu, že se dá příliš unést laterární myšlením, tak vznikají nepravděpodobné a nevěrohodné situace, což může narušit divácký, stejně tak hráčský zážitek.

1.1.3 Intelektuální výzva

Posledními rysy umění jakožto počítačových her je intelektuální výzva, která podrobuje respondenta k tomu, aby nad hrou uvažoval, snažil se ji pokořit, a to stejně tak jako při sledování filmu přináší divákovi zdroj potěšení právě tím, že hru pokořil.
Něčím ho obohatí a hráč má pak lepší pocit, že sám sebe překonal a nad hrou zvítězil. Je to také jeden z možných důvodů, proč jsou videohry u lidí tak oblíbené.
Může se jednat o multiplayer hru, kde hráči mezi sebou soupeří a zkouší si navzájem mezi sebou své reakce. Dále jsou také oblíbené strategie, které mohou a nemusí být hrány ve více lidech. Hry logické nebo hry, které jsou pro hráče opravdová výzva a testují celý hráčský

charakter a jejich pokoření odměňuje hráče úlevou a pocitem, že to dokázal. (Herní trilogie Dark Souls)

1.2 In-Game Movie známá jako cutscéna

Na webech se běžný uživatel, neobeznámený s pojmem herní cutscéna, může dočíst o běžné definici jako in-game movie. Tvrdí se, že je to prvek ve hře, který přerušuje gameplay (interaktivní část pro hráče) a je neinteraktivní a hráč zde ztrácí možnost ovládat svůj herní avatar. Je to prostor, kde náš avatar má možnost konverzace mezi dalšími charaktery. Hra zde může ocenit hráče (například při ukázání, co hráč po výhře dostal za předmět nebo jeho hráčovy statistiky, jak si ve hře hráč vedl). Hra během cutscény může nastavit náladu, ukáže nový prvku gameplaye (tutoriál pro nové move-sety, ovládání, navigaci hráče k dalšímu cíli). Hra během cutscény může podusit emoce pro hráče, otevřít nové dějové linky, představit novou postavu, nastavit předpoklady a uvědomit hráče v nesení následku z jeho jednání. [1, 4, 8,]

Přehrání finish-moves (hráčské akce, kde například ve slow-motionu z perspektivy, která není součástí gameplaye, je real-time generována animace hráče, který s otočkou dorazí mečem svého nepřítele).

1.2.1 Interakce v Cutscénách

Herní cutscénou nemusí být vždycky pouze krátkometrážní filmy mezi herními úseky, ale může to být i série fotek jdoucích po sobě, planý text nebo pouze audio stopa hrající v pozadí. Na webovkách jako je Wikipedie nebo v bakalářské práci Venduly Budínové z Katedry z technické a informační výchovy týkající se obecně videoher jsem se dočetl, že herní cutscény jsou neinteraktivními prvky, které narušují gameplay.[1, 4]
Toto můžeme aplikovat na spoustu případů videoher, ale toto tvrzení není aktuální a mého názoru zcela pravdivé. Tyto tvrzení jsem našel v článcích okolo let 2013 a od té doby herní průmysl šel hodně kupředu. Je pravda, že cutscéna většinou po souboji odmění diváka neinteraktivním filmečkem v podobě něčeho, co spíše připomíná film, má vlastní strukturu, co se týče expozice postav, gradace a následné uzavření nebo otevření dalšího problému.
Cutscén je však spoustu typů a tyto druhy mají i své zvláštní výrazové prostředky jako jsou QTE (Quick-time-events), které dokazují opak tvrzení, že cutscéna je neinteraktivní část.
Skutečnost je taková, že spoustu hráčů pobuřuje to, že cutscéna narušuje gameplay a vytrhává je pryč od samotného hraní. Tvůrci proto se všemožně snaží cutscény ukrývat do gameplaye nebo právě pomocí QTE dělat cutscény zábavnými. Podobným způsobem jsou řešeny i interaktivní filmy, které do neměnného audiovizuálního útvaru přidávají nový prvek interakce.
Quick-Time eventy jsou akce, kde hráč je nutný reagovat na reálie průběhu cutscény a jeho hbitost, postřeh a jeho dedukce ovlivní výsledek cutscény a umožní mu pokračovat dále nebo ho vede jiným směrem. QTE můžeme najít hlavně v akčních cutscénách.
Quick-Time events jsou prvky cutscén, které jsou samotnými křižovatkami narativního řetězce, jak dále se děj bude odvíjet. Otázkou při těchto QTE je: „Zvládneme setřást pronásledovatele?" Odpověď je v závislosti na hráčském postřehu, časově ve škále několika sekund, který slouží jako simulace postřehu řidiče auta v situaci, kdy se například zboří část

stavební konstrukce. V tento moment hráč musí rychle zareagovat pohybem myši nebo zmáčknutím jednotlivých kláves ve správném pořadí a krátkém čase, aby se vyhnul nehodě. Tento výrazový prostředek je úžasným empatizačním můstkem s hlavním hrdinou, kdy si i hráč po úspěšném uprchnutí, které předcházeli těžké QTE, oddychne stejně jako řidič, že situaci zvládl.[1]
V Life is Strange se můžeme také setkat s QTE. Například v situaci, kdy zrovna nemůžeme vrátit čas a my se musíme rychle rozhodnout, co povíme. Tato tíha rozhodování je umocněna navíc tak, že hra nejde znovu načíst do záchytného bodu ani vrátit zpátky, aniž bychom si celý příběh zahráli znova. To vše součástí cutscény.

Herní cutscény se stále vyvíjejí a prostředním mezi gameplayem a in-game movie je stále méně rozeznatelný. Vývojáři usilují o to, aby cutscéna byla součástí gameplaye a hráč nebyl vytrháván od samotného hraní. V tomto případě o prostředníku můžeme hovořit jako o současné novodobé cutscéně, která se nachází jak v mé případové studii Life is Strange, tak ve většině videoher, jdoucí na herní trh.

1.3 Historie a vývoj herních cutscén

Už od počátku vzniku prvních videoher se do nich vkládají oblíbené herní prvky, známé také jako cutscény. Cutscény jsou audiovizuálními útvary sloužícími jako dějová interpunkce a dále například k zjednodušenému podání děje, kterým zpříjemňují hráčskou zkušenost a požitek a hráče vtahují hlouběji do děje a umožňují mu s postavami více empatizovat. [1]
Od počátku herního průmyslu se herní vývojáři snaží posouvat hranice dál a dál a vytvářet duchaplné hry, které by mohly vyprávět příběh. A to především pomocí herních cutscén, které byly jedny z důležitých nástrojů pro vyprávění děje.
Historicky jsem utvořil vlastní 3 podskupiny, které jsem oddělil od sebe průlomovými objevy ve tvorbě.
Ze začátku můžeme hovořit o něčem, co spíš narušuje gameplay ve hře a slouží jako minimální narativ pro hráče. V Pokročilejším období, kdy svět spatřil budoucnost v herním průmyslu, se objevuje první engine a vynález CD-ROM, kde je možnost uskladňovat více dat na přenosném úložišti. Cutscény zde nabývají dojmu in-game movies a vyvíjejí s i principy filmovějšího zpracování.
Poslední skupina je tvorba moderní neboli tvorba, kterou známe dnes. Zde vnímám jako průlomový prvek rozmanitost cutscén. Vznik různých cutscénových rodin (cinematics. real-timerendered cutscény, environmental cutscény a další), které zde v práci budou rozebrány.

1.3.2 Raná tvorba cutscén

Vůbec první herní cutscéna se objevila v Pac Man (1980), která se pomocí 2D animace mezi jednotlivými levely snaží uvést hráče do děje a odkrýt důvod, proč žlutý disk pojídá pilulky v labyrintu. V roce 1987 byly následně vydány hry jako Dragon's Lair a Beggas Battle, kde byly cutscény kompletně změněny z 2D plošinové grafiky na kompletní animované cutscény, které lépe vysvětlovaly hráči motivaci postav soupeřící mezi sebou, avšak nemohlo se v nich interagovat v takové míře jako to známe v cutscénách dnes.
V Dragon's Lair se však poprvé objevily Quick Time Eventy (QTE), které vyžadovaly po hráči perfektní načasování, které bylo nezbytné pro pokročení v příběhu dále.
V roce 1987 ve hře Murder Mystery jsme mohli být svědky pokusu tvůrců o důmyslnější narativy v klasickém stylu, v podobě ikon postav s dialogy, které vedly mezi sebou. V dnešní době bych tento styl mohl přirovnat ke cutscénám hry Undertale (2015), která kombinuje styly cutscén staré školy se stylizací nových her.

Později se ve hře Snatcher (1988) jako první objevily cutscény, které se už začaly v jistých směrech podobat dnešnímu animovanému filmu. Cutscény zde začaly používat prvky jako je split screen a tvůrci začali dbát na vyjadřovaní emocí jednotlivých postav. Zde bylo poprvé budováno drama.
V dalších letech se ve videohrách objevovaly cutscény, které spíše převládaly nad hereckou akcí, což nebylo zvykem, tudíž pro hráčskou komunitu to byl šok, vzhledem k tomu, že většinu času sledovali spíše interaktivní animovaný film prokládaný soubojem. Cutscény vyprávěly větší část děje než samotná hráčem ovládaná část.
V roce 1990 tvůrci hry Fox Hunt postupně začali nahrazovat animované rozpixelované cutscény hranými filmy. V Night Trap (1992) se dva zmiňované styly zkombinovaly v podobě, kdy jako hráč v animovaném prostředí sledujeme na monitoru hranou hereckou akci a interakce s prostředím se zvyšuje v závislosti na rozhodování diváka.
S příchodem CD-Rom přišla možnost uskladnit v datovém úložišti více dat a videohry se staly z hlediska narace o to víc důmyslnější. Objevuje se první 3D grafika. V Command and Conquer nesoucím podtitul Red Alert (1996) jsme svědky hraných scén v 3D prostředí. Nacházíme zde možnost manipulace s úhly kamery a velikostmi záběrů v 3D prostředí. Otevírací scéna z Final Fantasy (1997) je komponována do několika plánů s důmyslnými pohyby kamery mezi postavami v long shotu, kdy kamera postupně odhaluje prostředí, kde se náš avatar nachází. [1, 4, 7]

(Snatcher)

(Night Trap)

SNATCHER. *https://lparchive.org/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://lparchive.org/Snatcher-(Screenshot)/Update%204/

NIGHT TRAP. *https://www.eurogamer.net/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.eurogamer.net/articles/2017-07-29-night-trap-25th-anniversary-edition-to-haunt-ps4-and-pc-players-in-august

1.3.3 Pokročilá tvorba cutscén

3. září 1998 spatřil světlo světa první Metal Gear Solid a zde se objevil první herní engine, ve kterém se tvořilo herní prostředí, které bylo jak imerzní, tak dopřávalo tvůrcům možnost tvorby mimiky jednotlivých postav s menší námahou při tvorbě, když postavy vkládali a animovali v před-modelovaném herním prostředí.
Počátkem třetího milénia se herní průmysl začal rozvíjet ve velké míře díky potenciálu, který doposud skrýval. Cutscény začaly například neviditelně přecházet do herní části bez jakéhokoliv střihu skrze nájezd do 3. osoby, ve které hráč hru prožíval. Ve hře Matrix (2005), která byla inspirována filmem, zde byly používány metody snímání děje, který dobře známe z filmu, bullet-time.
Zároveň se zde nachází prvky cutscén, finish-moves zvané „dokončovačky", které taktéž neviditelným způsobem bez střihu pouze s pohybem kamery přešly z gameplaye do

cutscény, když naše postava chtěla ukončit souboj s protivníkem speciálním chvatem nebo jinou dobře vypadající animací, která by byla v zárodku této stylizace těžko proveditelná během samotného hraní. Propracovanější podobu finish-moves můžeme vidět například ve hře Zaklínač 3, která byla vydána 19. května 2015.
Vraťme se však zpátky do roku 2004 ke hře Onimusha 3, kterou zde zmiňuji, protože se v ní nachází velmi složité cutscény - rychlé prostřihy během souboje v prostoru, které fungují výborně a hráč se zde orientuje. Kamerové nájezdy na obličeje postav nebo první náznaky vertigo efektů. Cutscény v této hře bych přirovnal k akčním scénám, které běžně můžeme vidět v hollywoodských filmech. [1, 4, 7]

(Onimusha 3)

(Matrix The Game)

ONIMUSHA 3. *www.moddb.com* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.moddb.com/games/onimusha-3-demon-siege

MATRIX THE GAME. *gamedaim.com* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://gamedaim.com/tips/cheat-enter-the-matrix-bahasa-indonesia/

1.3.3 Novodobá tvorba cutscén

V prvním Bioshocku (2007), který je hrán z pohledu první osoby, jsou cutscény taktéž vytvářeny stylem volného přechodu z herní části bez jakéhokoliv střihu. Můžeme zde vidět pohyby svých vlastních rukou jako postavy a samotnou interakci z hrdinovy perspektivy. V Bioshocku se taktéž objevuje novinka – 360stupňové cutscény, kde z první osoby můžeme jako hráč otáčet hlavou postavy a sledovat prostor kolem sebe.
Ve hře Gears of War (2006) se cutscény také vyvinuly a ukázaly své opodstatnění ve hrách. Narace hry nás kompletně pohltí ve smyslu empatie s postavou. Troufám si říct, že cítíme stejné emoce, co hrdina, když nás Gears of War nutí si tvořit k vedlejším postavám vztah díky sympatiím, které plynou z jejich jednání.
Zajímavým případem je gradace děje v trilogii Mass Effect, což je sci-fi akční 3rd-person-shooter videohra s otevřeným světem, který má hráč možnost postupně objevovat. Po dokončení předchozích dvou dílů je hráč na základě rozhodování a plnění úkolů odměněn epickou cutscénou v podobě bitvy o Zemi. Na základě rozhodování v předchozích dvou dílech, které však stojí jako samostatné hry máme možnost při správných volbách dialogů a činů jako postava mít tolik spojenců, že nás dovedou k vítězství a k jednomu z možných konců této trilogie.
Od roku 1951 herní cutscény ušly dlouhou cestu a v dnešní době se spíše podobají animovanému filmu s výrazovými prostředky jako jsou QTE a jiná interakce, které obohacují hráčský zážitek.
Hry se snaží vyprávět příběh, nést empatie s hlavní postavou a emoce plynoucí z onoho jednání hrdiny, stejně tak jako náš dobře známý film. [1, 4, 7]

(TheWitcher 3)

(Mass Effect 3)

THE WITCHER 3. *gog.com* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.gog.com/game/the_witcher_3_wild_hunt_game_of_the_year_edition

MASS EFFECT 3. *www.ts-parfum.ru* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.ts-parfum.ru/video/3K5yPAC0zKg

1.4 Typy cutscén

Cutscény jak jsme si dříve zmínili, tak tvoří emocionální konexe, vztah hráče k něčemu, jsou zde zpracovány dialogy, exponují prostředí, přátelskost, nevraživost ostatních NPCs (Non-player-characters).
Cutscény můžou exponovat nové hráčské elementy a dále. Zároveň má hráč úžasné možnosti ve výběru, ze které pozice bude situaci sledovat. Tomuto druhu cutscén se říká environmental cutscene
Pro spoustu hráčů je environmental cutscene přehlédnutelná jako a hráči je neberou jako čirou cutscénu. Hráč si většinou ani neuvědomuje, že je její součástí. Všechny podmínky cutscény však splňuje. Generují se v enginu, kdy do prostředí jsou vkládány postavy, které se chovají podle svého scénáře. Cutscény jsou zde rozřazeny do dalších výrazově-jazykových podrodin. [5, 8, 13]

1.4.1 Herní cinematics

Dalším druhem cutscén a asi tím nejvíc očividným jsou herní cinematics. Jedná se o minifilmy, které jsou předtočeny a naplánovány dříve v procesu, než samotná hra vyjde. Snímají se většinou pomocí motion-capture technologie, která nastává po fázi plánování (scénáře, mood-boardu, práce architekta, storyboardu, atd..). Pohyb herců v motion-capture je převeden digitálně na pracoviště, kde je zpracováván dále. Motion-capture není tak vyspělá a nedokáže zpracovat detailní mimiku postav nebo maličkost, jako je ohýbání prstů. Tyto věci jsou nutné dodělat na postprodukčních pracovištích, kde animátoři tyto chybějící aspekty dotvářejí. Dále se vytvoří prostředí a rekvizity, kde jsou postavy zasazeny už v 3D prostředí softwaru, cutscéna se nasvítí digitálně a posílá do další fáze. Udělají se korekce a výsledný formát je zasazen do hry jako interpunkce mezi gameplayovými částmi. [5, 13]

1.4.2 Real-time render cutscenes

Jinak je nahlíženo na cutscény, které jsou generována přímo ve hře v přítomném čase. Real-time generated cutscene. Hráčovi je taktéž odebrána možnost interakce, postava nebo náš avatar je posunut do fáze animace pohybů, mluvení a interakce s prostředím.
V tomto případě se mění akorát pozice kamery, ze které hráč dění sleduje. Je zde naprogramována kamera s time-kódem, kde je určeno, ze kterého úhlu, v jaké velikosti má

snímat hereckou akci postav ve hře. Naše postava už bez jakékoliv hráčské interakce dostává pokyny od herního režiséra v podobě naprogramovaného skriptu, co má dělat ve scéně.
Jakou cutscénu firma bude používat, ví vývojáři už v ranné fázi preprodukce. Toto řešení volí hlavně v případech, kdy se jedná o open world hru (hra, kde není jasně stanovená cesta a hráč spíše prochází otevřeným světem a nezávisle na herním čase se rozhoduje, kdy bude dělat který úkol) a vývojáři neví, v kterou denní dobu se hráč k úkolu dostaví nebo co bude mít na sobě. Působilo by nejspíš rušivě a komicky, kdyby při epickém příběhu záchrany z hořícího dobu v noci naše postava měla na sobě šaty a masku lva, natož bychom skočili do cutscény, kde by postava vyskakovala z domu v brnění a rytířské helmě v pravé poledne. Tyto cutscény bývají velmi složité na nasvícení, protože animátoři musí nasvítit herní cutscénu například v osmi denních dobách, přičemž hráč ve výsledku vidí v gameplayi jednu možnost. Tato práce je časově náročná, ale při dnešním herním vývojářství a volbě tohoto typu cutscén, nezbytně nutná do díla jako celku, zakomponovat.
Animace postav jsou taktéž vytvářeny přes motion-capture technologii, ale ve výsledku do cutscény jsou vloženy pouze animace a mimika postav, prostředí, rekvizity a jiné prvky a cutscéna se renderuje v reálném čase a hráč ji sleduje v průběhu.
Tuto možnost vývojáři volí také, když cutscéna není náročná na objekty v cutscéně. Pro slabší počítače je nereálné, aby například cutscéna bitvy o spoustě hercích, rekvizit a složitém VFX byla rendrována v reálném čase a jela ještě během hraní na 30 snímků za sekundu, což je minimum snímků proto, aby hra působila plynule a nesekala se. [5, 8, 13]

1.4.3 Free interactive cutscene

Navazuji na argument, že cutscéna je neinteraktivní dílo rovnou typem cutscény a tou je případ, kdy hráč se může volně pohybovat v prostředí, přičemž vede konverzaci s jinou postavou. Hráč si může vybírat, ze kterého úhlu se bude s postavou bavit nebo co u toho bude dělat (skákat, běhat kolem postavy atd.…). Příkladem jsou herní série Borderlands. Herní cutscéna je řešena tak, že při aktivaci nebo přiblížení k záchytnému bodu (jiné NPC), se spustí animace a dialog, kde se hráč dozví další instrukce. Vývojář zde nemusí řešit herní dobu nebo to, co má na postava na sobě, protože jeho cutscéna je součástí gameplaye. Tento typ cutscén je využíván právě především ve hrách, kde není jisté, jak postava bude vypadat (jaké má na sobě oblečení, zbraně, zbroj, obličejové rysy, když si nastavuje hráč, jak bude jeho postava vypadat, ještě před začátkem hry, a to například u herní série Dark Souls) nebo v případě multiplayerových herních titulů, kde jsou v cutscéně i naši spojenci, za které hrají reální hráči (Borderlands). Kamera zde nekmitá z jiných velikostí záběrů a úhlů, ale je ustanovena na gameplayové perspektivě, například v první osobě.
V tomto případě, když se nejedná o real-time-generated cutscénu se však většina her snaží vyobrazování dalších hráčů v cutscéně omezit na minimum. Obcházet úhly kamery, kdy nejsou postavy v zorném poli nebo, když už jsou nuceni jiné hráče zobrazit v cutscéně, postavy vkládají přes průhledné vrstvy do herního prostředí v reálném čase.
Je pravda, že cutscéna nás omezuje v gameplayi, ale z předchozích typů cutscén sami můžeme vidět, že hráč v jistých typech cutscén může s postavou manipulovat, avšak s menšími možnostmi. Může cutscény přeskakovat nebo v pár případech si překlikávat pomocí klávesy mezi úhly kamery dle jeho libosti. Je důležité, aby cutscény braly ohled i na hru jako komplexní dílo. [3, 13]

1.5 Cutscéna a její vztah ke hře jako celku

U společnosti Quantic Dream, která má za sebou spoustu významných titulů jako Beyond: Two souls, Heavy Rain, Detroid: Become Human, jsou základy položeny v tom, že hru

netvoří nic jiného než cutscény, které obsahují minimum interakce. Přesto tyto tituly se chlubí jako počítačové hry, a ne jako interaktivní film. Proč tomu tak je? K pochopení je však zapotřebí znát styl vyprávění a samotnou stylizaci gameplaye Quantic Dreamu, která je originální ve své tvorbě a zároveň se její díla dost svým stylem přibližují mé případové studii Life is Strange. Zároveň bych chtěl i tímto oponovat proti argumentu zmíněný dříve v práci z nepříliš aktuálních článků wikipedie a bakalářské práce Venduly Budínové, že cutscéna není interaktivní prvek ve hře. [1, 8,13]

1.5.1 Vzorový příklad komplexnosti digitální hry

Například takový Heavy Rain je hra, která zakládá na množství cutscén, které jsou ve výrazném nepoměru ke gameplayi. Při hraní by se dalo říct, že sledujete interaktivní film prokládán malými úseky gameplaye, který vás vede k další spletitosti cutscén. Vzhledem k velkému množství konců a způsobů, jak se děj může odvíjet dál, hra je vystavěna způsobem, že žádná volba, kterou učiníme, není špatná a vždy někam vede, někdy však horším způsobem. Může se stát, že nám postava umře a ostatní postavy v dalších dějových linkách na to reagují a hra se odvíjí od bez mrtvé postavy, ale díky tomu, že vývojáři všechny možnosti, které hráč může napáchat, ošetřili, tudíž hráče nemusí mrzet, že postava zemřela, protože hra tím nekončí. Díky spoustě QTE a voleb, které jsou přímo v rámci herních cutscén, hráče drží stále ve střehu, jako kdyby soupeřil s úhlavním nepřítelem celého příběhu a byl při plné moci manipulace pohybů hlavního hrdiny.
Quantic Dream vytváří tituly, které jsou pro tento styl velmi známé a jejich díla drží jednotu. Ať už se jedná o část gameplaye nebo herní cutscény, vše spolu spolupracuje ve vzájemné rovnováze a ve výsledku působí jako konzistentní dílo.
To stejné by se dalo říci i u Life is Strange, kde cutscény výrazným způsobem převažují. Proto také je tento herní titul ideální pro můj výzkum. Neřešíme zde čtyři dějové linie, které se navzájem ovlivňují, avšak hráč musí být ve střehu díky tématice cestování časem. Hra nám neustále připomíná, že naše rozhodnutí dokážou ovlivnit přítomnost, budoucnost i minulost. Proto je hráč zapojen do vnímání cutscén a interaguje s nimi tím, že řeší všechny možné pasti, které by na nás videohra mohla připravit. Proto i cutscény pro něj připravují intelektuální výzvu, která byla definována v kapitole 1.1.3.
Cutscény jsou zde, o to víc intenzivnější. Kvůli jednotné stylizaci formálních a výrazových prostředků hry, se kterou se stanete hlavní postavou se vším všudy. Herní vývojáři v Life is Strange pracovali s tím, že to, co ví postava, víme i my, a to co neví, tak nevíme ani my.
Podobné zpracování může divák znát ze sledování detektivních filmů, kde pracuje na stejném principu vědění jako naše postava.

V Life is Strange skrze vnitřní monology, součástí snad každé cutscény, Max Caulfield (hlavní postava) nám voice-overem vypráví aktuální postoj k situaci a přibližuje nám své pocity coby hráči. V případě, že tuto stylizaci přijímáme, plně interaguje s prostředím a po chvíli se chováme jako naše postava, a to i skrze méně interaktivní části, kde nás hra intelektuálně zapojuje do řešení aktuálních problémů a určení si stanovisek. [11]

(Detroit: Become Human)

(Life is Strange: Before the Storm)

DETROIT: BECOME HUMAN. *https://www.gamerschoice.at/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.gamerschoice.at/detroit-become-human-test/

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM. *https://medium.com/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://medium.com/@calw.nj/this-action-will-have-consequences-f230669489b7

2 ROZDÍL MEZI FILMOVOU A HERNÍ SCÉNOU

Film je audiovizuální dílo, ve kterém jsou hlavními úmysly vtáhnout diváka do děje a tím ho rozplakat, rozesmát nebo se ho nechat zamyslet. Jinak by šlo pouze o pohybující se obrázky doplněné hudbou a jinými doprovodnými zvuky.
O cutscéně by se dalo říci to stejné. Cutscéna je součástí většího celku (videohry). Proto se musí i podle toho chovat a uspořádat. Stejně tak jako filmová scéna je součástí většího celku a to filmu.
Hlavními rozdíly mezi filmovou a herní cutscénou je to, že cutscéna je součástí interaktivního celku, anebo je přímo interaktivní. U cutscén neřešíme pouze prostředky jako velikosti záběrů, úhly kamery a kompozice. Řešíme zde i typ cutscén, který se v dané situaci použije. Tento typ je ovlivněn okolnostmi v dané fázi hry. V předešlé části textu bylo nastíněno, že pro cutscénu, kde je spousta postav a real-time render by byl náročný, se nepoužije real-time cutscéna, ale spíše cinematic, který je předrenderovaný. Proto se bude jednat o in-game movie.
Střih a provedení v cutscéně musí být uzpůsobené podle předchozích částí. Tvůrci musí řešit i samotné přechody mezi gameplayem a cutscénou.
Dalším důležitým aspektem je také to, že ve filmu se díváme na postavu, ale ve videohře se postavou stáváme. [1, 2]

2.1 Pohled na postavu ve filmu a ve videohře

Jedny z hlavních důvodů, proč divák dospěje na konci filmu k jistému bodu, kterému se říká katarze, a i nadále je v náladě o filmu diskutovat jsou ty, že s postavou soucítil, film ho něčím zaujal, téma mu bylo blízké, postavy sympatické. Empatizoval s hlavní postavou a pustil si ji k sobě blíže než jen přes plátno v kině.
Občas je však problém, že většina diváků s postavou nejde kvůli špatnému jednání (Captain Marvel). Captain Marvel je nesympatická už od počátku. Je arogantní a arogantní zůstane celý film a až do samotného konce. Pro diváka je svým chováním neatraktivní a nemá žádný důvod s ní soucítit. Dokonce na konci, kdy má možnost svého úhlavního nepřítele porazit slovy nebo jinak než tím, co vidíme celý film, postava tomu tak neučiní. Místo toho prostým výstřelem energie svého soka odmrští. Původní záměr autorů asi měl působit vtipně, stejně tak jako legendární scéna z Indiana Jones a výstřelu v souboji, kde stojí proti muži s šavlí. Zde v Dobyvatelích ztracené archy tato scéna není problém, protože Indiana bojuje s náhodným šermířem a ne nikoliv se svým úhlavním nepřítelem. Kdežto u Captain Marvel postava neprošla žádnou psychickou proměnou, nikam se neposunula, možná jen pouze trochu zesílila.
V krkolomných situacích děje, postava je nesympatická nebo neprošla žádným dramatickým obloukem, nezměnila postoje, neprošla žádnou krizí nebo nenese vlastnosti, které jsou pro nás lidské (většinou negativní), neponaučila se, a to má za důvod ten, že divák si příliš uvědomují situace, že se jedná stále pouze o film a pomalu odpočítávají minuty do konce. A proč toto zmiňuji? Proto, že svým způsobem herní cutscény samy o sobě nebo jakákoliv interakce spjatá s filmem je nyní daleko více rozvinutá a efektivní v tomto směru, než nynější film. Hráč má větší možnost s postavou jít, rozhodovat se za ní a stát se jí, onou postavou. [12]

V jistých aspektech tvorby cutscén dramaturg musí dbát na to, aby byla postava lidská nebo minimálně nesla lidské vlastnosti, v případě, že se pokoušíme předat složitější příběh a nejedná se o hru pouze k odreagování. Aby se chovala lidsky a k problémům přistupovala s

pokorou a adekvátně k dané situaci. Dobré je postavě nadefinovat i minulost, drobnosti, zvyky, názory, postoje a zkrátka věci, které tvoří postavu. Stejně tak jako ve filmové tvorbě. Cutscény mohou v tomto ohledu dost pomoci, protože jsou to prvky, které představují nové reálie nebo dokážou stanovit náladu ve hře. V Life is Strange skvěle docílili hráče napojit na hlavní postavu například volbou záběrů, pomalým zaostřováním na zmatenou postavu v situaci, do které hráč neví, jak se postava do situace dostala. Stejně zmatená je i naše postava a postupným odhalováním se dozvídáme v reálném čase znalosti o herním světě, jako naše postava.
Neznamená to však, že při přidání interakce mají scenáristé vyhráno. Když se jedná o špatně napsanou postavu, je to špatná hra. O to víc se špatný scénář odrazí na postavě, za předpokladu, že to je náš Avatar.
Jsem názoru, že vytvořit dramaticky správnou postavu v herním průmyslu, se kterou má hráč je možnost interagovat, je daleko obtížnější, ale při správném výsledku, víc efektivnější. A to zde vůbec není popsáno, aby byla hra ještě dobře ovladatelná a bylo v ní player-friendly prostředí.
Co je důležité si stanovit a na co brát ohled při psaní herní postavy a příběhu kolem?

2.2 Workflow a rozdělení práce na pracovištích střihačů cutscén

V herním průmyslu, stejně tak jako v každém jiném je práce jinak vrstvená. Při filmové tvorbě máme režiséry, kameramany, střihače, zvukaře, atd. V herním průmyslu je workflow nastavená trošku jinak, vše se však může lišit od různých projektů a firem.
Ve spolupráci s českými editory cutscén Petrem Pekařem (Warhorse Studios, 2019) a Martinem Mejzlíkem (2K Czech, Hangar 13, 2019) se mi podařilo zkompilovat obvyklé a nejčastější rozvrstvení práce na pracovištích.
Stejně tak jako u filmu je jedna nebo více vůdčích postů, která rozhoduje o finálním vzhledu hry. Jedná se o Art-directory, kteří jsou supervisory, celého projektu a mají pod sebou skupinky lidí, kterým velí cinematic-leadeři. U projektu Kingdom Come: Deliverance při výpovědi Petra Pekaře jsem se dozvěděl, že každá skupina nebo jednotlivec mají na starosti cutscény, které tvoří od začátku až do konce. Přes storyboarding, animatic, motion capture, animaci, až po výsledný vzhled, který vidíme ve hře. Martin Mejzlík tvrdí a myslím si, že jeho opodstatnění je logické, že cutscénový střihač má pak ke své cutscéně větší vztah a pracuje na ní s větším zápalem, když ji tvoří od začátku až do konce. Z výpovědi Martina Mejzlíka (2019) jsem dospěl k názoru, že toto vrstvení práce se může na spoustě projektech lišit a je pouze na firmě, jaký přístup workflow u projektu nastaví. [11]
Při tvorbě hry je však i důležité to, aby se hra dobře ovládala, a ne jenom aby dobře vypadala. U větších firem se proto pořádají demografické výzkumy, kde neovlivněný hráč má možnost přispět svou výpovědí o tom, jak byla pro něj hra ovladatelná, v jaké míře pochopitelná a poté jak na něj zapůsobila estetická stránka věci. Vše se poté zakomponována do průběhu dalšího vývoje hry, aby se herní vývojáři vyvarovali nedorozumění v pochopení příběhu nebo špatného ovládání.
Při tvorbě herních cutscén, je taktéž důležité, aby fungovaly vůči celku. Co tím myslím je prostá věc, která ve výsledku dokáže pobouřit hráče. Představme si sérii her Call of Duty, kde jako postava probíháme bojištěm a schytáváme kulku po kulce, však po pár sekundách rudé obrazovky a žádného dalšího zásahu to rozdýcháme a pokračujeme ve své misi.
Poté však náš gameplay přeruší cutscéna, kde nás bodne někdo nožem do zad a my upadáme do bezvědomí, aniž bychom mohli něco dělat. Je důležité proto pomyslet i na to, že když tvoříme hru, kde hrajeme za přesílenou postavu, nás může prvek jako bodnutí nože do zad,

které je v z pohledu hráče potom, co posbíral třicet kulek do hrudi na bojišti, opominutelné a odebrání interakce a možnost záchrany je brán jako rušivý prvek. U filmu to například může být bráno jako použití slow motionu v polovině filmu, přičemž tento výrazný prvek stylizace předtím ani potom nebude exponován nebo připomenut.
Martin Mejzlík (2019) tvrdí, že u filmu se říká, že diváka bychom měli zaháčkovat během deseti minut. U hry je to přibližně pak hodina, kdy máme možnost nabídnout smlouvu s divákem a podle toho pak jednat. U Kingdom Come: Deliverance Petr Pekař (2019) vypovídá o tom, že celá hra je brána realisticky, proto musí být pro realističnost uzpůsoben i zbytek hry, a to jak gameplaye, hitbar (životy nebo zásahová zóna), anebo cutscény.
U cutscény je důležité také brát ohled na to, že pokud máme poklidný gameplay nebo gameplay, kde jako postava vnímáme děj třicet minut z pohledu první osoby bez střihu, tak následná cutscéna s rychlým střihem nás může dost vyrušit a je taky pak brána jako rušivý prvek. Z pohledu, kdybych měl proto porovnávat tituly jako Detroit: Become Human a Kingdom Come: Deliverance, tak u Detroitu si filmový rychlejší střih můžeme dovolit, protože Detroit je vnímán jako videohra, která má spousty společného s interaktivním filmem, kdežto u Kingdom Come: Deliverace si hrajeme na realističnost a gameplay, který je bez střihu z první osoby, volíme i poklidnější tempo střihové skladby. Cutscény zabírají menší část digitálních her než samotný gameplay, když nepočítám projekty od Quantic Dream, které chtěly dokázat opak ve své tvorbě. Proto by při běžných projektech měly být cutscény podmíněny vůči celku, stejně tak jako filmové scény by měly být podmíněny filmu jako celku.
Nemusí tomu však vždy být a při expozici herního motivu ho můžeme po polovině děje zbořit a ukázat opak. Tato práce s tak radikálním prvkem je velice obtížná a často může dojít k nepochopení z pohledu hráče. Skvělým vyhotovením tohoto zboření motivu se budu věnovat později v práci při analýze jednotlivých scén z Life is Strange, kde tvůrci vytvořili ukázkový mistrovský příklad toho, že je to možné. [9, 13]
Abych shrnul možnosti cutscén, tak cutscény dávají umění nový rozměr a pochopení. Zapojují diváka do hry, dávají mu možnost empatizovat s postavami. Exponují motivy, které později ve hře nám můžou být důležité nebo dávají možnost výdechu po napínavém souboji. Zároveň slouží tvůrcům jako oslí můstek mezi situacemi, které jsou těžké v gameplayi provést a hráč je přijímá jako součást hry. Cutscén je několik druhů a tvůrci již od rané fáze preprodukce pečlivě vybírají nejvhodnější typ cutscény kvůli okolnostem v dané části gameplaye.
A to nejdůležitější, které vyplývá z předchozích úvah a hlavním rozdílem mezi filmovou a herní scénou je ten, že při psaní příběhu je důležité brát ohled na to, že jako tvůrci nevytváříme emoce jako ve filmu, ale dáváme možnost hráči si vytvořit emoce vlastní.

2.3 Seznámení s LifeIsStrange (případovou studií)

Ze začátku bych vás chtěl seznámit, jakožto čtenáře s mou případovou studií videohry LifeIsStrange, kterou jsem si vybral, protože reprezentuje většinu her, jaké bych v práci rozebíral, a to takové, které se také nejvíce svou stylizací přibližují interaktivnímu filmu s exkluzivními výrazovými prostředky (v porovnání videohra versus film). Úzce související s tímto tématem bych vzpomenul výrok herního vývojáře Denis Dyack, „Do filmu můžeme dát knihu, ale do knihy film nikoliv. Stejně tak jako do videohry můžeme dát film, ale do filmu videohru dát nelze. Právě proto videohry vytvářejí něco ojedinělého a přesahují ostatní typy médií a to právě většinou skrze herní cutscény, které mají hlavně funkci narativní, ale také funkce další, které jsem zmínil již v předchozích kapitolách práce a to že logicky dávkují akci, prostor a informace pro hráče.

Life is Strange je videohra společnosti Dontnod Entertainment, která postupně od 27. září 2018 vycházela v průběhu pěti epizod, které na sebe příběhově navazují. Jedná se o grafickou akční adventuru úzce se prolínající do podoby interaktivního filmu. V průběhu pěti epizod prožíváme příběh hlavní hrdinky Max Caulfield, která studuje na soukromé umělecké střední škole obor fotografie. Bydlí na internátu daleko od rodičů. Přátel má málo.
Děj začíná ve školních prostorách Blackwell Academy ve městě Arcadia Bay, kde Max objeví svou schopnost vracet čas o necelou minutu během tím, že zachrání modrovlasé dívce na záchodcích život poté, co je svědkem její vraždy. Po čase se dozvídá, že osoba, kterou zachránila je náhodou její nejlepší kamarádka z dětství Chloe Price, která ve městě bydlí. Chloe vede teenagerský rebelský způsob žití, ne vždy v rámci zákona. Má nevlastního otce Davida, se kterým moc dobře nevychází. Max společně s Chloe prožívají různá dobrodružství, přičemž Max Caulfield své schopnosti zdokonaluje stejně tak jako imerzní znalosti o herním světe, které poskytuje zároveň hráči. [10, 11]

2.3.1 Seznámení s expozicí Life is Strange

Vzhledem k tomu, že velká část analýzy bude věnována expozicí celého příběhu, čtenář by mě znát základní principy vyprávění a stylu nabízení informací hráči.
Počátek hry je vytvořen tak, že během rychlé stručné expozice nastíní vztahy mezi postavami, jejich charaktery i motivace k jejich chování. Například při druhé scéně, poté co se zdá Max sen o řítícím se hurikánu na Arcadia Bay a probudí se ve škole.
Všímáme si několika postav a jejich chování. Například Victorie, která první replikou dráždí jízlivě Kate, která působí melancholicky a smutně, narážkou na první háček ve hře, jehož motiv v následně objevíme na zmuchlaném papíře, který někdo hodí po Kate. Na papírku je nápis „Dear Kate, we love your porn video".
Max nedává pozor a udělá si selfie na svůj polaroid a učitel díky tomu, že si tohoto všimne reaguje tak, že začne vyprávět o selfie fotkách jako o samostatném druhu umění a zeptá se Max, kdo byl první fotograf, co si udělal známý formát selfie portrétu. Max neví, stejně tak jako my, co za Max hrajeme. Následuje další Victoriina jízlivá poznámka určená nám, hráči.
V tento moment díky nepřímé expozici víme, že Max studuje obor fotografie někde na střední škole, ve škole ji spíše baví fotit, než se učit teorii. Přátel moc nemá, protože sama působí tiše a Victorie o ní škaredě mluví.
O Victorii nyní víme, že je to antihrdina, kolem kterého se točí svět. Pohrdá zbytkem lidí. Sama pochází z bohaté rodiny, což můžeme vypozorovat z jejího vybavení k fotografování a drahého notebooku stejně tak jako z jejího stylu oblékání.
Kate, jak už jsem dříve zmiňoval je smutná, má zarudlé oči od pláče. Dámské sako s košilí a křížkem na krku. Zde vytváříme otázku pro hráče, kterou sama Max zatím neví, ale předešlý papírek s posměškem ji nastiňuje. Co se asi stalo a proč pláče Kate, která by se nerada prezentovala něčím jako je pornografie? Vytváříme i tímto háčkem vedlejší příběh Kate.
Jefferson, učitel, působí sympaticky. Reaguje s nadhledem. Spíše se snaží pro nás najít způsob, jak by nás škola mohla bavit. Má sako, hipsterské brýle, příjemný sympatický hlas a působí pohodářsky. To vše můžeme vypozorovat z cutscény, která má několik málo minut, a přitom nám poví vše, co potřebujeme vědět.
Hra tudíž disponuje skvělým dávkováním informací pro hráče. Víme to podstatné k ději, co ví i naše postava a další věci se dozvídáme společně s Max v průběhu hraní. Společně s ní reagujeme na překážky díky choosing eventům, které ne vždy bývají snadné, protože vše, co uděláme ve hře, se později odráží na herním světě a my neseme následky stejně tak jako naše hrdinka.

Abych shrnul Life is Strange (LIS), tak se jedná o spletitý řetězec událostí, který se větví naším rozhodováním na „herních“ křižovatkách, které je ovlivňováno tím, jak moc zkoumáme okolní světa a jak si skládáme souvislosti dohromady. Tyto souvislosti odhalujeme společně s Max, takže zde funguje princip toho, že divák ví stejné množství informací jako hlavní postava.
Děj je vyprávěn lineárně s existencí postavy v herním světě, avšak občas skáčeme místy v čase. Každé rozhodnutí přináší následek, a to ať už v podobě vztahů k postavám nebo v horším případě i jejich přežití.
Ne nadarmo nese LIS podtitul „All actions have consequences".[10, 11]

2.4 Teoreticko-metodická část

Je důležité, aby čtenář k pochopení motivací postav a reálií světa, byl obeznámen se zápletkou důkladněji než ze tří řádků vět, popisující situaci. Proto jsem zvolil i časově úspornější metodu, kde v průběhu postupu ve hře, budu popisovat jednotlivé prostředky z teoretické části.
Stejné je to při čtení knihy, kterou nemůžete začít číst uprostřed a doufat, že pochopíte důvod chování hlavní postavy, která jedná iracionálně. Předpokládám zde, že čtenář nehrál a ani nezná mou případovou studii, a proto členění mé analytické části bude silně závislé na průběhu v postupu v ději a snaze k vašemu pochopení jednotlivých scén a jejich významů v Life is Strange.
Přístup a členění kapitol v analytické části jsem zvolil adekvátní k nutnosti pochopení příběhu. V průběhu sekvence cutscén hned z úvodu první epizody Life is Strange v expoziční části budu analyzovat jednotlivé formální prvky a zároveň seznamovat diváka s dějem, který je nezbytné pochopit.
Tyto cutscény hned z úvodu jsou taktéž ultimátními zástupci všech cutscén ve hře a lze je použít k mému výzkumu, protože hra tvoří komplexní dílo o jednotné stylizaci a stejné přístupy tvůrců k tvorbě jsou použity na začátku i na konci děje ve videohry.
Postupně proto jsem volil i kapitoly v analytické části práce, u kterých je řazení ovlivněno aktuálním postupem ve hře. Ze začátku proto po krátkém úvodu nadefinuju styl vyprávění. Nadále styl práce s hlavní postavou a vytváření sympatií. Práci se symbolismem, se kterým Life is Strange ve velké míře pracuje a práci s motivy.
Ukázání si, jak hra pracuje s vnitřním hlasem naší hrdinky, který má být i náš vnitřní hlas, hlas hráčův. Základy a podobnosti ve filmové řeči a vyprávění. Řešení scénografie a kamerové osy. Volbu záběrů v odhalování nového prostoru pomocí záběrové triády včetně establishing shotu a vše co je známo z běžné tvorby filmu. Budování dramatu, rozebrání si záběrových řad a porovnání s filmovým přístupem. Expozice motivů, připomenutí a významová část motivů, která je taktéž silně ovlivněná postupem ve hře.
Z hlediska herní tvorby budou zde popsány jednotlivé typy cutscén, které byly podrobně rozebrány v teoretické části práce. Vzájemné přechody mezi gameplayem a cutscénou. Řešení temporytmu ve vzájemné harmonii mezi gameplayem a cutscénou (aplikace poznámek z rozhovorů s českými střihači) a další sounáležitosti, kterým jsem se věnoval teoretické části mé práce.

II. ANALYTICKÁ ČÁST

3 HERNÍ CUTSCÉNY V LIFE IS STRANGE

V části této práce se budu věnovat především třem scénám, které reprezentují všechny dříve zmíněné prvky cutscén i samotné narace v ději. Bude se jednat o expozici v první epizodě a větvení motivů později. Budeme praktikovat běžné principy filmové tvorby do herního světa. A popisovat, co je běžné pro obě tyto média a čím hra disponuje navíc a jaké jsou naše možnosti z pohledu tvůrce při tvorbě cutscén.[9]

3.1 Vyprávění hry

Jak hra vypráví, jsme si již nadefinovali v předešlé části, ale připomenu a zdůrazním důležité aspekty, na které se v analýze zaměříme.
V prvé řadě je nutno brát zřetel, že hra počítá se situaci, že nevíme více ani méně jako hlavní postava. Během rychlé expozice prostorové dimenze (svět obydlený individuálními bytostmi), časové dimenze (definován přibližný čas a doba, ve kterém se děj bude odehrávat), mentální dimenze (většina postav v expozici děje má jisté vlastnosti, cíle, plány, které jsme se v rychlosti dozvěděli skrze jejich jednání ať už k nám samotným nebo okolí) a v neposlední řadě formální dimenzi. Nic se neděje náhodou a vše jak ve filmu, tak ve videohře, která je terčem této případové studie, je kauzální. Náhoda neexistuje, vše má nějaké opodstatnění. Ze všeho plyne závěr. Zároveň příběh musí komunikovat s recipientem a v tomto případě, je to hráč samotný, který reaguje na aktuální dění ve hře. (Helena Bendová)
Proto právě byla k analýze vybrána hned první scéna, která perfektně demonstruje naraci, o které píše Helena Bendová ve své knize Umění počítačových her v podkapitole Jak hry vyprávějí.
V analýze proto budu zkoumat kauzalitu a expozice motivů v cutscéna, které pro nás hráče budou podstatné později ve hře. [11]

3.2 Analýza expozice první epizody

3.2.1 Symbolismus a Empatie

Nutno je brát ohled v úvodu, že divák není hned obeznámen s prostředím, dějem a postavou hry. Proto hra počítá s tím, že musí vtáhnout hráče do děje a zaháčkovat ho hned při první možnosti. První epizody začíná cutscénou v bouřce, kde jsme svědky pár rychlých střihů na detaily větví mihotajících se v bouřce. Videohra nastavuje emoci, ve které se bude pokoušet diváka vést. Hned vzápětí odhalujeme přes neostrý záběr Max ležící na zemi v bahně uprostřed bouřky, který má pomalý nájezd s pomalým doostřováním.
Mým názorem je to, že tvůrci skrze neostrost nám chtěli jemně přiblížit postavu a pomalu nás s ní spojit způsobem, který by nevypadal jako rychlým vhozením do děje a ukázání na individuum, za které budeme hrát. Skrze bouřku a spíše abstraktní výjevy blesků před ukázáním naší postavy nastaví náladu scény, pomalu nastíní charakter a ve stejném zmatení, které hráč v tu chvíli má a sám sobě v sugeruje myšlenku: „Co se to tu děje? Kde to jsem?" I Max (naše postava a hlavní hrdinka) pronáší stejná první slova po probuzení: „Where am I? What's happening?".

Nacházíme se v první minutě gameplaye a už se stáváme hlavní postavou se všemi emocemi, které ze situace plynou.
Než nás hra pustí do gameplaye, tak ukáže ještě pár záběrů, a to například skrze ptačí perspektivu pohled na Max sedící v lese na zemi ve velkém celku. V prvním pláně obklopenou větvemi, s prolétávajícími listím a deštěm v obraze. Vnímám tuto volbu záběru, jako dalším způsobem ukázání hráči, jak je naše postava ztracená a opravu neví, stejně tak jako my, co se děje.

(neostrý záběr a první představení naší hlavní hrdinky)

(ptačí perspektiva na ztracenou Max v lese)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Charakteristickým prvkem v cutscénách Life is Strange je to, že často exponují kaskádovitě další motivy. Spíše volí poklidnější střih a snaží se měnit velikosti a kompozice záběrů, co možná nejméně. Po ptačí perspektivě následuje série záběrů na Max, která je ve středové kompozici a ohlíží se kolem sebe (dává dojem zmatenosti, který ještě podpoříme v cutscéně vnitřním hlasem, kde Max mluví o tom, že neví, co se to děje). Max se ohlíží, přičemž při

jednom otočení hlavy kamera švenkuje sní přes její ramena a odhaluje prostor. Odhalí maják. Maják je dominantním prvkem scény a symbolizuje bezpečí, jistotu nebo cestu, kde má jít. Jasně pro hráče stanoví cíle a směr pohybu, kde v krátké gameplayové scéně má pokračovat. Zároveň je to i jediný světlý bod v okolí, který vrhá světlo a v kontrastu s bouřkou a tmavým lesem nám přináší, stejně tak jako hrdince pocit jistoty, že by měla jít k majáku. Z cutscény se pomalým pohybem dostáváme do sledování hrdinky z třetí osoby a hra nás pouští do gameplaye bez jakéhokoliv rušícího střihu.
Po vystoupání do kopce v bouři směrem k majáku nám odhalováním prostředí pomocí vnitřního rámu, který tvoří stromy a keře, hra ukáže obrovský hurikán. V tomto pojetí to znamená problém a háček. Nic se neděje náhodou a vše má své opodstatnění, proč se apokalyptická scenérie nachází právě v této části hry. [2, 11]

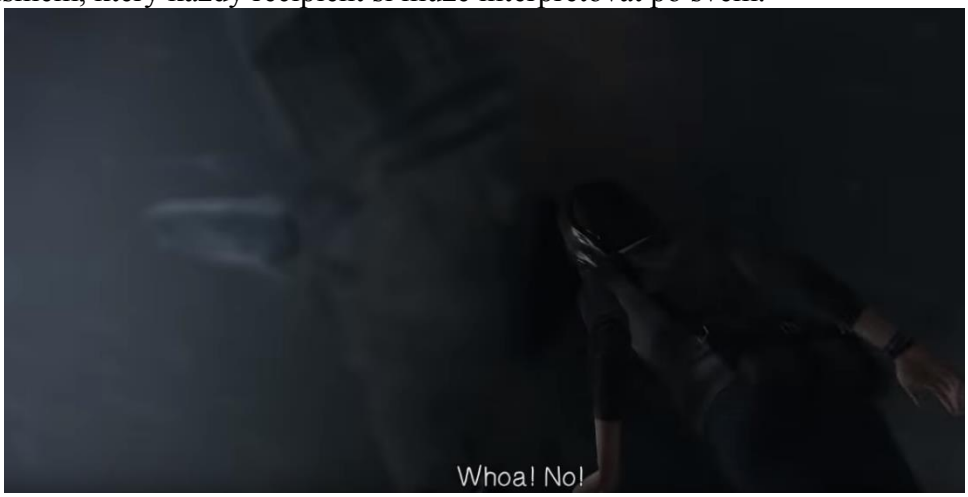
3.2.2 Stanovení háčku

Autoři pro zdůraznění problému a mohutnosti tornáda volili i velikosti záběrů a kompozice. Za pomocí toho, že divák má ponětí o velikosti lidské postavy použili velký celek s tím, že v pravém dolním rohu ukáží našeho hrdinu a zdůrazní bezmocnost vůči této síle a mohutnost hurikánu. Vnímám toto jako skvělým aspektem toho, že si vytvoříme a pojíme se s hrdinou, který je lidský. Má strach, je bezmocný, ale tím je nám sympatický, protože jedná a je exponován v této situaci tak jako každá normální žijící bytost.

Podobné nastavení háčku je například ve Spielbergově blockbusteru Čelisti (1975), kde je nastaven háček pomocí útoků žraloka (síla přírody), bezmocnost vůči té síle. Podobná volba záběrů během útoků žraloka, která vytváří sympatie k první oběti žraloka.
V Life is Strange následně podpoříme i strach hlavní hrdinky prostřihem na její tvář, kde je očividné, že se bojí. Zároveň autoři použijí prostřih a vyvarují se pomalé změně kompozice, která má docílit toho, že vidíme hurikán, který se řítí na město. Místo toho prostřihneme zděšenou tvář hrdinky a pak celek tornáda řítícího se na město Arcadia Bay. Exponujeme zároveň reálie světa, ve kterém se bude děj odehrávat.
Dále ukazujeme divákovi možné hrozící nebezpečí ve zničení města. Nastává myšlenka, co dělá Max na útesu a sleduje celou scenérie, tím nabýváme dojmu toho, že to způsobila celé ona. Je hurikán pouze symbolika nebo skutečné hrozící nebezpečí? Aneb v kostce, zaháčkování diváka. [2, 11]

3.2.3 Střih a práce s kamerou

Scéna má rychlý temporytmus, ale ten není ovlivněný střihem, ale hereckou akcí a vnitřním beatem. Hlavně kamerou, která slouží jako prostředek střihu a místo laciného prostřihu na protipohled, kamera překomponuje. Střih je rušivý element jak ve filmu, tak ve videohře. Ve videohře o to víc větší tím, že hráč hraje například FPS (first-person-shooter) hru a například dvacet minut sleduje hru beze střihu, stále z první osoby. Za předpokladu, že i ve hře Life is Strange se gameplay bude odehrávat z jednoho kamerového úhlu (z třetí osoby/z pozadí hrdinčiných zad), musíme hráče i na to připravit a brát střih jako rušivý element.
Neruší v pohledu filmovém, ale není reálný. Je to výrazový prostředek, se kterým se setkáme v médii film a výš (interaktivní film, videohra, virtuální realita).
Je více realistické, že jako člověk, co pozoruje a cítí s Max z třetí osoby a samotný pozorovatel otočí hlavou, aby viděl, na co naše postava reaguje než to, aby zavřel oči, rychle otočil hlavou na místo, kde se postava dívá a oči otevřel, což v běžných případech tuto situaci simuluje střih.
V Life is Strange se pokouší tvůrci, mají-li tu možnost, střihu vyvarovat a volí vnitrozáběrovou montáž. Neznamená to však, že se zde běžný filmový střih nenachází.
Uzavření scény s hurikánem je následující. Expozice poletujícího člunu, který je kaskádovitě odhalen bez střihu ze záběru na umírající město. Člun vráží do majáku, přičemž maják ničí a maják padá na vyděšenou Max a světlo v majáku uhasíná. Možná volná interpretace, že světlo majáku bylo světlo naděje a Max byla právě to světlo, která mohla všechny zachránit. Každopádně ji maják zavalí a my vidíme umírající Max z podhledu. Volba záběru z podhledu je taktéž kvůli zdůraznění mohutnosti majáku, který na ní padá.
Max mohla zabít přímo letící loď vymrštěná hurikánem, což by bylo jednodušší řešení, co se týče animace, ale sráží ji maják, do kterého vrazí loď. Nerad bych hledat něco, co ve hře není, ale i z dalších příkladů a ukázek dosvědčím, že hra si pohrává s výrazným symbolismem, který každý recipient si může interpretovat po svém.



(Maják padající na naší hlavní postavu)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Následující záběr se Max probouzí ve třídě, kde se dozvídáme, že šlo jen o sen, zároveň

nastává již dříve zmiňovaná expozice hlavní hrdinky, ostatních charakterů, prostředí a okolností kolem skrze scénku, kde se postavy chovají dost výrazně na to, aby si hráč tvořil sympatie a předběžně tvořil názory, které Max potvrzuje přes její vnitřní hlas.[11]

3.2.4 Vnitřní hlas hrdinky a důraz na podstatné motivy

V dřívější části textu teoretické části je popsán způsob nepřímé expozice postav a universu, ve kterém se děj odehrává (kapitola 2.3). Jedná se hned o následující scénu, kde se v užším záběru Max probouzí ze spánku po noční můře uprostřed hodiny.
Následuje triáda záběrů včetně establishing shotu (širší záběr, který ujasňuje kontext scény a vztahy mezi důležitými prvky dominující na scéně.) V našem případě se jedná o záběry, které mají navodit novou atmosféru scény. Ujasnit nám prostor mezi jednotlivými postavami na scéně a o scéně samotné. Také šikovně skrytý záběr o denní době, který je méně podstatný, ale vzhledem ruchové složce pomalých tikající třídních hodin bez povšimnutí ujasní situaci, že předešlá byla s velkou pravděpodobností scéna snová. Následně jsou hodiny použity ve stejné záběrové řadě s doložením důkazu, že se situace opakuje.

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Zároveň nám hra nepatrně představí téma celého příběhu, během toho, co přecházíme zvukovým můstkem do reality do diegetického hlasu učitele, který jako první repliku vůbec kterou od něj uslyšíme, říká: „Alfred Hitchcock famously called film „little pieces of time," but he could be talking about photography, as he likely was...“
V jedné větě učitele Jeffersona slyšíme téma videohry a zároveň exponujeme informaci, ve které si ujasníme, co je to za hodinu anebo také, co Max studuje. To vše během měnící náladové triády, která je v naprostém kontrastu oproti předchozí scéně v bouřce.
Následuje série rychlejší záběrů na výrazné herecké akce, které se dějí a je kladen na něj obzvláště velký důraz. (zvedání tužky, hození papírové koule, zvonění telefonu) ve třídě, zatímco Max popisuje v duchu, že je ve třídě, všechno je v pořádku, ale že ten sen byl dost divný. Tyto herecké akce nám poslouží v kauzalitě ve hře později.
Řeším zde sérii záběrů, která pracuje kaskádovitě a váže na sebe. Během této části sekvence upozaďujeme vnitřní hlas hrdinky a přecházíme do monologu učitele, který nám ujasní, že se jedná o uměleckou školu, kde nejspíš studujeme fotografii. Ze vzhledu studentů se nejspíš bude jednat o střední.
Hra klade důraz na herecké akce. Například u jednoduchého zvednutí tužky ze země. Později bude tato scéna repetitivní a jednoduché zvedání tužky, které jsme už dříve viděli, stejně tak jako Max, která je v pozadí na záběru v neostrosti, že se situace opakuje. Jak tuto hereckou akci zaobalit do scény, aby byla výrazná, avšak ne oči-bijící?
Zaprvé kladení důrazu i na monolog učitele a vnitřní monolog Max, který se sinusoidně prolíná. My jako hráč zvedání tužky budeme brát jako něco, co už jsme viděli, ale ne něco, na co bychom se měli v tuto chvíli soustředit.

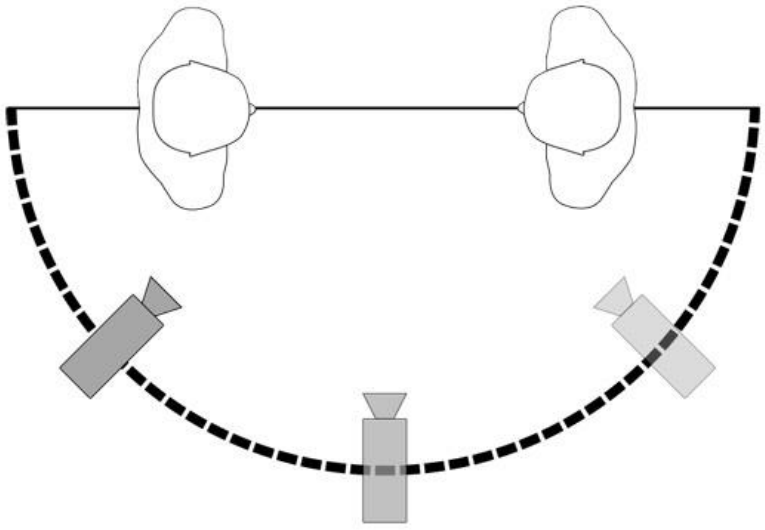
Přirovnal bych tuto situaci jako k poslechu písničky a sledování videoklipu. Melodie je pro nás výraznější, stejně tak jako text v tu chvíli. Při sledování videoklipu k písni, klip vnímáme periferně, protože zmíněná melodie a text je pro nás v tu chvíli podstatnější.
Zároveň nás rozptyluje i učitel, který dominuje scéně svým pohybem mezi lavicemi a svým proslovem. Na záběru, který není součástí ukázky, ale je těsně před záběrem zvedání tužky, se učitel ve větším celku začíná procházet třídou. Jak sami můžete vidět na druhém obrázku, stále ho připomínáme ve scéně jak zvukem, tak tím, že vejde do obrazu z leva.[2, 11]

(expozice pro hráče důležitých motivů, zaobalená do herecké akce)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

3.2.5 Filmová osa – Pravidlo 180 stupňů

Zajímává je zde obzvláště práce s filmovou osou (pravidlem 180 stupňů). Pravidlo osy je filmová pomůcka, která nás nutí k zachování jednoty prostoru a zamezení dezorientace diváka v prostoru. Jedná se o pravidlo, které ustanovuje to, že při rozhovoru dvou osob nebo očividné vazbě dvou objektů na scéně by se neměla překročit kamerou (bodem, ze kterého je scéna snímána) pomyslná osa vedená mezi těmito dvěma prvky.
Osu však můžeme překročit například tím, že jeden z prvků (v našem případě postava) osu překročí a ustanoví osu novou nebo vede důraz na jiný prvek scény.
V LifeIsStrange se toto filmové pravidlo opakuje neustále. Je důležité, aby scéna ne jenom působila esteticky správně, ale aby byla funkční a hráč nebyl dezorientovaný v prostoru.
V tomto případě je osa vedena mezi Max v pozadí v neostrosti a tužkou na zemi.

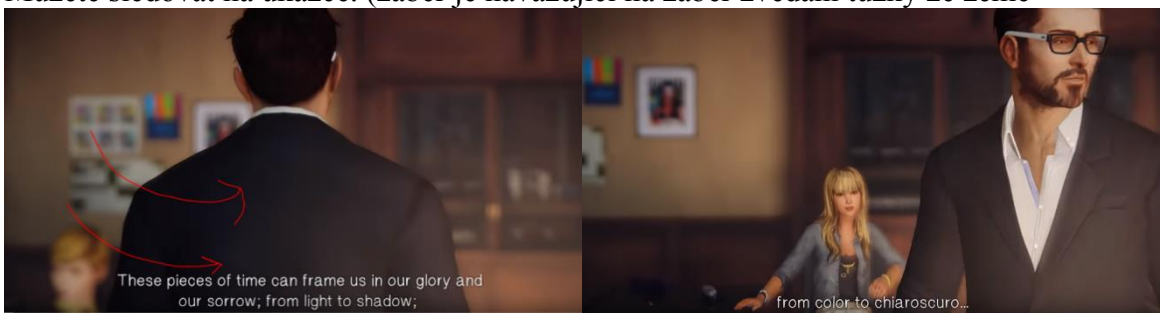


180 DEGREE RULE. *https://thatthingwecallmediastudies.weebly.com/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://thatthingwecallmediastudies.weebly.com/home--class-work/180-degree-rule

Osa není pro celou dobu trvání scény stejná a mění se v průběhu scénografie nebo dominujícími prvky scény, na které autor klade důraz. Při změně osy mezi novými postavami by měla kamera stále být na straně osy minulé.[11]

3.2.6 Aplikace filmové scénografie

V našem prvním případě je osa vedena mezi zvedáním tužky v prvním pláně a Max sedící v neostrosti v pláně třetím.
Jefferson vchází do obrazu a zleva osu narušuje. Ze staré osy je vytvořena osa nová mezi Max a Jeffersonem, který však hned vzápětí se vzdá své dominance, překročí budoucí osu mezi blondýnkou sedící v lavici za ním, aby odhalil hereckou akci, kdy přeostřujeme na blonďatou dívku a dívka hází papírovou koulí. Jefferson osu překračuje, protože je to filmově správné, působí to přirozeně, nerušivě a zároveň logicky, když blondýna hodí koulí po Kate, je to za Jeffersonovými zády. (Zde se utvoří znovu nová osa mezi blondýnou a Kate.)
Můžete sledovat na ukázce. (záběr je navazující na záběr zvedání tužky ze země

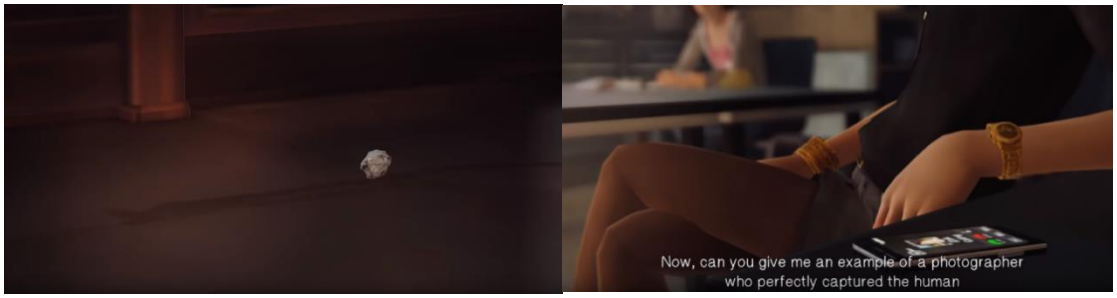


(Jefferson překračující osu a exponující blondýnu, která vzápětí hodí kouli po Kate)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Nyní se osa nachází mezi Kate a blondýnou. Situace je taková, že vzápětí vnímáme subjektivně z pohledu Max záběr over-the-shoulder na Kate, která schytává papírovou koulí. Připomínáme Max, která je stále přítomná ve třídě. V dalším záběru ukážeme detail na papírovou kouli, kterou v interaktivní části můžeme prozkoumat. A zároveň stanovujeme novou osu mezi Victorii a Max. Kamera znovu přeostří z Max ve třetím pláně na Victoriinu ruku, ze které si můžeme odvodit, že je asi z bohatší rodiny a archetypálně bude představovat arogantní a sebestředný charakter. Zároveň zazvoní telefon, který má Victorie u sebe na lavici, což je další výrazný prvek, který je zaobalen do dění kolem, ale je tak výrazný, že si jej hráč zapamatuje, když se tato pasáž bude opakovat.

(Kate, na kterou letí papírová koule)



(přestřižení skrze detail papírové koule na Victoriinu ruku ověšenou dražšími hodinkami a šperky a drahý telefon, který po přejetí do ostrosti zazvoní)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Po zazvonění telefonu se vracíme do záběru, který je podle osy mezi Victorií a Max a pohybem kamery ji překračujeme, abychom se dostali beze střihu, do gameplayové části a děj pozorovali ze třetí osoby. [11]

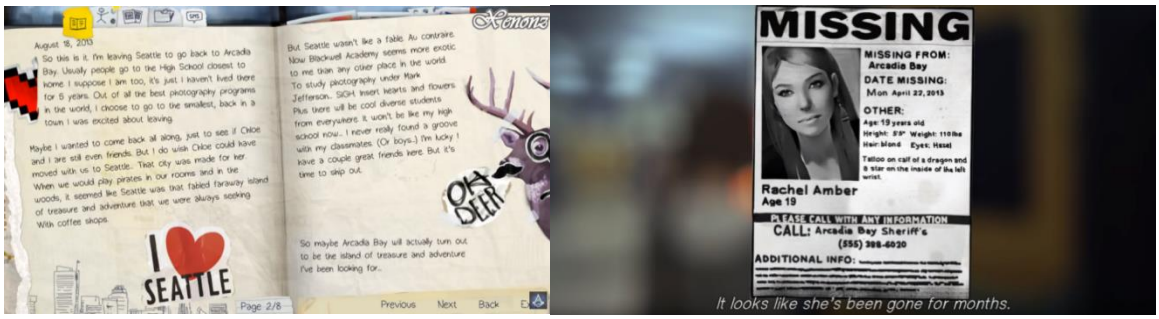
(Řešení přesunu ze surové cutscény do herní části, přičemž kolem nás stále probíhá cutscéna, ale dostává se nám interakce a můžeme v cutscéně zkoumat okolí. Překročení osy kamerovým pohybem a možnost zkoumání okolí)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

3.2.7 Gameplay a spouštění cutscén

V gameplayové části získáváme větší interakci nad postavou. Stále se jedná o cutscénu, ale už můžeme interagovat s jednotlivými předměty na lavici. Max vnitřním hlasem nás s každou rekvizitou seznámí. Představí nám fotku, kterou vyfotila, ke které poví komentář: „Nechápu, že jsem ukázala třídě, co jsem vyfotila." Z tohoto nám může být jasné, že studuje fotografii, moc si nevěří a je spíše tiché povahy a má vlastnosti, které byly popsány podrobněji v části práce, kde se je popsána nepřímá kompozice postav (Kapitola 2.3.1.).
Nacházíme se tedy stále v cutscéně a posloucháme zbytek hodiny, přičemž dostáváme prostor se otáčet kolem sebe a zkoumat okolí. Hra si zakládá hodně na tom, že nám dává možnost zjišťovat herní reálie volitelně. Znalosti z herního světa můžeme pak aplikovat ve fázích rozhodování a občas nám nepatrné zmínky o okolnostech dějících se kolem Max mohou pomoci v rozhodování. Za předpokladu že však okolí nezkoumáte, vy ani vaše postava o tom neví a nemůže tyto znalosti používat ve svůj prospěch.
Navíc tyto prvky slouží jako skvělým pojítkem hráče a herního universu spjatým i s tím, jak postava uvažuje. Hru vypráví Max v reálném čase a sděluje nám každou interakcí s prostředím své postoje skrze vnitřní monolog, který slyší jenom hráč.
K obeznámení s herním světem může hráč nahlédnout i do Maxina deníku, kde si Max zapisuje své poznámky o postavách a když si není jistý, tak se ujistit, že opravdu postava je tou, kterou se zdá nebo zdali ní sdílí Max nepřátelský nebo přátelský vztah. Případně může také nahlédnout do minulosti naší postavy a dozvědět se věci, které nejsou jasné z cutscén a musí si o nich přečíst (například to, že Max slavila osmnácté narozeniny nedávno. Rodiče má v Seattlu a sama bydlí na internátě střední školy Blackwell Academy ve městě Arcadia Bay.), vše je však na hráči.

Svým způsobem lze uvažovat i o cutscéně jako takové, když nahlédneme do svého deníku. Jedná se pouze o nepohyblivý obraz, ale v předchozí Teoretické části bylo řečeno, že cutscénou může být i obrázek nebo audio. Hra nám dává možnost interakce jen do té doby, kdy nespustíme další cutscénu a pokud se jedná i obrázek nebo rovnou deník, hráč má možnost kdykoliv cutscénu ukončit a pokračovat v gameplayi. Svým způsobem můžeme mluvit i o cutscéně pouze v audio formě, když Max během gameplaye o něčem začne vyprávět aneb ukázka, když sleduje plakát s pohřešovanou dívkou. Příklad audio cutscény, když Max poví, že ta holka vypadá, že je pohřešovaná už měsíce.



(obrázková cutscéna s prohlížením deníku nebo narazení na leták s oznámením pohřešované dívky, ke kterému se Max také vyjádří a seznámí hráče s tím, co o tom ví...)

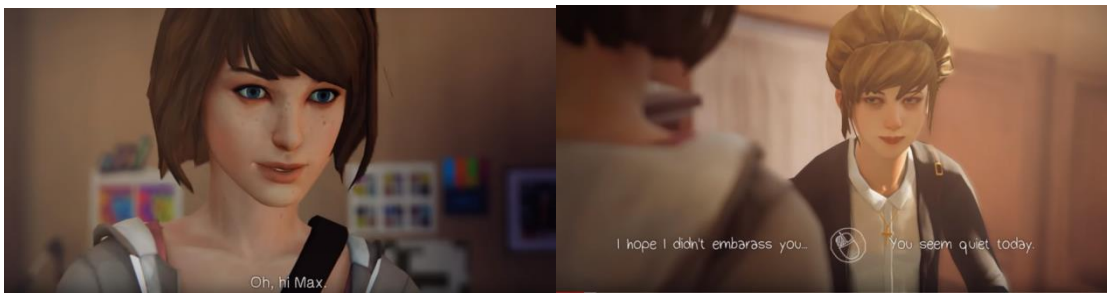
Závěrem, než se analýza bude věnovat další části hry, která se bude odehrával na záchodcích a bude pro děj ve všech pěti epizodách velmi podstatná, bych shrnul zbytek scény ve třídě tím, co se děje před zmiňovanou scénkou na toaletách.

Cutscény působí i zde ve velmi poklidném tempu a tempo udává spíše vnitřní herecké akce. Autoři i zde volí radši vnitrozáběrovou montáž pomocí švenků kamery nebo přeostřováním. V této fázi hry je vybudovány mírný přehled o postavách a ovládání hry. Hráč je obeznámen s hlavní postavou a má představu, co od následujících hodin hraní může čekat.
Jsou vybudovány háčky a je definováno téma Life is Strange a náznak žánru, což je akční, drama adventura se stylizací interaktivního filmu z běžnými filmovými prvky.
Art Designeři (Sebastien Gaillard, Sebastien Judit, William Beacham, Baptiste Moisan) mají jasnou představu o soudružnosti hry a budou se snažit udržet celkový dojem z hry jako takový tím, že nám představili poklidnou scénu ve škole, ale ukázali nám i samotné drama, akčnost a mystičnost, kterou jsme mohli vidět ve snové sekvenci. Zbytek herních scén bude probíhat ve stejném rytmu (Stejná stylizace. Milníky volitelné i povinné, které nás obohatí znalostmi herního světa a zároveň spouštěče cutscén. Promyšlená scénografie, stejně tak jako smysluplná kompozice scény a dodržování klasických filmových pravidel.)
V teoretické části je řečeno, že ve filmu řešíme především estetičnost (vizuál, temporytmus atd.) a funkčnost (jasné motivy, expozice postav, technické záležitosti atd.). Zde ve hře musíme brát ohled i na to, že expozice zde neslouží pouze k nastavení atmosféry a představení hrdinů, ale slouží i jako tutoriál pro hráče. Videohra musí být dobře ovladatelná, protože u tohoto typu média přibývá možnost interakce. Hra může být sebevíc zajímavá, ale za předpokladu, že pro hráče bude špatně ovladatelná, je možné, že jej odradí.
Proto je součástí expozice i tutoriál, kde hra představí i ovládání. Která klávesa dělá co? Jaké má hráč možnosti? A další nezbytné věci, důležité k tomu, aby se hráč ve videohře orientoval a mohl se věnovat estetické stránce věci.[2, 11, 13]

3.2.8 Kauzalita a rozehrání příběhových linií

Expozice hry však není u konce a stále jsme se nedostali ke kauzalitě zjištění, že naše postava umí vracet čas.
Po prozkoumání lavice máme možnost si udělat selfie na polaroid, který nám leží na lavici (je to herní milník, přes který musíme přejít a hra nás jinak nepustí dál). V momentě, co si Max udělá selfie, tak učitel se jí dotáže, že kdo použil první slavný formát selfie portrétu. Nevíme, tudíž učitel kroutí hlavou a končí hodinu. Po skončení hodiny máme větší možnost interakce, a to i pohybu.
Ve třídě jsou předměty, které při aktivaci spustí vnitřní hlas Max, která sdělí postoj (audio cutscénu). U některých postav máme i možnosti rozhovoru, který může být volitelný i sloužit jako spouštěč další fáze hry. Jeho následky však můžou být ve výsledku fatální a my máme jako hráč možnost v rozhovoru odpověď A-tým způsobem, B-tým způsobem...X-tým způsobem, anebo rozhovor vůbec neuskutečnit.
Ne vždy však to, co povíme, ovlivní průběh hry. Například při procházení třídy máme možnost aktivace rozhovoru s Kate, která pláče a z papírku, který ji trefil do hlavy během hodiny, jsme se jako Max dozvěděli, že asi natočila „omylem" video, kde působí necudně, to se rozkřiklo a ona je kvůli toho teď smutná. Max také poví, že Kate vypadá dneska smutně, tudíž hráč uskuteční rozhovor obeznámen s tím, co se asi stalo, když tyto věci provede.
Zde se dostáváme už na první rozcestí hry. Za předpokladu, že jsme diváci a sledujeme film, tak je možnost pouze jedna. Vzhledem k tomu, že máme volnou ruku ve zkoumání světa a zjišťování věcí, můžeme jednání hrdiny ovlivnit.
V těchto případech se i bojíme o svůj avatar, aby si neznepřátelil okolí a dáváme pozor, co děláme.

Můžeme si zde všimnout, že rozhovor je s Kate střižen taktéž filmově. Tudíž prohled a protipohled v závislosti na ose, která je mezi postavami. Používáme hodně L-cuty a J-cuty, aby střih nepůsobil pateticky a dáváme důraz na emoci, abychom soucítil i s Kate, která lituje toho, co se stalo. My jakožto cítící bytost se ji pokoušíme rozveselit nebo přivést na jiné myšlenky.



(volitelný rozhovor s Kate)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Tento rozhovor je volitelný a může nám dost pomoc v pozdější fázi hry, kdy Kate bude vědět, že jsme se k ní i v téhle těžké části jejího života chovali hezky.
Následuje méně podstatný a taktéž volitelný rozhor s Jeffersonem, který nám nepatrně naznačí, že bychom měli začít brát školu více vážně. Ten je zde proto, abychom ujasnily charaktery postav, a navíc prostředek užitečný v repetitivní části, poté co zjistíme, že umíme vracet čas.[2]

3.2.9 Environmental Cutscéna

Max vchází na chodbu. Následuje establishing shot v doprovodu dalších záběrů, které podporují změnu nálady. Max usoudí, že bude lepší jít na záchod si opláchnout obličej a trošku se probrat. Toto rozhodnutí je logicky ošetřeno v předchozích částech hry (Spala v hodině. Victorie ji ponížila a učitel si o ní myslí, že kašle na školu).
Zde se poprvé objevuje titulek produkce Square Enix jako součástí mizanscény. Max si nasadí sluchátko v užším záběru, přičemž ruchy a ambient školy je utlumen (v pozadí slyšíme neúplnou repliku: She is so fucking shy!", což naznačuje, že škola není úplně její oblíbené prostředí. Replika je však utlumena hudbou, která se spustí do sluchátek a působí nediegeticky, avšak je diegetická). Slyšíme ji tak jako by ji slyšela hrdinka ze sluchátek.
Max se nakloní nejistě do chodby, přičemž kamera se zase dostává do polohy třetí osoby a bez střihu nás pouští ke gameplayi. Objeví se titulek LifeIsStrange a titulková sekvence nabádá dojmu, že je součástí hry a působí přirozeně. Celá tato situace je ošetřena tím, že si Max nasadí sluchátka a prochází chodbou a dalo by se říct, že je v jiném světě.

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Během enviromental cutscény, když Max prochází chodbou máme možnost prozkoumávat další objekty v prostředí. Zároveň při procházená chodbou máme možnost „Look", což je spouštěč vnitřního hlasu týkajícího se postoje k věci, i u postav stojících na chodbě. Můžeme se tímto dozvědět i něco málo o postavách, které nejsou až tak pro děj podstatné.
Jaký je ale rozdíl mezi gameplayem a cutscénou jako takovou? Prostý. Již předem bylo definováno, že cutscéna se stává cutscénou se vším všudy, když splňuje podmínky jako například nastavení nálady, ukázání nového prvku, který je později důležitý. Expozice prostředí, charakterů atd... V tomto případě průchod chodbou se stává cutscénou, kde exponujeme další prvky, nastavujeme náladu, ukazujeme produkční logo a jméno hry, ale sami jí procházíme, ale přitom jsme omezení možnostmi, co postava může dělat. V našem případě se můžeme ohlížet kolem sebe a jít chodbou, zatímco sledujeme dění kolem.
Cutscénou může být to, že sedíme v lavici a cutscéna se odehrává kolem nás. Cutscénou může být to, že sedíme v lavici a můžeme se otáčet kolem sebe za pomocí myši. Nebo například celou cutscénou procházet.
Samozřejmě stejně tak jako hra má prvky filmu, tak v environmental cutscéně máme prvky filmu i gameplaye, protože stále hru ovládáme a sami si určujeme, jak bude cutscéna dlouhá podle toho, jak dlouho naše postava půjde a jak moc bude naše postava zkoumat okolí.
Stejně tak bychom mohli mluvit o QTE (Quick-time-eventy), které byly popsány v dřívější fázi textu. Svým způsobem je to gameplay uvnitř cutscény, ale stále je to cutscéna, která je filmově-herně zpracována.
Nebo stejně tomu tak je i v cutscéně, kdy se bavíme s Kate a rozhodujeme se, co jí povíme. Ve videohře pojem interakce znamená gameplaye a v cutscénách gameplay být může. Gameplay znamená to, že jste hráč, nikoliv divák.
Mým závěrem, který je podpořen i příkladem Max, když prochází chodbou je to, že interakce a cutscéna může fungovat spolu a současně. Viz. příklad Max, která takovou cutscénou s naším interagováním prochází pomocí mačkání kláves a otáčením myši.[11, 13]

(interakce v enviromental cutscéně na chodbě)

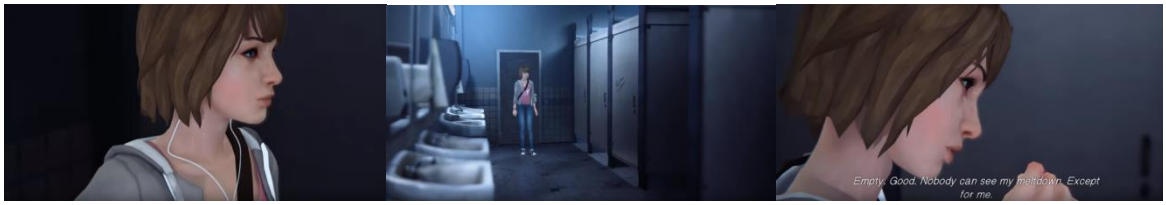
EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

3.3 Jednotná stylizace a komplexnost díla

V úvodu bylo řečeno, že stejně tak jako o filmu nebo u hry, je důležité, aby hra působila jako komplexní dílo a jednotné stylizaci. Zde je několik důkazů, že hra představí stylizaci a drží se jí zbytek času, co hráč stráví hraním

3.3.1 Změna atmosféry

Hra díky tomu, že děj se odehrává na různých lokalitách, tak bere ohled na to, aby byla každá lokalita svým způsobem jedinečná nebo minimálně měla atmosféru, která je pro dané vyznění podstatná. V dalších epizodách, když Max cestuje do různých realit se také používá to, že lokace působí stejně, ale mají jiné barevný tón, aby se hráč orientoval v tom, která lokace je která nebo minimálně rozeznával rozdíly mezi tím, že toto není realita, ve které byl před chvílí.
Naše postava přichází ke dveřím toalet a spouští se cutscéna, která je milníkem pro postup v příběhu, přičemž hudba utichá pomocí toho, že Max si sundává sluchátka v obraze. Nastává série dalších záběrů včetně v čele s establishing shotem, který nám odkrývá prostředí dívčích záchodků. Zde si můžeme povšimnout, že tvůrci používají výrazné přechody mezi prostředími a tím dávají jasně najevo, že se jedná o jinou scénu a jinou náladu. Bouřka (Tmavá - depresivní, bezmoc). Třída (Světlá, Prosvícená - pocit bezpečí, spánek ve škole), atd...
Vše je zdůrazněno i sundáním sluchátek a koncem písničky, když Max přichází do jiné místnosti.



(pohled Max na nové prostředí ->protipohled na velký celek, co Max vidí -> záběr, jak si Max sundává sluchátka a končí tím hudbu přes zvukový můstek)

Kamera již beze střihu rotuje do pozice sledování děje z třetí osoby a pouští nás do gameplaye.[11, 13]

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

3.3.2 Tvoření domněnek a otázek

Po expozici nové lokace můžeme prozkoumávat okolí, až do doby, než aktivujeme další příběhový milník, který spustí příběhovou cutscénu a to je důvod, proč Max přišla na toalety. Opláchnutí obličeje. Zároveň si můžeme všimnout i detailu, což je nápis na stěně, kde stojí Rachel Amber is a bitch. Rachel Amber je pohřešovaná dívka. Nastává volná interpretace a zapojení hráče do děje otázkou: „Napsal to někdo, kdo může za zmizení Rachel?“.
Podobným způsobem nám hra podstrkuje otázky, ze kterých si jako hráč děláme závěry. Nic ale není uděláno prvoplánově a většinou se jedná o falešné motivy, které nás vedou ke klamným závěrům, kterých pak jako postava litujeme, že nám to nedošlo a bylo to očividné. Během toho, co si Max opláchne obličej, si ještě pro jistotu zrekapituluje, co se dneska stalo a vypíchne důležité body příběhu, co by měl hráč brát jako důležité.
Max bere fotku, kterou jsme mohli vidět ve scéně ve třídě doprovázenou komentářem: „Nechápu, že jsem ukázala třídě, co jsem vyfotila" a zopakuje Jeffersonova slova, když ji naznačil, že je flákač. Fotku trhá.
Vzápětí zpátky při nájezdu na její tvář zpozoruje motýla. Na této sérii záběrů bych ukázal práci autorů s filmovou osou a tím, jak dva pojící prvky osy se navzájem kříží.[11, 13]

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

3.3.3 Pravidlo osy

Po detailu, na roztrhlou fotku se přesouváme na detail, v němž dominuje Max. Z Max přeostřujeme na modrého motýla v pozadí. Zde si můžeme povšimnout filmově řešeného případu, kdy počítáme s pravidlem 180 stupňů. Motýl přelétne z přes první plán, ve kterém je Max a přesune se na druhou stranu osy (Druhý a třetí obraz). Motýl se dostává do prvního plánu a taktéž přelétává znovu osu mezi motýlem a Max (čtvrtý a pátý obraz). Vazba pohled a protipohled funguje. Nyní bychom měli být s kamerou na pravé straně od Max a stejně tak i cutscénu končíme, kdy nás hra znovu pouští do gameplaye (šestý obraz). Zajímavé za povšimnutí je zde práce i s odrazem v zrcadle. [11]

3.3.4 Symbolismus

Autoři vytvořili symbol motýla druhu Morphodidius, který v Severní Americe vůbec nežije. Pochází z Jižní Ameriky, tudíž dramaturgicky je to hloupost.
Sama Max ale v cutscéně zmíní, že takového motýla nikdy neviděla a působí zvláštně. Jako by to byl „spirit“ což v překladu by znamenalo asi duše. Vzhledem k tomu, že hra nás připraví na nadpřirozeno a mystično už předtím, tak je to v pořádku. V našem případě se setkáváme s touto výraznou barvou v cutscénách několikrát. Nejvýrazněji asi u Chloeiných výrazných vlasů a očí, což je druhá naše hlavní protagonistka a zároveň dívka okolo, které se celý příběh točí.
Myslím si, že více očividně autoři kompozici už nastavit nemohli, aby bylo jasné, že motýl symbolizuje Chloe.
Dalším důvodem, proč právě motýl, tak je důvod samotné tématiky filmu, a to téma cestování časem a zároveň Motýlího efektu, který praví, že i malá věc v minulosti může mít velké následky v budoucnosti. Tím hráči i naznačuje, že při rozhodování by měl zvážit i minulost za předpokladu, že by se pokusil něco změnit nebo by jeho rozhodování přímo ovlivňovalo časovou linii událostí.

(Stejná barva motýla a Chloeiných vlasů, které symbolizují jejího ducha)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Stejně tak je tomu se symbolismem Max. Často se stává, že v součástí scenérie, kterou vidí Max, jsou srnky. Občas by hra jako by naznačovala, že ty srny vidí akorát Max. Stejně tak jako srnu má i na triku. Dá se říct, že „spirit animal" u Max je brána srnka. Kvůli její povahy a spojením s další postavou Rachel Amber (pohřešovaná dívka).
Celá scéna na záchodcích končí tak, že Chloe, která vkročí do místnosti po Nathanovi, aniž by si Max někdo všimnul, protože Max je schovaná za rohem, kde si fotila motýla a vzhledem k povaze naší postavy se Max bojí a schovává se.
Jednoduchá expozice příběhu v příběhu. Chloe (dívka s modrými vlasy) má problémy s penězi. Nathan (postava nalevo), nervák v červené bundě opírající se o umyvadlo ztratí trpělivost během drzých poznámek Chloe a v amoku vytahuje pistoli. Expozice motivu jako pistole.
Zde si ukážeme příklad, jak videohra pracuje s budováním záběrové řady dramatických scén.[2, 11]

3.4 Budování dramatických scén

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

V prvním záběru exponujeme Nathana, který ztrácí trpělivost a drží zbraň. Zbraň je v neostrosti a v ostrosti je jeho obličej, kvůli emoci. Následně ukážeme subjektivní záběr, na koho zbraň míří, a ujasníme si postavení v situaci obou dvou postav. Jdeme do dvoj-polodetailu kvůli zvýraznění toho, že Chloe přešel úsměv a zdůraznění její nevýhodné pozice.
Ve čtvrtém záběru připomínáme Max, která celou situaci sleduje z úkrytu a že je pořád na místě. V pátém záběru určíme vzdálenost mezi Max a zbylými dvěma postavami. Vracíme se zpět ke Chloe a k Nathanovi, který má stále přiloženou zbraň u břicha Chloe. Následuje výstřel a výsledek scény, ke kterému jsme celou dobu spěli a kvůli kterého byla scéna vytvořena.
Můžeme o této sérii šesti záběrů mluvit i jako o trojaktové struktuře. Expozice situace (Zbraň, Nathan ve výhodnější pozici), Konfrontace (Chloe je ohrožena na životě, prosí, aby dal zbraň pryč. Max přihlíží), Rozuzlení (Výstřel, Chloe je zastřelena).

Při výstřelu Max zasahuje a celý čas se zpomalí. Ve stresu a v návalu adrenalinu postava, která je svědkem vraždy, vyskočí a přirozeně se snaží situaci zamezit. Je však pozdě a Chloe ve zpomalených záběrech padá mrtvá k zemi, přičemž se změní sound design a exponujeme známý zvukový motiv používaný v pozdější fázi hry (pískot a zaléhání v uších).
Čas se zpomaluje a Max se probouzí znovu ve třídě v čase, kdy se probudila po snu, ve kterém na ní spadl maják.[11]

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

3.5 Repetitivní děj jinak

Jsme svědky stejných událostí, které se děly po prvním probuzení. Série podobných záběrových řad, včetně Establishing shotu, který nám ujasní, že jsem ve třídě zpátky. Max začíná upozorňovat na beaty svým vnitřním hlasem jako zvednutí tužky, hození papírové koule a zvonícího telefonu. Při zvonění telefonu se Max lekne a omylem si shodí polaroid a rozbije ho, který měla na lavici a v úvodní scéně si s ním udělala selfie. O tom, že jsme se vrátili zpátky v čase, nás ujistí i hodiny, které byly odhaleny i v předešlé scéně ve třídě s tím rozdílem, že jsou akorát jinak nakomponované, abychom viděli i v neostrosti třídu.

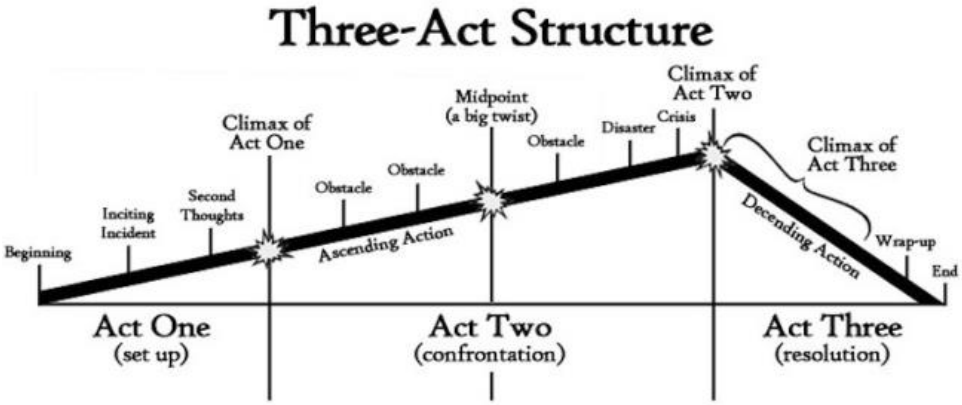
(hodiny v první scéně ve třídě) (hodiny v druhé scéně ve třídě)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Max si není jistá a vzhledem k tomu, že se ji tento den stalo už dost podivností, tak se pokusí vrátit čas. Hráči zde do gameplaye přibyde nový prvek, a to vracení času.
Může řešit dialogy s postavami tím, že se vrátí do bodu, než se s nimi začal bavit a buď se s nimi nebaví vůbec anebo akorát volí jiné možnosti. To stejné platí i u předcházení situací, které jsou nechtěné v příběhu.
Max se rozhodně vrátit čas a její polaroid se nerozbije. Zkusí si udělat selfie, aby si ověřila, že se jedná o tu stejnou situaci, jako předtím a čeká, až se ji učitel zeptá na otázku, kdo udělal první selfie portrét. Většina z hráčů si to nezapamatuje a stejně ani tak Max si to v tu chvíli nepamatuje, protože na to nebrala ohled. Max si ale uvědomí, že jestli se vrátila v čase, tak může zachránit dívku na záchodcích, protože ví, co se stane. Může ji varovat.
Zeptá se, zda-li může jít na toaletu, ale učitel to bere jako výmluvu, aby nemusela být na jeho hodině a poví ji, že musí vydržet do konce hodiny. Následně v interaktivní části vrací čas. Dělá si selfie. Odpovídá správně na otázku a učitel vyplní zbytek hodiny monologem navazujícím na to, co praví naše hlavní postava. Zvoní na konec hodiny.
Za předpokladu, že by se jednalo o film, a ne o videohru, v jejíž části jsme potřebovali právě ukázat hráči v tutoriálu, že může vracet čas. Tato scéna by zde nejspíš ani nebyla, protože by postrádala dramaturgický význam. Vzhledem k tomu, ale že se jedná o hru, bylo zapotřebí zde tento prvek zakomponovat, aby hráč byl obeznámen s novou schopností.
Zde nastává už další případ zapojení hráče do děje. Například při mluvení k postavám. V první scéně ve třídě, jsme utěšovali Kate a pokud to neuděláme i teď, hra bude počítat s tím, že se to nestalo.
Life is Strange jsou skvěle vybudovány tyto řetězce, a i vzhledem k tomu, že nudnější pasáže, co už jsme od postav slyšeli jsou dlouhé, hra nám nabízí je přeskočit za předpokladu, že je nechceme slyšet znovu.
V teoretické části jsem se věnoval tomu, že Petr Pekař (cinematic leader z WarHorse) mluvil o tom, že cutscény musíme vnímat jako soudružnost vůči celé hře. Pokud máme pomalejší gameplay, kde s postavou jdeme delší dobu po chodbě a gameplay je málo akční, musíme

proto i uzpůsobit střih cutscén. Proto většinou zatím jsme řešili montáž cutscén způsobem vnitrozáběrovým střihem (přeostřením, švenkem, změnou kompozice).
Nastává však konec expoziční části Life is Strange a i samotná expozice může mít trojaktovou strukturu v rámci většího celku. Tudíž rozdělme si expozici do tří částí, a to do expozice, konfrontace a rozuzlení. [2, 11]

3.6 Řešení trojaktové struktury v rámci expozice



http://www.raindance.org/wp-content/uploads/Three-Act-Structure-780x400.jpg (2013)

STORY: 3-ACT STRUCTURE. *https://joshuaabbottsite.wordpress.com/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://joshuaabbottsite.wordpress.com/2016/06/16/story-3-act-structure-screen-studies-blog-3/

Trojaktová struktura je vzorec pro vytvoření klasického amerického i evropského filmu. Field ve své knize (FIELD, Syd. *Screenplay*. New York, NY: MJF Books, 1998. ISBN 156731239X.) dokazuje, že každý film má tři akty a dva body zvratu, které dělí od sebe tyto tři akty.
Tyto akty se jmenují Expozice, Konfrontace a Rozzuzlení. Vše vychází z Aristotelovy teorie, že vše má začátek, prostředek a konec. Tyto tři akty by měly být ve vzájemné poměru 1:2:1. V rámci mého výzkumu jsem se pokoušel analyzovat čas strávený hraním a zjistil jsem, že tento poměr těchto tří částí je zde 2:2:1 kvůli toho, že hráč zde má možnost zkoumat okolí a bavit se s NPCs.
Expozici je zde brána jako nastavení tématu, háčku, seznámení s hlavní hrdinkou, ostatními charaktery a herním světem. Expozice expozice končí v momentě, kdy Max vchází na záchody a vidí motýla. (12 minut hraní)
Konfrontace. Konfrontace Max a motýla a myšlenky, že motýl je něčím paranormálním. Stanoven problémem. Ohrožení života Chloe. Midpoint - setkání dvou linií, a to Maxina světa a světa kolem ní, kdy je nevyhnutelné, aby začala svět kolem sebe řešit také. (Změna oproti nasazování sluchátek na uši a ignorace okolí v cutscéně, kdy prochází chodbou). Probuzení. Darkest point-snaha zachránit dívku, přičemž ji učitel nechce pustit. Sama je zmatená a neví, co se kolem ní děje. (14 minut hraní) [2, 11]

3.6.1 Rozzuzlení Expoziční části příběhu (7 minut hraní)

Max sprintem dobíhá na toalety, přičemž běh po chodbě je řešený stejně jako posledně s tím rozdílem, že hra nám poví, že tlačítkem shift můžeme běhat. Vše v rámci tutoriálu a zároveň zrychlení tempa.
Následuje rychlý střih, co se děje na toaletě. Zde jsme si rychlý střih mohli dovolit kvůli rychlejší gameplayové části a ne toho, že jsme pomalu procházeli chodbou a zkoumali okolí. Porovnal jsem záběrovou řadu, která se liší složení záběru i jejich délkou. Mohli jsme si dovolit vynechat klíčový celek, protože jako hráč už jsme s reáliemi kolem obeznámeni. Max poví svým vnitřním hlasem: „Udělej vše, co jsi udělala předtím." Víme tedy, že vše bude stejné.
Akce je střižená nekontinuálně, kde jsou vypíchnuty akorát důležité body, které se udály, taktéž hlavní hrdinka poví, že dělá jenom to stejné, co udělala předtím. Rychlejší tempo je na místě kvůli držení dramatu a pozornosti hráče.
Střih je rychlejší, ale stále zde dodržujeme ponětí o filmové ose a vazbě záběrů. Orientace v prostoru funguje, přičemž spějeme do vyvrcholení, a to je otázka „Podaří se Max Chloe zachránit?". (Můžeme si i povšimnout modrého náramku na ruce Max, což naznačuje spojení s Chloe a to, že je pro nás důležitá v příběhu. Stejný princip jako na začátku s majákem. Tato drobnost podprahově nutí hráče, aby konal. Musíme ji zachránit.

(nová záběrová sekvence na záchodcích)
EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Sekvence je ukončená bleskem z polaroidu, který zatmaví na dvě vteřiny obrazovku a značí konec repetitivní části, kterou tvůrci pojali rychlejší tempem.
Max se rozhodne spustit požární alarm, čudlík, který je exponovaný již v předchozí návštěvě na toaletě.
Našim úkolem je stihnout vyřešit puzzle v podobě spuštění požárního poplachu dřív, než je Chloe zabita. Když to nestihneme, nic se neděje. Hra se při výstřelu zastaví a my můžeme vrátit o kousek zpátky čas a pokračovat v hledání odpovědí, aniž bychom museli načíst záchytnou pozici ve hře nebo se nám objevila obrazovka s nápisem „Hra skončila".

Po spuštění poplachu se Nathan leká a Chloe se chopí příležitosti. Kopne Nathana do rozkroku a utíká dveřmi. Nathan vzápětí utíká taky a Max má možno utéct taky aneb druhý bod zvratu.
Škola už je vyklizena a na chodbě odchytne Max sekuriťák David, který má podezření, že Max spustila požární poplach a je exponován jako negativní postava s armádními rysy. Hra nutí hráče mít k této postavě odpor a rozhodovat se tak, aby Davidovi škodila. Tato postava je však nejvíc kladná z vedlejších charakterů, co se ve hře nacházejí. Většině hráčů to dojde ale až ve čtvrté epizodě, a to už je pozdě díky falešným motivům, které hra hráči předhazují, že David je záporná postava.
Jedná se o ukázkový příklad toho, co se stane, když Max nevnímá dění kolem a neprozkoumává detaily, které jsou často ne snadno ukryty v herním světě.

(exponování kladné postavy negativním dojmem, avšak upozaděnými dobrými úmysly)

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Cutscéna se blíží ke konci expozice a v neposlední řadě máme možnost konfrontovat ředitele a říct mu o tom, co se stalo na záchodcích.[11, 13]

3.6.2 Hlubší dopad v rozhodování

Dalo by se říct, že všechno do tohoto momentu bylo vybudováno pro tento moment. Hráč je nyní seznámen s většinou mechaniky hraní, stejně tak s herním světem a vztahy mezi postavami. Nyní je na čase se rozhodnou v závislosti na tom, co viděl.
Zde se dostáváme do běžného bodu interaktivního filmu. Máme své pro a proti pro obě možnosti, na jedné straně však důvody, proč se tak rozhodnout, převažují podle toho, jak byl hráč v předešlé části všímavý.
Max má možnost říct pravdu nebo říct, že byla na záchodcích z důvodu dámských problémů. Zde hráč začíná uvažovat už o následcích, které mohou mít hlubší dopad a sám si je začíná uvědomovat.
Co by se mohlo stát, kdyby Max řekla, že Nathan chtěl zabít Chloe a zabil by ji, kdyby nebylo jí?

Nastala by situace, že to je absurdní. Navíc ředitel vnímá Prescottovu (Nathanova rodina) rodinu jako mecenáše školy a je to závažné obvinění a dost to může škole uškodit. Vzhledem k tomu, že nejsou důkazy, Nathan se z toho může vymluvit a následně se dozvědět nejen díky řediteli, ale i kvůli fotce, kterou Max roztrhla a nechala na záchodcích, že ho práskla a výrazně ji uškodit.
Co by se ale mohlo stát, kdyby Max neřekla, co viděla?
Nastala by situace, že by Ředitel mě podezření, že něco zapírá a mlčí o něčem. Zároveň by si řekl, že je blbost, aby řešila dámské problémy tak dlouho během požárního poplachu. Navíc tak by se Nathan mohl dostat k dalším lidem, a hlavně ke Chloe a ublížit ji. Zároveň by mohl ohrozit i Max, kdyby zjistil, že byla schovaná a vše viděla, jak mává na někoho se zbraní na školní půdě. Je to však menší riziko, než kdyby ho práskla a vedení školy by sneslo obvinění na Nathana. Tedy pokud vůbec, kdyby se nebálo, že si pokazí vztahy s rodinou Prescottů a Nathana napomenou s tím, že poví, kdo na něj obvinění snesl.

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Hra nám překládá nelehká rozhodnutí, které jsou exponovány tak, že není lehké se rozhodnout. Prakticky volíte vždy to lepší zlo s tím, jak moc jste obeznámeni s herním světem. Každé rozhodnutí má své následky, které po čas hraní budete muset snášet a hrát s vědomím, že jste se rozhodli špatně.
U některých situací (příklad ředitele a nahlášení Nathana) se však můžeme vrátit zpátky v čase a v závislosti reakce osoby, se kterou mluvíme situaci přehodnotit a rozhodnout se jinak. V některých situacích se však vrátit nemůžeme a hra nám dá jen omezenou dobu v řádě několika sekund sloužící spíše k přečtení možností, jaké východiska rozhodnutí nám hra nabízí... [11, 13]

3.6.3 Konec expozice a tutoriálu

Tímto končí část expozice a zároveň i tutoriálů, který bývá nedílnou součástí každé videohry. Je důležité, a zejména u videoher, aby hra nepůsobila pouze esteticky správně a cutscény zde byly střižené podle běžných filmových pravidel, nerušivě, tempo-rytmicky komplexně, ale hlavní podmínkou dobré hry je i skvělé hráčské prostředí a ovládání. Když hra bude mít

skvělý příběh, ale nebude nás bavit nebo ovládání bude zlé, bude to působit stejně tak špatně jako zlé cutscény nebo špatný příběh.
S expoziční části souvisí i seznámení hráče s tutoriálem. Jak se hra ovládá? Co máme jako hráči možnost dělat a jak se ve hře pohybovat. Posledním rozhodnutím, zdali oznámíme řediteli, co jsme viděli na záchodcích, končí i tutoriál.

Herní řemeslo spojuje filmovou tvorbu a aplikuje ji do interaktivního světa. Proto většinou herní vývojářské firmy si vyhledávají tvůrce cutscén bývalé studenty filmu nebo lidi, co mají pro film cit. [11]

3.7 Zboření, potvrzení motivů a falešné motivy

Všechny motivy v průběhu analýzy se nadále vyvíjejí a v průběhu děje s nimi pracujeme. Například, když je dříve popsáno, že pracujeme s tím, že hra nabídne hráči styl gameplaye a cutscén, ale může tyto styly, které dříve hra představila, bez výstrahy, však odůvodněně zrušit.
Například koncem druhé epizody Life is Strange počítáme s tím, že všechny rozhodnutí můžeme vrátit v závislosti reakce, která se nám dostane od NPC nebo ze situace vyplyne. A to například...

3.7.1 Zboření motivů ve vedlejší dějové lince s Kate

Děj spěje kupředu a vedlejší dějová linka s Kate (smutná dívka ve třídě, která natočila porno) je čím dál tím více cílem šikany až do bodu, kdy se rozhodne skoncovat se životem.
Max přichází právě včas k budově internátu, ze kterého se Kate chystá skočit. Snaží se stále vrátit čas, aby stihla přiběhnout na střechu (součást gameplaye, kdy hráč usiluje o rychlý přesun na střechu, aby Kate zachránil). Je to však patetické a hráčova snaha je nemožná, tudíž vracení času, hra hráče nechá třikrát zkusit a poté hra poví, že Max rozbila čas neustálými pokusy vrátit čas zpátky a čas se zasekl těsně před momentem skoku Kate.
My máme dostatek času se dostat na střechu a po rozběhnutí času znovu se Max spustí krev z nosu. Zkouší vrátit čas o kousek zpátky, jenže kvůli přetížení zastavení celého vesmíru to nedokáže.
Tím nám dá hra najevo, že doposud jsme měli vícero pokusů na řešení situací, ale vzhledem k tomu, že vesmír vezme schopnosti Max a udělá z ní normálního člověka, máme jen jeden pokus se rozhodovat, co ji povíme a pokusit se ji přesvědčit o tom, že smrt není řešení.
Divákův mozek je nastavený při sledování filmu, ale z hlediska vedení diváka a jeho soucitu k tomu, aby nám hrdina byl sympatický, bychom mu měli něco vzít a nechat diváka soucítit s někým slabším (v našem případě Max, která je nyní úplně bezmocná). Je to jedno z řešení.
V teoretické části byla popsána postava Captain Marvel, který působí nesympaticky a psychicky se nikam v průběhu celého filmu neposune. U stejné produkční společnosti Marvel se dá rozebrat postava Thora z filmu Thor.
Thorovi vezme schopnosti Odin, kvůli jeho aroganci a Thor musí projít svým vnitřním vývojem charakteru, aby schopnosti získal zpátky, přičemž se z něj stane smrtelník. Ve zkratce řečeno. Divákovi je Thora líto, protože náš mozek je nastavený soucítit se slabšími nebo s lidmi v nevýhodné pozici. [12]

Stejný způsob tvorby sympatií je také použitý ve hře Assassin's Creed 1 (2007), kdy Altair (postava, za kterou hrajeme) je nám exponována jako arogantní, nesympatická a jeho rozhodování je iracionální. Což vede k tomu, že Altair nevědomky kompromituje bratrstvo a spousty jeho bratrů přichází o život.
Altair byl velmistrem a hodností srovnatelnou s velitelem bratrstva Al-Mualinem, ale kvůli nerozvážnému chování a ukvapeným závěrům je degradován do řádu učně. Jsou mu odebrány všechny zbraně a většinu schopností, co používal v první kapitole používat nemůže. Musí se poučit ze svých chyb a své chyby odčinit službami a hodnost velmistra si znovu zasloužit. V ten moment se nám Altair stává, sympatičtějším, a i Altair se začíná chovat více méně jako cítící smysluplný postava.
Zároveň hra Assassin's Creed zajímavě ukáže hráči pokročilý gameplay, zbraně a techniky boje, které díky delšímu hraní může hráč mít a lapí ho (představí mu tutoriál i v pozdější fázi hry už na začátku).
Vzhledem k tomu, že Max je nyní bez schopností. Hráč bere své rozhodnutí více fatálněji vzhledem k tomu, že čas nemůže vrátit zpátky. Pokud hráč nezkoumá herní svět, nedozví se o vztazích Kate se svou rodinou, při rozhodování nebude vědět co říct, v dialogových možnostech.
Kate: „Nikomu už na mě nesejde. Nikomu už na mě nezáleží a všichni mi akorát ubližují..."
Naše možnosti:
A) „Máš přeci tvou mámu." (Matka ji bere jako nezbožnou kurvu)
B) „Tvému otci na tobě záleží."(Jediný člověk, který se o Kate stará a píše ji dopisy na internát. Od její matky se odstěhoval)
C) „A co tvoje mladší sestry?" (Sestry nemá. Má bratra)
D) „Mi na tobě záleží." (Možné s podmínkou, že ji předtím celou dobu upřednostňujeme a chováme se k ní hezky)
Vše je jenom na hráči, jak je s těmito skutečnostmi obeznámený.

3.7.2 Potvrzení motivů v hlavní dějové lince –Záchrana Arcadia Bay

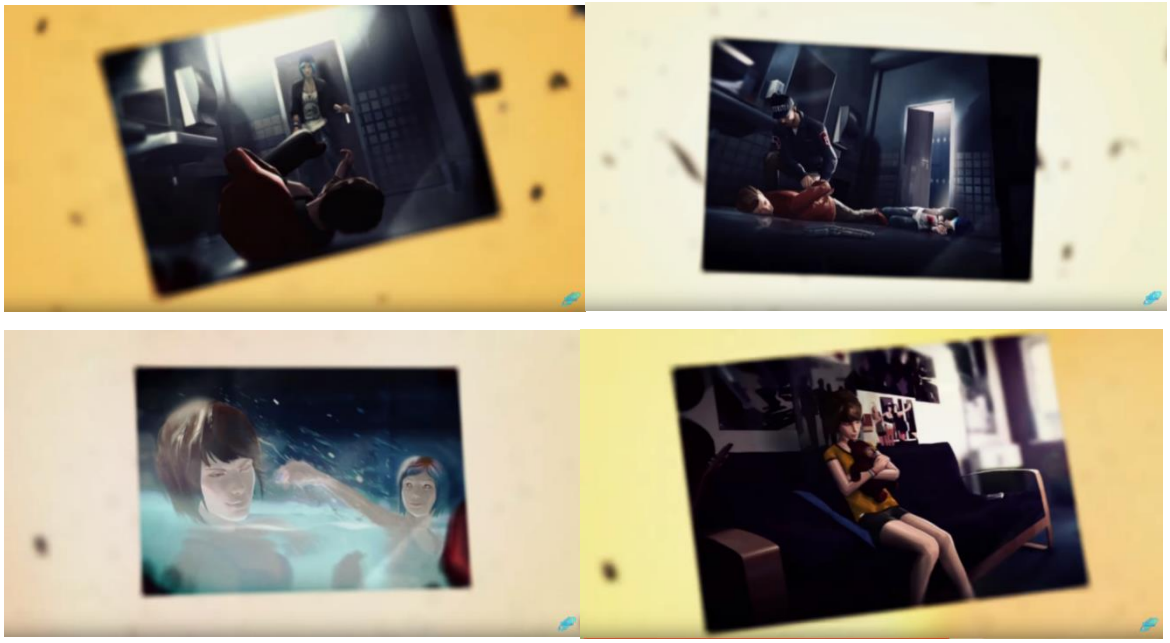
Vzhledem k tomu, že hra v expozici nám naznačí téma a exponuje nám hráčský háček, na který se chytáme, hra musí své příběhy i uzavřít.
Dříve jsem zmínil o Life is Strange, že videohra funguje jako sociální experiment. Nechá nás uvažovat o následcích, které mohou nastat. Přehodnocovat pro a proti v situacích rozhodování. Zároveň jako zajímavý prvek tohoto sociálního experimentu považuji to, že hra na konci každé epizody, nám procentuálně ukáže rozhodování jednotlivých hráčů během hry.
Příkladem je i to, kdy celý čas strávený ve světě jako Max Caulfield, je nám předhazována už od první scény samotná zkáza Arcadia Bay (scéna, kdy se Max probouzí v bouřce). Zároveň hned v následujících scénách usilujeme o záchranu života Chloe Price, u které se následně prokáže že je naše kamarádka z dětství a v příběhu sehraje obrovskou roli.
Ať už se jedná o plakáty na školní chodbě, kde je napsaný bez kontextu nápis Save the Arcadia Bay, sněžení v červenci, mrtvé velryby na pobřeží nebo další věci nutící hráče k tomu, aby se rozhodl na konci hry zachránit Arcadia Bay tím, že se vrátí v čase skrze fotku motýla, kterou vyfotila Max na začátku hry a zároveň do situace, kdy byla Chloe zastřelena. Scénu odehraje způsobem tím, že celá akce se odehrává v nestříhaném záběru. Sledujeme Max poslouchající rozhovor Chloe a Nathana před tím, než je zastřelena, aniž by mohla zasáhnout. Absolutní bezmoc, kdy postava sice může, ale my jako hráč nesmíme zasáhnout, abychom nespustili znovu události vedoucí ke zničení Arcadia Bay. Zároveň sledujeme odlétající motýla, což symbolizuje duši Chloe. Povšimněme si i náramku na Maxině ruce,

což je dárek od Chloe, který má z dětství a je exponován také na začátku příběhu. Dalším zajímavým příkladem toho, jak hra pracuje s falešnými motivy je ten, že Nathan je antihrdina, ale prokazuje soucit. Nathan ve výsledku je jenom loutka, která je ovlivňována postavou archetypálně vytvořenou podle stínového nepřítele, který je v příběhu to největší zlo, a přitom je exponován jako kladná sympatická postava a tou je náš učitel, pan Jefferson.

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

Kamera z mrtvé Chloe přejíždí na Max a udává prostor a říká o Max, o nás, že jsme nechali naši kamarádku na pospas. Zároveň ukazuje znovu situaci, kterou slyšela už několikrát a musí si ji poslechnout naposled. Bohužel v tomto případě s vědomím, že nesmí zasáhnout.

Dále přechází cutscéna v podobě fotek ve srovnání realit, které nastaly po smrti Chloe a ukáže nám všechny hezké chvilky, které jsme s Chloe zažili a co se stalo poté. Podobný styl srovnání můžeme znát například z trilogie filmů Osudový dotek (2004), kde autoři pro ukázání změn používají podobný styl.[11]



EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

3.7.3Potvrzení motivů v hlavní dějové lince – Záchrana Chloe

Vzhledem k tomu, že hra má dva konce, ke kterým v jakémkoliv případě našem rozhodování ve hře spějeme, tak se tu skýtá pro hráče ještě možnost záchrany Chloe. Důvody toho, proč se hráč může tak rozhodnout je ten, že Chloe je naše kamarádka z dětství, se kterou si jako s jednou z mála rozumíme. Hra je dost depresivní a jediné světlé momenty zažíváme s Chloe. S ní konečně zažíváme život. Navíc je tu možnost "Max sdílí více než přátelství s Chloe", ale pouze v případě, že se pro tuto volbu nerozhodneme. Hra exponuje Chloe jako nejlepší kamarádku, bez které si Max život nedokáže představit. V páté epizodě Life is Strange, která se odehrává v rozbitém čase, světy jsou zde spíše iracionální, surrealistické a halucinogenní, je nám vše rekapitulováno a předhazovány možnosti, co může nastat. Hra porovnává smrt "velkého" jednotlivce proti smrti "malých" postav, kterých je mnoho. Zde se dostáváme zase do stádia sociálního experimentu.
U filmů s podobnými konci, které jsou spíše useknuté a my například nevíme, jestli náš hlavní hrdina zemřel nebo situaci přežil a my si máme podle vodítek domyslet, zdali hrdina přežil (dohledat název filmu), nám toto provedení skýtá možnost tuto situaci i vidět, podle toho, co uznáme za správné.
Navíc je tu ta možnost, že s postavou Chloe Price jako Max Caulfield strávíme nespočet hodin hraní a vybudujeme si k ní vztah i jako hráč. Poté už to není tak úplně jedno, jak postava dopadne.[11]

3.7.4 Falešný motiv

Hra pracuje s falešnými motivy vědomě. To hlavně u postav, se kterými sdílíme příběh. Asi největším příkladem je to, že příběh nám ukazuje možné "zla" a hrozby a neustále se je snaží překonávat. Exponujeme postavu sekuriťáka Davida. David je předveden jako zlý, tyran díky našemu už prvnímu setkání na školní chodbě. Je to nevlastní otec Chloe, který podle Chloe ji týrá, ale to je falešně vyvolaný pocit tím, že hra komparuje vztah Chloe k jejímu

pravému otci Williamovi, který zemřel při autonehodě. Zde je David i vystavěn archetypálně jako nevlastní rodič.
Tak stejně i vztah k Max k otci od Chloe za doby, kdy byly ještě děti. Obrazy mají příjemné teplé barvy, často v nich dominuje denní světlo a příjemná nálada, kdežto v obrazech konfrontace Chloe s Davidem jsou barvy spíše ponuré.
Nakonec se dozvídáme, že David je správný chlap, který by pro ochranu Chloe i Max položil vlastní život. Chce vychovat z Chloe silnou osobnost a jediné, co by byl rád, bylo to, aby ho měla ráda alespoň stejně tak jako Williama, ne-li více. Snaží se, ale moc mu to nejde. Jefferson je exponován jako kladná sympatická postava, ale v průběhu hry se dozvíme, že vše zlé, co se odehrálo v příběhu a nemůže za to paranormální dění, má na svědomí on.
Zmizení Rachel Amber (dívka z plakátů), její smrt, smrt Chloe, v jednom z vesmírů. Smrt Davida, když se nás snaží zachránit. Zdrogování Kate a natočení videa, kvůli kterého je možnost, že Kate spáchá sebevraždu a spoustu dalšího. Ne-li ohrožení našeho života.
Vzhledem k těmto okolnostem hráč může svých rozhodování litovat a nejednat s chladnou hlavou a zaujatým postojem. Co je však krásné, že hra ho nutí jednat bezmyšlenkovitě z pohledu Max. [2, 11]

3.8 Shrnutí rozdílů filmového řemesla a herní tvorby

Filmová a tvorba herní má spousty společného a dalo by se říct, že tvorba cutscén se vyvinula z filmu a jeho pravidel. Jak pro film a herní cutscénu platí také, ne jenom aby působila esteticky správně, ale aby byla hlavně funkční. V prostoru v cutscéně se musí hráč orientovat stejně dobře jako ve filmu a prostředí nesmí působit rušivě, aby si hráč vychutnal právě estetickou stránku hry.

Co se týče rozdílů, tak hlavním je to, že při herní vývojáři musí brát ohled na to, že ve videohře je přidán nový rozměr a to interaktivita. Ve filmu se snažíme cítit s postavou na plátně, ale ve videohře se postavou stáváme a neseme její břímě rozhodování. Dbáme zde proto, aby si hráč vytvořil silné sympatie k postavě už v rané fázi hry. Postava musí zaujmout a jasně být exponována.

Ovládání a orientace v gameplayi by měla být také jasná. Dle analýzy trojaktové struktury v expoziční části vyšlo najevo, že fáze představování charakterů je delší, než expoziční akt ve filmu. Zde musíme brát ohled na to, že mezi časem trvání filmu a časem gameplaye je rozdílný a kdežto u filmu je čas při sledování stanoven pevně, u hry gameplay je individuální a záleží na hráči, jak moc bude zkoumat okolí nebo jak se rozhodovat. Nebo také, které vedlejší úkoly bude volit. Navíc musíme brát ohled i na to, že v těchto fázích probíhá tutoriál nebo představení nové postav, situace anebo prvku gameplaye.

Ve videohře rozlišujeme dvě hlavní rodiny přístupu podání informací hráči, a to skrze gameplaye (volný pohyb v herní světě) a cutscénou. Cutscéna má blíže k filmu a řídí se filmovými pravidly, ale je podřízená také gameplayové části. To znamená, že tempo gameplaye a tempo cutscény nesmí být příliš rozdílné. Byl zde uveden příklad, že po dvaceti minutové části ve hře, kdy se hráč bez střihu pohybuje světem, by neměla nastat cutscéna, která je příliš ustříhaná nebo má rychlé tempo. Tvůrci zde proto volí v těchto situací vnitrozáběrové montáže nebo jinými způsoby tempo uklidňují. Jejich cílem je držet herní i divácký temporytmus skrz na skrz herními částmi i cutscénami.

1

ZÁVĚR

Jako student filmové tvorby a vášnivý fanoušek hraní počítačových her jsem rád, že jsem mohl přispět k vyhotovení této práce i svými znalostmi z oboru, tak hodinami strávenými před monitorem hraním her.

Zpětně po sledování historie vývoje cutscén a konzultacemi se zástupci předních herních produkcí z hodin a množstvím času práce, stanovuji jedno, a to že herní průmysl se v průběhu necelého století vyvinul v něco, co připomíná reálně vypadající fiktivní zpracování světa, svou vizuální stránkou, tak provedením (hratelností).

Vše zmíněné v práci a tvorbě cutscén jsem měl možnost si zkusit nebo nahlédnout v bezprostřední blízkosti během mé bakalářské praxe ve War Horse Studios s Petrem Pekařem a dalším českými cutscénáři.

Můj výzkum probíhal dle stanovených předpokladů studie herních titulů a zkombinování zejména s literaturou Heleny Bendové – Umění počítačových her a studiem kapitol, kde se věnuje především cutscénám. Rozhovory s Martinem Mejzlíkem probíhaly v rámci dvou setkání, jednou v Hangar 13 a podruhé skrze Skype s video-hovorem. Obě dvě doprovázeny prezentací z 2K na projektu Mafia 3, kde v rámci polo-strukturovaných rozhovorů jsem potvrzoval nebo se doptával na náplň bakalářské práce.

Nadále jsem absolvoval workshop ve společnosti Petra Pekaře, který je cinematic leader v české společnosti War Horse Studios, která vytvářela Kingdom Come: Deliverance. Zde jsem se dozvěděl o symbióze a poměru cutscén vůči gameplayi a tvoření komplexní hry s podmínkou, aby herní cutscény nebyly otravné, rušící nebo hráči nepříjemné.

S Petrem Pekařem jsem taktéž pak absolvoval stáž jako střihač cutscén, díky které jsem mohl potvrdit své teze v bakalářské práci a uskutečnit rozhovor ne s jednou zajímavou osobou, ale hned několika lidmi, pracující v herním prostředí.

Vše i v rámci analýzy se zapracovávalo do textu bakalářské práce během dvou měsíců. Následně během měsíce dalšího se prováděly kosmetické a formální úpravy práce.

Co by se ale dalo dát říct o dnešní moderní tvorbě digitálních her?

Hráč je stále náročnější a vývojáři se jej snaží zaujmout všemi možnými způsoby. Hlavním způsobem je představení příběhu, který je zajímavý stejně tak, jako zpracovaný. Ke zpracování narativní části hry nám slouží zejména prostředky cutscény známé jako in-game movies. Herní průmysl si proto najímá lidi, co mají společné znalosti zakládající se v tvorbě filmu.

Počáteční teze a teorie v teoretické části se mi potvrdily a stanovily východisko, že videohry, se vyvinuly z audiovizuálního díla, ale díky interaktivitě, mechaniky hraní a volnosti hráče v prostředí se během procesu tvorby tvůrce musí spoléhat i na tyto věci a vytvořit digitální hru, která nepůsobí pouze esteticky správně (filmově), ale musí být hlavně funkční, hratelná a tvořit pro hráče příjemné přátelské prostředí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7
2. LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu.* Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
3. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 9788073312176.
4. BUDÍNOVÁ, Vendula, *Vývoj a programování počítačových her.* Olomouc, 2016. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci Pedagogická fakulta. Katedra technické a informační výchovy. Vedoucí práce Mgr. Jan Kubrický, Ph.D
5. Making of Cutscenes. In: Youtube [online]. 1.6..2013 [cit.2019-30-10]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=LqJTSh-VPig&t=30s. Kanál uživatele GameSpot.
6. How they make video game cinematics. In: Youtube [online]. 3.3.2012 [cit.2019-30-10]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch? v=YqXUfdQGWAY=56s. Kanál uživatele WatchTheDaily.
7. A complete history of cutscenes in games. In: Youtube [online]. 9.2.2018 [cit.2020-04-02]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=tZKxQ5-DtVA. Kanál uživatele Logitech G.
8. *Codex Gamicus*[online]. GamePedia: ©2017 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: https://gamicus.gamepedia.com/Cutscene
9. How developers create cinematics [online]. PC Gamer: ©2019 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: https://www.pcgamer.com/how-developers-create-cinematics/
10. Life Is Strange Wiki [online]. FANDOM: ©2015 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Life_is_Strange
11. Life Is Strange. Square Enix, Black Windfoundation, FeralInteractive, 2015-01-30.
12. Proč všichni nesnáší Captain Marvel??.In: Youtube [online]. 25.11.2019 [cit.2020-04-02]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=n1n6hHX_WAg&t=273s. Kanál uživatele Medojed

13. Rozhovory s českými střihači cutscén. (Martin Mejzlík a Petr Pekař, 2019)

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

NPC Non-player-charakter

LIS Life is Strange

QTE Quick Time Events

PFE Player-friendly environment

SEZNAM OBRÁZKŮ

SNATCHER. *https://lparchive.org/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://lparchive.org/Snatcher-(Screenshot)/Update%204/

NIGHT TRAP. *https://www.eurogamer.net/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.eurogamer.net/articles/2017-07-29-night-trap-25th-anniversary-edition-to-haunt-ps4-and-pc-players-in-august

ONIMUSHA 3. *www.moddb.com* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.moddb.com/games/onimusha-3-demon-siege

MATRIX THE GAME. *gamedaim.com* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://gamedaim.com/tips/cheat-enter-the-matrix-bahasa-indonesia/

THE WITCHER 3. *gog.com* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.gog.com/game/the_witcher_3_wild_hunt_game_of_the_year_edition

MASS EFFECT 3. *www.ts-parfum.ru* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.ts-parfum.ru/video/3K5yPAC0zKg

DETROIT: BECOME HUMAN. *https://www.gamerschoice.at/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://www.gamerschoice.at/detroit-become-human-test/

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM. *https://medium.com/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://medium.com/@calw.nj/this-action-will-have-consequences-f230669489b7

EPISODE 1-5, Life Is Strange. *Dontnod Entertainment* [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupný na WWW: https://dont-nod.com/

180 DEGREE RULE. *https://thatthingwecallmediastudies.weebly.com/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://thatthingwecallmediastudies.weebly.com/home--class-work/180-degree-rule

STORY: 3-ACT STRUCTURE. *https://joshuaabbottsite.wordpress.com/* [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupný na WWW: https://joshuaabbottsite.wordpress.com/2016/06/16/story-3-act-structure-screen-studies-blog-3/