Matonoha při svádění vědy paří počítačové hry

11.2.2022 - Jiří Dušek | Hvězdárna a planetárium Brno

Co mají společného celosvětově známé počítačové hry jako Mafia nebo Kingdom Come: Deliverance? Podíleli se na nich brněnští vývojáři a vznikaly i ve zdejších herních studiích. Brno zkrátka dobývá globální herní svět. Co se za tímto úspěchem skrývá? A jak vznikají ty nejpropracovanější souboje?

Moderátor a herec Tomáš Matonoha se šel zeptat a poprat za těmi nejzkušenějšími ve čtvrtém díle pořadu Svedu vědu. Hvězdárna a planetárium Brno v tomto seriálu představuje brněnské vědce i jejich žáky, kteří se zapsali na hvězdné nebe vědy a techniky. Podívat se na ně můžete na https://youtube.hvezdarna.cz nebo https://facebook.hvezdarna.cz

Jeho mise za objevením fungování her paradoxně startuje na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity. I tam totiž studují počítačové hry. *„Hry hraje nejen velké množství lidí, ale v tomto oboru je také hodně peněz a tedy i pracovních příležitostí. U nás studujeme Herní design, na Fakultě informatiky lze studovat magisterskou specializaci Vývoj počítačových her a na VUT bakalářský i magisterský obor v ateliéru herních médií,“* přiblížil Zdeněk Záhora z Centra informačních technologií. Podle něj toto podhoubí mohlo vzniknout jen díky úspěchu brněnských vývojářů a kvalitních firem. To pomohlo i ke vzniku akademická sféry.

Asi nejznámějším studiem, kde vznikl i remake slavné Mafia, je Hangar 13 (dříve 2K Czech). A právě do něj moderátor pořadu Svedu vědu zavítal a postupně se také stal jednou z herních postav.

„Za těmito zdmi se odehrává něco strašně tajného. A mě zajímá, co,“ vyzvídá herec, kterého vítá general manager Roman Hladík. Spolu prochází místnostmi, kde pracují herní animátoři, programátoři, grafici, zvukaři, hudebníci nebo testeři. *„To skoro vypadá, jako by tady vznikala animovaná pohádka,“* komentuje Matonoha. Hladík jej však brzy vyvádí z omylu. *„Produkce je mnohem komplikovanější,“* říká, když mu ukazuje, jak vznikají věrohodné pohyby i hlasy herních hrdinů. Sám Matonoha se tak stane jedním z bojovníků hry.

Herec se tak musí nejdřív nechat „vyfotit“ v takzvaném fotogrammetrickém skeneru. Ten brněnský patří mezi světovou špičku. *„Tady se snímají herci pomocí 107 kamer umístěných na speciální konstrukci. Poté se z postav vytvoří 3D model,“* popsal Milan Doležal z Hangar 13. Matonoha se pak převléká do speciálního oděvu s desítkami senzorů – markerů – a začíná objevovat motion capture studio. Za nedlouho se pak pustí se svým soupeřem do zuřivého boje.

Tvorba her našeho průvodce uchvátila natolik, že se nakonec vydal tam, kde se líhnou budoucí tvůrci. Na Střední školu umění a designu. *„Na naší škole vyučujeme i obor Game art, kde se snažíme studenty připravovat na tvorbu v herních studiích. Učíme tady studenty programovat, vytvářet grafiku, zvuk… zkrátka od začátku až do konce,“* vysvětluje mladý učitel a vývojář Filip Dufka. Dětem s objevováním herního tajemství doporučuje začít co nejdřív. „Na internetu lze najít spousty webových nástrojů, kde se můžou základy naučit. Pak se třeba můžou zkusit přihlásit na naši školu a pokračovat na univerzitě nebo v herním studiu,“ popisuje cestu k atraktivnímu povolání Filip Dufka.

Pořad Svedu vědu

Pod taktovkou Hvězdárny a planetária Brno vznikly dosud čtyři díly, které se dotýkají nejen hvězd, ale také otázek života a smrti. Svůj výzkum vesmíru odhalil světový astrofyzik Norbert Werner, fungování startu raket a vynášení družic na oběžnou dráhu popsali výzkumníci z firmy SAB Aerospace. Tomáš Matonoha také představil příběh, který dokazuje, že díky spolupráci vědců a lékařů umíme zachránit nejen jeden lidský život, ale život celých rodin. Ve třetím díle totiž byli diváci vtaženi do výzkumu léčby dědičné leukémie, ve kterém brněnští vědci z CEITECu Masarykovy univerzity udávají celosvětový směr. Podívat se na ně můžete na www.sveduvedu.cz