

Izrada prve epizode emisije pod nazivom "DOTA 2 Hall of Fame"

Zrna, Filip

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:160174>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

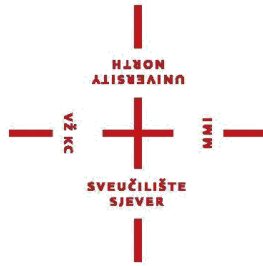
Download date / Datum preuzimanja: **2024-06-30**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

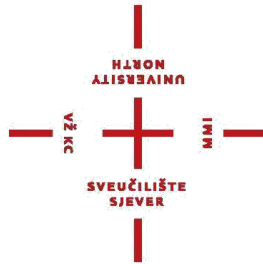
Odjel za Multimediju, oblikovanje i primjenu

Završni rad br. 584/MM/2018

Izrada prve epizode emisije "DOTA 2 Hall Of Fame"

Filip Zrna, 0685/336

Varaždin, rujan 2018. godine



**Sveučilište
Sjever**

Odjel za Multimediju, oblikovanje i primjenu

Završni rad br. 584/MM/2018

Izrada prve epizode emisije "DOTA 2 Hall Of Fame"

Student

Filip Zrna, 0685/336

Mentor

mr. sc. Dragan Matković, dipl. ing.,
viši predavač

Varaždin, rujan 2018. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za multimediju, oblikovanje i primjenu		
PRISTUPNIK	Filip Zrna	MATIČNI BROJ	0685/336
DATUM	31.08.2018	KOLEGIJ	Digitalna videoprodukcija
NASLOV RADA	Izrada prve epizode emisije pod nazivom "DOTA 2 Hall of Fame"		

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Creating the first episode of a show called "DOTA 2 Hall of Fame"		
-----------------------------	---	--	--

MENTOR	mr.sc. Dragan Matković, dipl.ing.	ZVANJE	Viši predavač
--------	-----------------------------------	--------	---------------

ČLANOVI POVJERENSTVA	doc. dr. sc. Darijo Čerepinko - predsjednik
1.	_____
	dr.sc. Andrija Bernik - predavač - član
2.	_____
	mr.sc. Dragan Matković, v. pred. - mentor
3.	_____
	doc.art. Robert Geček - zamjenski član
4.	_____
5.	_____

Zadatak završnog rada

BROJ	584/MM/2018
------	-------------

OPIS

Cilj završnog rada je izraditi prvu epizodu emisije i preko same izrade obraditi sve dijelove produkcije od pisanja scenarija, snimanja pa do postprodukcije. Rad će se sastojati od dva dijela. Prvi dio će objašnjavati bazične podatke o videoigri o kojoj se razgovara u emisiji kako bi osoba koja nema nikakvo znanje o videoigri mogla razumjeti o čemu se govori i što se događa u emisiji. Drugi dio će objašnjavati korake koji su napravljeni kako bi se realizirala emisija. Cilj emisije je pobliže objasniti novim igračima detalje i nijanse između pobjede i poraza dok je starijim igračima odličan podsjetnik na bitne trenutke u povijesti videoigre.

U radu je potrebno:

1. objasniti pojmove i sleng izraze koji se koriste u samoj emisiji
2. opisati razne podatke vezane uz samu videoigru
3. objasniti strategije korištene u videoigri
4. opisati kako se došlo do ideje i prikazati koje emisije su bile inspiracija
5. dati prikaz scenarija i knjige snimanja prema kojima se snimala emisija
6. dati prikaz snimanja svih kadrova prema knjizi snimanja
7. objasniti tehnike editiranja videa, stvaranje grafike i titlova prema knjizi snimanja

ZADATAK URUČEN

6.9.2018.



POTPIS MENTORA

[Handwritten signature]

Sažetak

Rad je podijeljen na dva dijela. Prvi dio objašnjava bazične podatke o videoigri o kojoj se razgovara u emisiji. Ujedno se objašnjavaju pojmovi koji se spominju u emisiji te se pokušava opisati i objasniti sve podatke i informacije, kako bi osoba koja nema nikakvo znanje o videoigri mogla razumjeti o čemu se govori i što se događa u emisiji.

Drugi dio objašnjava korake koji su napravljeni kako bi se realizirala emisija. Od ideje koja je potakla izradu emisije te do postprodukcijских tehnika koje su korištene. Prikazana je knjiga snimanja, način snimanja, scenarij i tehnike korištene u postprodukciji.

Ova epizoda emisije "DOTA 2 Hall of Fame" je u trajanju od 11 minuta i 35 sekundi. Emisija je napravljena kako bi se novim igračima objasnile tehnike koji profesionalni igrači koriste, da se stariji igrači podsjetu na ikonične trenutke u povijesti DOTA-e te da se, oni koji ne znaju, nauče osnovnim podacima o strategijama korištenim u tim trenucima.

Ključne riječi: emisija, DOTA 2, pretprodukcija, produkcija, postprodukcija

Summary

This final is split into two parts. First part explains basic information about the video game that is referenced in the show. It also explains terms that are mentioned in the show and it tries to describe and explain all of the information so that the person, who has no prior knowledge of the game, could understand what is talked about and what is going on.

Second part explains the steps which were made to create this show. From the idea that inspired the creation of the show to techniques that were used in post-production. In the final there is the storyboard, the way it is recorded, script and techniques used in post-production.

This episode of the show "DOTA 2 Hall of Fame" runs at 11 minutes and 35 seconds. The show was created to explain new players techniques that are used by professional players, to remind older players on iconic moments in history of DOTA and to teach people, who don't know anything about the game, basic information about the strategies that were used in these moments.

Keywords: show, DOTA 2, pre-production, production, post-production

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Pojmovi i slengovi	2
3. DOTA 2.....	3
4. Mapa.....	4
5. Heroji i pozicije	5
6. Predmeti	6
7. Meč.....	7
8. Profesionalni turniri.....	8
9. The International	9
10. Timovi	10
10.1. Alliance.....	10
10.2. Na'Vi.....	10
11. Strategije.....	11
11.1. Rat Dota	11
12. Ideja	12
13. Snimanje	19
14. Montaža.....	23
15. Zaključak	27
16. Literatura	28

1. Uvod

"DOTA 2 Hall of Fame" je emisija čiji je cilj novim igračima objasniti tehnike koje profesionalni igrači koriste, da se stariji igrači podsjetu na ikonične trenutke u povijesti DOTA-e te da se, oni koji ne znaju, nauče osnovnim podacima o strategijama korištenim u tim trenucima. Ujedno preko same izrade ove emisije, prikazat će se proces izrade bilo koje emisije s nekim malim razlikama.

Rad je podijeljen na dva dijela. Prvi dio objašnjava sve podatke vezane uz samu videoigru kako bi gledatelj koji ne zna ništa o videoigri mogao razumjeti sleng, govor, događanja, itd. To uključuje:

- Listu pojmova - dio u kojem se u jednoj ili dvije rečenice opisuje pojam, slang ili skraćenica
- Opis mape - dio u kojem se opisuje mapa DOTA-e i pojmovi vezani uz nju
- Opis heroja i pozicija - dio u kojem se opisuje heroji te njihove uloge u timu
- Opis predmeta - dio u kojem se opisuju predmeti i čemu oni služe herojima
- Opis meča - dio u kojem se opisuju faze meča
- Opis turnira - dio u kojem se objašnjavaju profesionalni turniri; uglavnom *The International*
- Opis timova - dio u kojem se objašnjavaju timovi iz emisije
- Opis strategija - dio u kojemu se objašnjava strategija iz emisije

Drugi dio prolazi kroz sve korake koji su napravljeni kako bi se izradila epizoda emisije. To uključuje:

- Pretprodukciju - objašnjava se osmišljavanje ideje, inspiraciju te scenarij
- Produkciju - prikazuje se način snimanja svakog kadra
- Postprodukciju - objašnjavaju se i prikazuju se tehnike koje su korištene za izradu emisije

2. Pojmovi i slengovi[1]

- *IceFrog* - nadimak glavnog dizajnera originalnog *Defense of the Ancient* moda
- *Ancient* ili *Throne* - Glavna građevina
- *Tower* - nepokretna građevina koja napada protivničke jedinice
- *Radiant* i *Dire* - skupine unutar DOTA-e 2, *Radiant* na mapi je donja dok je *Dire* gornja
- *Safe lane* - Donja staza za *Radiant* ili gornja staza za *Dire*
- *Hard lane* - poznata kao *Suicide lane*, gornja staza za *Radiant* ili donja staza za *Dire*
- *Barracks* - građevine koje nakon što su uništene stvaraju jače jedinice za protivnika
- *Roshan* - najjača neutralna jedinica na mapi;daje *Aegis of the Immortal* nakon što je poražen
- *Aegis of the Immortal* - predmet koji daje dodatni život heroju koji ga ima
- *Heroes* - heroji; naziv za likove unutar igre DOTA 2
- *Items* - predmeti; stvari koje kupnjom daju heroju pasivne i/ili aktivne efekte
- *Alliance* - tim koji igra u videu
- *Na'Vi* - *Natus Vincere*; tim koji igra u videu
- *Draft* - faza prije samog meča gdje se *pickaju* i *banaju* heroji
- *Pick* - odabrati heroj kojim tim želi igrati
- *Ban* - zabraniti heroj protiv kojeg tim ne želi igrati
- *E-Sports* - skraćeno od *electronic sports*; natjecanja u videoigrama
- *The International* - najveći turnir u DOTA-i
- *Prize poll* - ukupna novčana nagrada koja se dijeli na sve dobitnike nagrade
- *Battle Pass* - prije zvan *Compendium*; kupnjom pridodaje se *prize pollu*
- *Support* - uloga igrača u timu
- *Core* - uloga igrača u timu
- *Spells (Abilities)* - čarolije; svaki heroj ima čarolije koje imaju posebne efekte
- *Mana* - resurs koji je potreban za korištenje čarolija
- *Stun* - ošamućen; efekt koji onemogućava igraču da izvodi radnje
- *Hex* - efekt koji onemogućava igraču da koristi čarolije i predmete; moguća usporena kretnja
- *Farm* - proces sakupljanja resursa
- *Team fight* - timska borba u kojoj su uključeni većina heroja u oba tima
- *Rat* - ili *ratting*; strategija koja se izbjegava *team fightanje* te se fokusira na objektivne
- *Roster* - lista igrača za neki tim
- *TI* - skraćeno od *The International*
- *Objective* - objektiv, cilj; tornjevi, vojarne i tron; cilj igre je rušenje trona do kojeg se može doći samo nakon što su srušene druge zgrade ili objektivni
- *Signature technique* - tehnika po kojoj je netko poznat
- *Pushing* - napadanje kroz jednu stazu i time stvarati pritisak na protivnika
- *Nerf* - kad u novoj verziji netko ili nešto postane slabije nego što je bilo u prethodnoj verziji
- *Snowball* - naziv kada tim s malom prednošću postaje sve jači i jači; naziv je došao iz grude snijega, kad se kotura postaje sve veća i veća

3. DOTA 2

DOTA 2, skraćeno od *Defense of the Ancient*, je videoigra u žanru MOBA, skraćeno od Multiplayer Online Battle Arena. Cilj igre je uništiti protivnički *Ancient*, poznat i kao *Throne*. Postoji mnogo načina kako doći do tog cilja te ovisi o mnogo čimbenika, npr. heroji u vlastitom timu, heroji u suparničkom timu, trenutnoj situaciji u meču (tko je u vodstvu), *Roshanu*, itd. Strategije kojima se želi postići cilj se mijenjaju tijekom meča te se igrači moraju dogovarati u toku meča što predstavlja dodatne probleme.

Razvoj igre počeo je 2009. kad je *Valve* zaposlio *IceFroga* za stvaranje modernog nastavka originalnog *Defense of the Ancient* moda za igru *Warcraft III*. Prije završnog izdanja igre postojala je javna beta faza koja je trajala dvije godine. Iako mnogo ljudi kritizira igru kompleksnosti igra je hvaljena zbog svog odličnog *gameplaya*, kvalitetne produkcije i odanosti nasljedstvu te brojne publikacije smatraju da je DOTA 2 jedna od najboljih igara svih vremena. DOTA je jedna od najigranijih videoigra na *Steamu* od svog izdanja pa sve do danas te je u vrhuncu imala preko 1.2 milijuna igrača.[2]



CURRENT PLAYERS	PEAK TODAY	GAME
815,868	1,334,779	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
583,097	692,122	Dota 2
376,659	383,844	Counter-Strike: Global Offensive
106,574	109,406	Warframe
93,568	110,513	Grand Theft Auto V
89,198	117,077	Tom Clancy's Rainbow Six Siege

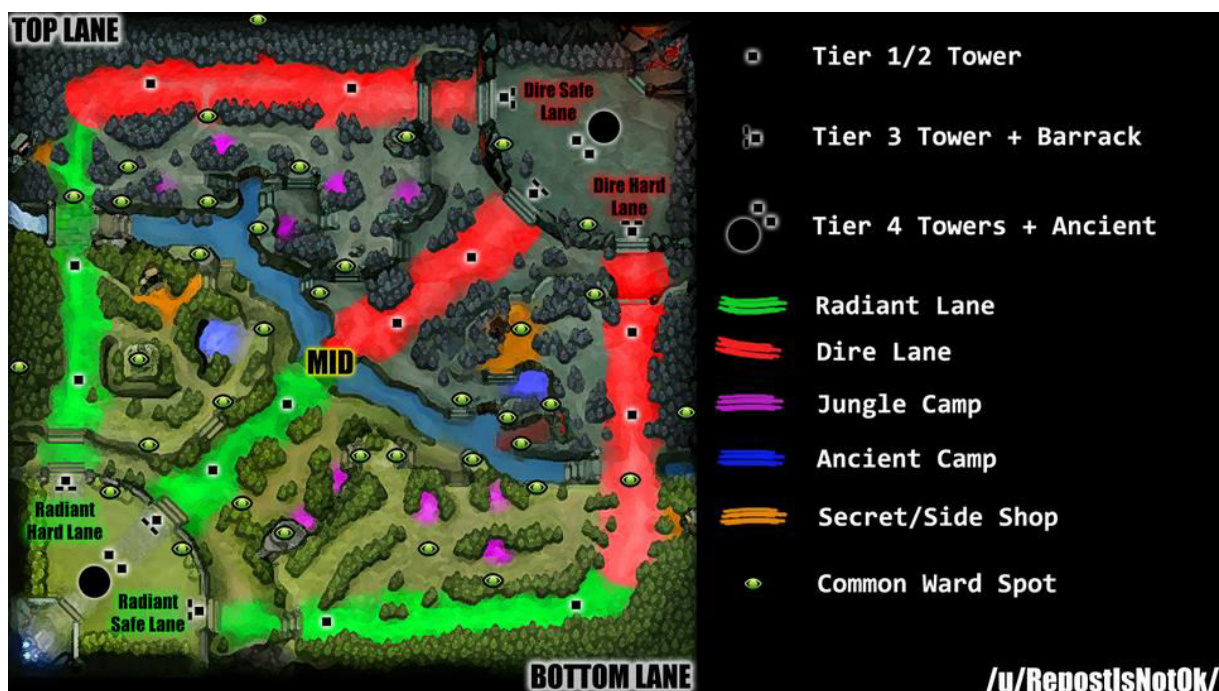
Slika 3.1 - Prikaz najigranijih igara na *Steamu*[3]



Slika 3.2 - Prikaz statistika za DOTA 2[4]

4. Mapa

Mapa se sastoji od tri staze (engl. *lane*); gornja (engl. *top*), donja (engl. *bottom*) i srednja (engl. *middle*). Između staza postoji džungla (engl. *jungle*) u kojoj se nalaze neutralne jedinice koje napadaju samo ako se njih napadne prvo. Na svakoj stazi nalaze se građevine, tri sloja tornjeva i neposredno iza trećeg tornja nalaze se dvije vojarnje (engl. *barracks*) te iza njih se nalazi tron kojeg čuvaju dva tornja. Ovisno o strategiji moguće je poslati heroje na više različitih načina. Najčešći način je tri heroja na *safe lane*, jedan na srednju stazu i jednog na *hard lane* što se kraće piše 3-1-1.[5]



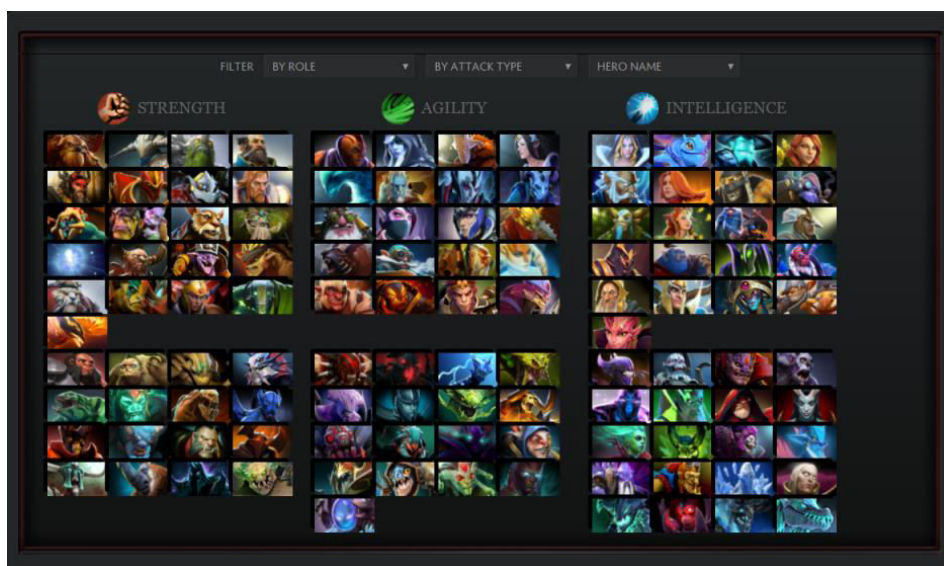
Slika 4.1 - Mapa DOTA-e 2[6]

Na svakoj od staza nastaju jedinice *creep* koje kreću od vojarna i napadaju po stazi te se na sredini staze susreću s protivničkim jedinicama i napadaju ih. Svaka jedinica nakon što je oborena daje resurse: iskustvo (engl. *experience*) i ako je jedinica oborena od nekog od heroja daje mu zlato (engl. *gold*) s kojime se kupuju predmet (engl. *items*).

5. Heroji i pozicije

Igra sadržava 115 heroja i svaki od njih ima najmanje četiri aktivnih ili pasivnih sposobnosti ili čarolije i time nastaju različite kombinacije i sinergije između heroja. Svaki heroj u igri ima drugačiju ulogu te može imati drugačiju ulogu ovisno o strategiji. Uloge su: *Support* i *Core*. [7]

- *Support* - uloga mu je pomaganje *core* igračima i njihovim herojima, najviše u ranijim fazama meča, dok u kasnijim fazama je zadatak dobivanje informacija o protivničkom timu te pomaganje *coreovima* u timskim borbama sa svojim čarolijama i predmetima; najčešće su dva *support* igrača i heroja u timu
- *Core* - postoje tri vrste *core* igrača i heroja: *Carry*, *Mid* i *Hard*. *Carry* je najvažniji igrač u timu jer on bi u kasnijim fazama igre trebao nositi (*carryati*) svoj tim do pobjede. *Mid* igrač koji odlazi, najčešće jedan na jedan, na srednju stazu. Može imati više različitih uloga ovisno o strategiji tima, ali najčešća uloga mu je stvaranje prostora za *carrya* tijekom srednjih faza meča i većina čarobne štete (engl. *magic damage*) u timu. *Hard* najčešće odlazi sam na *hard lane* i njegova uloga je dobiti što više na stazi te, ovisno o strategiji, kontrolirati protivnički tim, primati što više štete na sebe, čuvati ostala dva *corea*, itd.



Slika 5.1 - Svi heroji u igri DOTA 2 [8]

Za razumijevanje videa potrebno je znati:



- *Puck* - heroj kojeg igra *S4* za tim *Alliance*; ima čaroliju pod nazivom *Dream Coil*. *Dream coil* nakon pritiska na pod svi protivnički heroji su ošamućeni na 0.5 sekundi (poznato kao *mini-stun*) te su povezani za tu poziciju. Ako se povezani heroj udalji određenu udaljenost on će biti ošamućen na dulje vrijeme. [9]

6. Predmeti

Igra sadži više od 100 predmeta te svaki od njih ima različite pasivne i/ili aktivne efekte, npr. liječi, daje *manu* (resurs kojim se aktiviraju sposobnosti i čarolije), daje imunitet na bazične čarolije, daje mogućnost na kritičan napad (engl. *critical hit*), onemogućava protivnika, itd. Svaki heroj može nositi šest predmeta, u novijim verzijama svaki heroj ima još tri mjesta u takozvanom ruksaku (engl. *backpack*) gdje su predmeti neaktivni, no u verziji u kojoj se igra meč to ne postoji.

Za razumijevanje videa potrebno je znati:

- *Town Portal Scroll* (TP) - omogućuje vlasniku da se teleportira na neku od prijateljskih građevina, potrebno je nekoliko sekundi za *channeling* te kroz tih nekoliko sekundi moguće prekinuti time se predmet ne može koristiti jednu minutu
- *Black King Bar* (BKB) - nakon aktivacije daje vlasniku imunitet na većinu čarolija
- *Blink Dagger* - nakon aktivacije instantno premješta vlasnika na željenu poziciju, domet je 1200 jedinica
- *Scythe of Vyse* (*hex*) - pretvara protivnika u svinju što mu onemogućava korištenje čarolija i predmeta



Slika 6.1 - Svi predmeti u igrici DOTA 2[10]

7. Meč

Svaki meč počinje odabirom i isključivanjem heroja s kojima tim želi igrati, odnosno ne želi igrati protiv. Kroz godine broj *banova* se mijenjao, ali u ono vrijeme kad je igran ovaj meč broj *banova* je bio pet. Za svaki *pick* tim ima minutu vremena za odabir, za svaki *ban* 30 sekundi vremena te uz sve to postoji dvije i pol minute dodatnog vremena koje mogu iskoristiti u bilo kojoj fazi. Ova faza koja se naziva *draft* (sastavljanje tima) je jako bitna, te ako je kapetan tima bolji od suparničkog on može pobijediti meč prije nego je on počeo samim time da je dobro odabrao svoj tim. Nakon pet *pickanih* i pet *bananih* heroja za oba tima meč može početi. Sam meč može se podijeliti na tri faze: *early game*, *mid game* i *late game*.

- *Early game* - rana faza meča; traje od početka meča do 10 - 15 minute, ovisno o meču; u ovoj fazi bitno je skupiti što više resursa te postaviti dobre temelje za *mid game*; *support* heroji su najjači jer njima je potrebno malo resursa da bi mogli stvarati prostor za *core* heroje te sa svojim čarolijama mogu lako napraviti puno štete protivniku; ovisno o strategiji u ovoj fazi meč može biti skoro ili već može biti gotov
- *Mid game* - traje od 10 - 15 minute pa do 30 - 35 minute, ovisno o meču; u ovoj fazi pokušava se stvoriti dominacija na mapi, svaki tim pokušava kontrolirati što veći dio mape te time smanjiti moguće resurse protivniku; u ovoj fazi mogu biti najjači i *support* i *core* heroji, sve ovisi od heroja do heroja; *core* heroji u ovoj fazi imaju sve bazične predmete koji su im potrebni; ovisno o strategiji meč može biti gotov ili se tek može početi razvijati
- *Late game* - traje od 30 - 35 minute pa do 55 - 60 minute, ovisno o meču; u ovoj fazi *core* heroji su najjači te imaju svih šest mjesta popunjenih s predmetima
- *Ultra late game* - opcionalna faza; traje od 55 - 60 minute sve do kraja meča; do ove faze se relativno rijetko dolazi; u ovoj fazi svi heroji u meču imaju šest ili više predmeta te svaka mala greška može biti razlika između poraza i pobjede

Meč traje tako dugo dok se ne uništi protivnički tron ili dok jedan od timova ne napiše "Good game", ili neku od varijanta tog izraza. To u ekstremnim slučajevima može trajati i po nekoliko sati. Najdulji profesionalni meč trajao je 3 sata i 20 minuta.

8. Profesionalni turniri

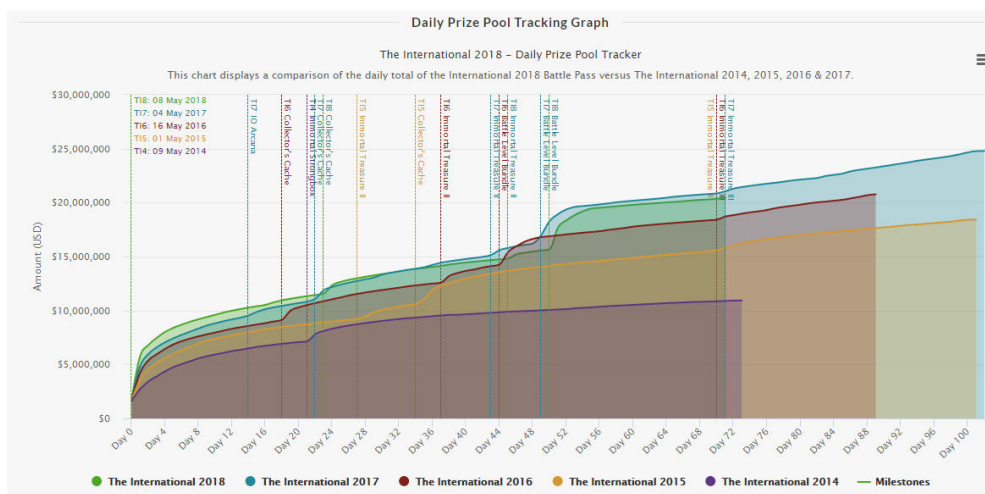
DOTA je jedan on najpopularnijih *E-Sportova* te ima mnogo organizacija koji organiziraju turnire, no najveći od svih je *The International* koji organizira *Valve*, vlasnici DOTA-e i *Steam*a. Kroz godine mijenjao se način kvalifikacije za *The International*. Prije, od 16 timova koji mogu se natjecati na *Internationalu*, 8 je dobilo direktan poziv od *Valve*a. Način na koji su odlučivali to je bio nepoznat. Ostalih 8 timova morali su proći kroz kvalifikacije koje su okrutne. Danas postoji sistem bodovanja koji rješava probleme koji su nastajali prijašnjim sistemom. U prijašnjem sistemu nitko nije bio siguran da će dobiti direktan poziv te nitko nije znao način na koji su se odabirali timovi koji će biti pozvani. Novim sistemom se to rješava. Svaki turnir je podijeljen u dvije grupe, *Major* ili *Minor*. *Major* turnir daje 750 bodova pobjedničkom timu za svakog igrača, to znači da tim koji pobijedi na *major* turniru dobiva 3750 bodova, dok pobjednički tim na *minor* turniru dobiva ukupno 750 bodova. Bodovi se skupljaju kroz cijelu sezonu, te 8 timova s najviše bodova dobivaju direktan poziv na *International*.^[11]

#	Team	Points	Top Contributors						Remaining Players			
		1935	Player 1	QP	Player 2	QP	Player 3	QP	Player 4	QP	Player 5	QP
1	Virtus.pro	12372	RAMZES666	4124	No[o]ne	4124	9pasha	4124	Solo	3990	RodjER	3330
2	Team Liquid	9459	MATUMBAMAN	3153	MinD_ConRoL	3153	GH	3153	KuroKy	3153	Miracle-	3120
3	PSG.LGD	7332	Ame	2444	Somnus`M	2444	fy	2444	Chalice	2377	xNova	2377
4	Team Secret	5136	Ace	1712	MidOne	1712	YapzOr	1712	Puppey	1712	Fata	1692
5	Mineski	3150	Moon	1050	Mushi	1050	IceIceIce	1050	Jabz	1050	ninjaboogle	1050
6	Vici Gaming	2835	Paparazi...	945	Ori	945	eLeVeN	945	LaNm	945	Fenrir	945
7	Newbee	2445	Moogy	815	Sccc	815	kpii	815	Kaka	815	Faith	815
8	VGJ.Thunder	1935	ddc	675	Sylar	630	Freeze	630	Yang	630	Fade	630
9	OpTic Gaming	1800	Pajkatt	600	CC&C	600	33	600	zai	600	ppd	600
10	VGJ.Storm	1347	YawaR	449	Sneyking	449	MSS	449	SVG	449	Timado	0
11	Evil Geniuses	1335	Arteezy	445	Fear	445	Sumail	445	Cr1t-	445	MISERY	190
12	Fnatic	1265	UNIVeRsE	547	EternaLEnVy	359	DJ	359	Abed	337	Pieliedie	337
13	Natus Vincere	1199	Lil	929	Crystallize	135	Dendi	135	GeneRaL	135	LeBronDota	30
14	OG	930	Resolut1on	510	N0tail	210	s4	210	JerAx	210	Fly	210
15	FlyToMoon	675	Silent	225	Iceberg	225	nongrata	225	Nofear	225	ALWAYSWANNAFly	225
16	paiN Gaming	504	hFn	168	tavo	168	Kingrd	168	Duster	168	Rayuur	0

Slika 8.1 - Prikaz bodova najboljih 16 timova za *The International* 2018^[12]

9. The International

The International je turnir s najvećim *prize pollom* u *E-Sportsu*. [13] To postižu s *Compendiumom*, novije verzije zovu se *Battle Pass*. Kupnjom *Battle Passa* dobivaju se različite stvari, npr. kozmetički predmeti za heroje, kozmetički globalni predmeti (poput izgleda mape i *warda*), različitih izazova, itd. *Battle Pass* ima puno razina koje se mogu kupiti ili osvojiti. Svaka kupnja koja ima veze s *Battle Passom* dodaje 25% ukupnome *prize pollu*. *The International* od 2014. godine ovom metodom prikuplja sve veći *prize poll* te su 4 najveća *prize polla* u *E-Sportsu* *The International* 2014. do 2017. Tu će se priključiti i *The International* 2018. koji trenutno malo kasni za *TI* 2017.



Slika 9.1 - Prikaz rasta *prize poola* za *TI* 2014 - 2018 [14]

Zbog velike novčane nagrade koja privlači veliku konkurenciju do sada nije bilo tima ni igrača koji je osvojio *The International* dva puta.

S	Tournament	Date	Prize	P.#	Location	Winner	Runner-up
1	The International 2011	Aug 17 - 21, 2011	\$1,600,000	16	Germany Cologne	Na`Vi	Evil Geniuses
2	The International 2012	Aug 26 - Sep 2, 2012	\$1,600,000	16	USA Seattle	iG	Na`Vi
3	The International 2013	Aug 2 - 11, 2013	\$2,874,380	16	USA Seattle	[A]	Na`Vi
4	The International 2014	Jul 8 - 21, 2014	\$10,923,977	16	USA Seattle	Newbee	VG
5	The International 2015	Jul 27 - Aug 8, 2015	\$18,429,613	16	USA Seattle	EG	CDEC
6	The International 2016	Aug 2 - 13, 2016	\$20,770,460	16	USA Seattle	Wings	DC
7	The International 2017	Aug 2 - 12, 2017	\$24,787,916	18	USA Seattle	Liquid	Newbee
8	The International 2018	Aug 15 - 25, 2018	\$20,535,725	18	Canada Vancouver	.TBD	.TBD

Slika 9.2 - Prikaz pobjednika svakog *Internationala* [15]

10. Timovi

U povijesti DOTA-e nastalo je i raspalo se mnogo timova s ciljem da budu najbolji. Česte promjene igrača, takozvani *roster shuffle*, znaju biti presudne kod rezultata nekog tima. Nerijetko se dešavaju nesuglasice između suigrača što dodatno potiče promjene. Gotovo da nema tima koji od svog osnivanja do danas ima iste igrače, no zato ljudi pamte poznate *roster*e. Od tih poznatih *roster*a su *Alliance* i *Na'Vi*.^[16]

10.1. Alliance^[17]




*Alliance*ov *roster* koji je osvojio *International* 2013 jedan je od najpoznatijih *roster*a u povijesti DOTA-e. Iako su većina igrača iz tog *roster*a neaktivni ili postali treneri, oni su pobjedom na *Internationalu* i načinom na koji su pobijedili, postali legende u DOTA zajednici.

The International 2013 & 2014 Squad					
ID	Name	Position	Join Date	Leave Date	New Team
 Loda	Jonathan Berg	1	2013-04-12 ^[41]	-	
 s4 	Gustav Magnusson	2	2013-04-12 ^[41]	2014-09-03 ^[15]	 Team Secret
 AdmiralBulldog	Henrik Ahnberg	3	2013-04-12 ^[41]	-	
 EGM	Jerry Lundkvist	4	2013-04-12 ^[41]	2014-09-03 ^[15]	 Team Tinker
 Akke	Joakim Akterhall	5	2013-04-12 ^[41]	-	

Slika 10.1.1 - *Alliance*ov *roster* na *Internationalu* 2013

10.2. Na'Vi^[18]

Na'Vi na *Internationalu* 2013 već treći puta dolazi do finala. U prvome su osvojili *International* dok su na drugome izgubili protiv *Invictus Gaming*a. *Na'Vi* je svoj *roster* mijenjao od *International*a 2011, koji su osvojili, no tri igrača su ostala ista od prošlog *roster*a te su došli u finale po teći puta, no ovaj put su izgubili.

The International 2013 & 2014 Squad					
ID	Name	Position	Join Date	Leave Date	New Team
 XBOCT	Oleksandr Dashkevych	1	2010-10-22 ^[34]	-	
 Dendi	Danil Ishutin	2	2010-12-25 ^[35]	-	
 Funn1k	Gleb Lipatnikov	3	2013-02-27 ^[28]	-	
 Puppey 	Clement Ivanov	4	2011-06-17 ^[31]	2014-08-20 ^[24]	 Team Secret
 KuroKy	Kuro Salehi Takhasomi	5	2013-02-28 ^[29]	2014-08-18 ^[23]	 Team Secret

Slika 10.2.1 - *Na'Vi*ov *roster* na *Internationalu* 2013

11. Strategije

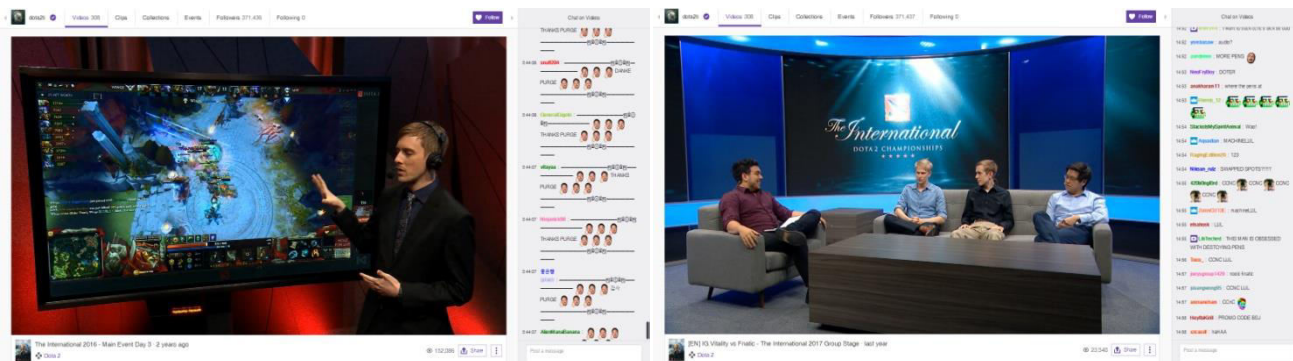
Svaki od timova ima svoje *signature* taktike. *Alliance* svoju taktiku nisu osmislili te su je u najboljem slučaju samo ispolirali do razine gdje, u ono vrijeme, nitko nije znao kako se boriti protiv te strategije. Ta strategija nazvala se *Rat DOTA* ili *ratting*.

11.1. Rat DOTA

Ova strategija fokusira se na rušenje objekta te time stvarati strah u protivniku. Kad god vaš protivnik želi nešto napraviti na mapi ima dvije opcije; ići sam ili ići kao tim. Ako ide sam pokušati *farmati* ili nešto drugo stavlja se u opasnost, a ako pokušaju napraviti nešto kao tim poput rušenje tornja stavljaju svoje objekte u opasnosti te uvijek moraju razmišljati o obrani. To polako guši protivnički tim. Ova taktika je bila savršena u vrijeme *Internationala 2013* jer u toj verziji DOTA-e najjači heroji bili su orijentirani oko timskih borbi. *Rat DOTA* to izbjegava i onemogućava protivničkome timu da slijede vlastitu taktiku koja je najčešće bila pobijediti *early game* i nakon toga se grupirati i napasti protivnika dok su slabiji. Ova tehnika može se postići s većinom *core* heroja, ali je najefikasnija kada se koriste heroji koji mogu biti na više staza odjednom, npr. iluzijama, teleportacijom, brzom kretanjem, itd. Kasnije su tu tehniku razvili te su protivnika zarobili u njihovoj bazi, dok je ostatak mape bio na njihovom raspolaganju. Time su spustili moral protivnika jer su ih polako "gušili" sve dok nisu bili toliko ispred njih u svim resursima da je bio potreban minimalan trud da završe meč. Timovi poput *Evil Geniusesa* su tu tehniku pretvorili u njihov signature te su ju ispolirali do savršenstva. Ta tehnika bila je toliko strašna zbog iluzija koje su u prijašnjim verzijama bile toliko jake da su u sljedećim verzijama DOTA-e dobile ogromne *nerf*ove. Jedini način borbe protiv te tehnike je bio *bananje* svih heroja koji su bili bitni u toj tehnici. U rijetkim slučajevima kad je jedan od tih heroja bio *pickan*, šansa za protivnika da pobijedi je bila jako mala.

12. Ideja

Sve počinje od ideje. Ideja je nastala gledajući reprize najvećeg turnira u DOTA-i, prijenos *The Internationala* 2016. i 2017. U prijenosu *The Internationala* 2016. nastala je ideja za detaljnu analizu mečeva, dok je ideja za *panel* nastala gledajući TI 2017.



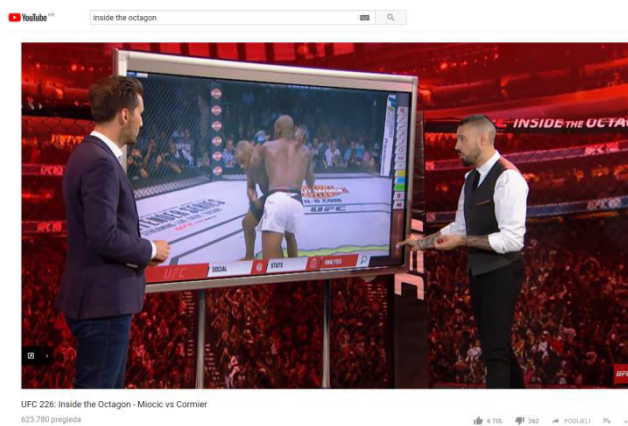
Slika 12.1 - *The International* 2016.(desno) i 2017. (lijevo)

Odličan primjer emisije koja spada u isti žanr je *Zabivaka*. Emisija HRT-a koja je nakon svake utakmice svjetskog prvenstva imala članove koji su razgovarali o utakmici, te su ju detaljno analizirali.



Slika 12.2 - Prikaz emisije *Zabivaka*

Još jedan primjer emisije koja je pridonijela inspiraciji je *Inside the Octagon* gdje se analiziraju borbe te se pokušava predvidjeti pobjednik nadolazeće borbe.



Slika 12.3 - Prikaz emisije *Inside the Octagon*[19]

Nakon ideje nastao je scenarij. Zbog lakše realizacije sve likove u emisiji je odglumio je sam autor, što je žrtvovalo kretnje kamere, mala odstupanja od scenarija i knjige snimanja te manje realističan razgovor. Scenarij sadrži tekst koji će likovi govoriti.

Originalni scenarij:

HOST: Hello everybody I'm your host Paul Chaloner and welcome to the first episode of "DOTA 2 Hall of Fame", the show where we remember the best plays and games in DOTA 2 history and today I have with me Austin "Capitalist" Walsh and Toby "TobiWan" Dawson. Today's game is one of the most famous games in history of DOTA and I have only one question for both of you. Do you remember...? The million dollar dream coil?

CAP: I remember.

TOBI: Let's say I don't.

HOST: For those who don't remember let's watch it and we'll talk about it after.

(showing the replay of the final moments)

HOST: Did that refresh your memory Toby?

TOBI: Yeah. It did.

HOST: So let's talk first about everything that led us to this game. Alliance vs Na'Vi game 5, The International 3 grand finals. Alliance up to this point hasn't lost a series in the International. They were behind 2:1, won the game 4 and took it to game 5. How did game 5 start?

CAP: Both teams had really snowball oriented line-ups and early game advantage would benefit both team in a huge way. Game started looking really bad for Alliance. The bottom lane XBOCT got a double kill and a first blood lv4 on an alchemist and managed to make an amazing play.

TOBI: Yeah that play was a sign that it was going to be a hard game for Alliance. But right after that he make another one-for-one trade lv4 which opened up all the other lanes and the jungle for his team.

HOST: Those two plays alone made this game one of the best in history but those plays are not the reason why we talk about it. After the early game thing started getting from bad to worse for Alliance. That team-fight mid where S4 died-back delayed his blink and gave Na'Vi a five-for-one trade which snowballed them even harder. But then a chaotic fight happens in the Roshan pit.

TOBI: That fight was so crucial for the game. Alliance knew that they were really far behind and they make a desperation move and go into Rosh. I don't know why they did that 'cause they didn't have any heroes that kill Roshan but they did it anyway. Na'Vi scouts it out and they panic. That fight was so chaotic and had so many mistakes by both teams it's hard to point out what was

the exact reason the team-fight went in the way of Alliance.

CAP: I mean that was like watching a pub game. Everyone was so nervous and they made so many mistakes but in the end that fight lasted for 3 minutes and restarted the whole game. At the end of the fight Alliance got Aegis and Puck got 1,1k gold from killing the TA and that got him his Blink. Up until that point Puck had 0 impact on the game.

HOST: Do you think if he hadn't gotten the kill on the TA would the game ended the way it did?

TOBI: It would have been way harder than it was cause it gave the 5-6 minutes to farm, Na'Vi just decided not to fight into Aegis and for 6 minutes nothing happens and everybody farms and that was the dream for Alliance.

HOST: So from that one fight everything changes. Alliance got back into this game. After those 6 minutes Na'Vi went into Rosh pit. Looking back why did Dendi drop his TP instead of his wand?

CAP: Looking back it makes no sense to drop the TP. If he dropped his BKB it would be better than dropping his TP but back then no one knew how to deal with split push. Alliance went 14-0 in the group stage and they in a way invented rat DOTA. It was pretty new at the time and it changed DOTA.

HOST: For those who don't know, can you explain what does rat DOTA mean?

TOBI: Basically it means that one or more of your heroes focuses objectives, towers, racks while your enemy is busy doing things on the other parts of the map.

CAP: That strat was so good at the time because every other team except Alliance focused on team-fights and the drafted this HUGE team fight heroes like Dark Seer and Enigma. They also picked heroes who snowballed the game Alchemist, TA, Lifestealer and it was scary to deal with that kind of line-up but ratting just avoids that at all cost and gives your team the much-needed gold. In the famous words of TobyWan "Kills mean nothing, throne means everything."

TOBI: The perfect showing of ratting back then was the push that happened right after Na'Vi got Aegis. Dendi drops his TP to pick up the aegis and they decided to push mid. They got the Tier 2 mid and went uphill and meanwhile Admiral Bulldog took Tier 2 top and Loda and EGM took Tier 2 bot. So just by that alone they won the trade. Two towers for one. But that is not all. Na'Vi panicked when they saw that they are losing two t3 towers and TP'd right in front of the Puck. He cancels 2 TPs and they take not only t3 towers top and bot but they take racks top and bot.

CAP: And that just makes them more vulnerable to ratting and from that point onward Na'Vi is scared to move out from their base and at that point there was actually no way

for them to win this game. Uhh... Not no way but it was close to impossible if Alliance played well and they did.

HOST: So Na'Vi tries the same thing Alliance did. They kill CM near Rosh and they try to go for it. They realized that three heroes are pushing top and they need to defend and then it happened. The million dollar dream coil. So we are going to take it to our expert analyst Kevin "Purge" Godec.

PURGE: As the panel was talking about the dream coil from S4 I want to focus on the play that opened the grave for Na'Vi. It was Na'Vi's push after taking Rosh. First of let's see what items does Dendi have. He has Daedalus, TP, magic wand, BKB, gem and phase boots. He saw top and bottom lane pushing and decided to drop his TP and that was a big mistake that ended up costing them the game. The second mistake was trying to push high ground without pushing out other lanes but I guess they thought they will force them back. They take t3 tower and the melee barracks. When they realized that they are losing 2 lanes really fast they panic and teleport right in front of Puck who has his ult up. So two most important heroes for the base defense can't be at the base and defend and they have to walk all the way home. Other 3 heroes lost around four to six seconds just to start the teleports but at that point it didn't matter because they didn't have enough damage to force Alliance back and barracks took way too much damage. When they got back to the base there was a miscommunication by XBOCT, Funnik and Kuroky. They thought they forced Loda and EGM back so they went for Admiral Bulldog but in the middle of that decision XBOCT just turns back to bottom lane and left Funnik alone against Bulldog and he just turns around and kills him. They kill EGM on his way back but that doesn't matter. At that point coming back into the game was nearly impossible because they can't leave the base without losing at least a tower. They try to fight this by buying boots of travel on their heroes but that is not enough. Skipping forward to the bottom rune fight. Out of desperation Na'Vi goes to Rosh. They kill CM but they forgot to push out the lanes and that allowed Alliance to play ratdota. They realized that they can't rosh cause they will lose the game. They immediately go back but Puck cancels Enigma's TP with a Hex. As he was chasing Enigma he got a glimpse of Dendi and saw he was TP-ing on the high ground and cancels his TP with the million dollar dream coil. This was both lucky by S4 and misplay by Dendi. If we watch Dendi we see that he used his teleport on the Throne but Kuroky already teleported to the Throne which made Dendi's tp longer. If he used the teleport on any other building in the base he would have been able to defend. Let's watch the teleport in slow motion. 0.5, .4, .3, .2, .1, 0 and he get's canceled. That was a game losing mistake by Dendi and a game winning play by S4.

HOST: Thank you Purge for the analysis. I have final question for you and that is how would you rate this play and the game?

CAP: I would rate it a classic/10.

TOBI: Although there were a lot of mistakes in this game I think this was an amazing and exciting game from begging to the end so I would also give it a classic/10.

HOST: Thank you gentlemen, this will wrap up our first episode of "DOTA 2 Hall of Fame" thank you for watching and we'll see you in the next episode.

Prijevod scenarija na hrvatski:

VODIT: Pozdrav svima i dobro došli u prvu epizodu "DOTA 2 Hall of Fame" šou u kojemu se prisjećamo slavni trenutaka i najboljih igara u povijesti DOTA-e 2. Danas su sa mnom Capitalist i Tobi. Današnja igra je jedna od najslavnijih igara u povijesti DOTA-e 2 i imam pitanje za obojicu. Sjećate li se Dream coila od milijun dolara?

CAP: Sjećam se.

TOBI: Recimo da se ne sjećam.

VODIT: Za one koji se ne sjećaju pogledajmo sad pa ćemo razgovarati kasnije.

(Prikazivanje reprize krajnjih trenutaka)

VODIT: Je li te je to podsjetilo, Tobi?

TOBI: Da, podsjetilo me.

VODIT: Porazgovarajmo prvo o svemu što je prethodilo ovoj igri. Alliance protiv Na'Vi. Finale The Internationala 3. Alliance do sada nisu izgubili ni jedan set na Internationalu. I zaostajali su 2-1. Pobijedili su četvrti meč i odveli set na peti meč. Kako je započeo peti meč?

CAP: Oba tima su imala "snowball" sastava i rano vodstvo bi bila ogromna korist za oba tima. Meč je započeo loše za Alliance. Na donjem putu XBOCT je dobio dupli kill jedan protiv četiri. I First blood. I time uspio napraviti nevjerojatan potez.

TOBI: Taj potez je bio znak da će biti težak meč za Alliance. Nedugo nakon ponovo uspije razmijeniti jedan za jedan, jedan protiv četiri, što je oslobodilo druge puteve i šumu za ostatak njegovog tima.

VODIT: Samo ta dva poteza su dovoljna da taj meč postane jedan od najboljih u povijesti, ali mi nismo tu zbog njih. Nakon rane faze meča, stvari su počele izgledati gore za Alliance. Timska borba na srednjemu putu gdje je S4 diedback i usporio njegov Blink još više Dao je bolju razmjenu pet za jedan Na'Viu, što ih je snowballalo još jače. No tad se dogodila kaotična borba oko Roshanove jame.

TOBI: To je bila presudna borba za meč. Alliance su znali da jako gube i morali su napraviti očajnički potez i otići na Roshana. Ne znam zašto su to probali jer nisu imali heroje da bi ubili Roshana, ali otišli su svejedno. Na'Vi ih otkriva, a Alliance počnu paničariti. Borba je

bila kaotična i oba tima su napravila puno grešaka. Teško je pokazati razlog zašto je borba završila u korist Alliancea.

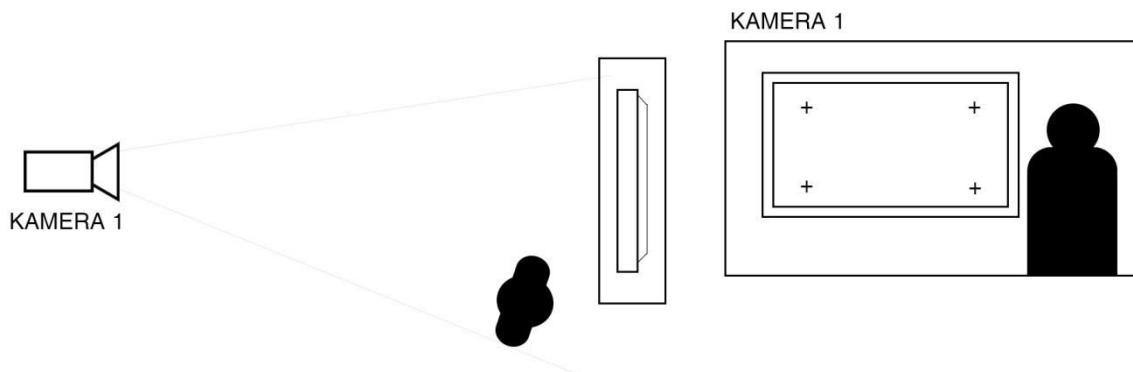
- CAP: Mislím, izgledalo je kao da igraju amateri. Svi su bili nervozni i napravili su puno grešaka, ali na kraju borba je trajala tri minute i resetirala je cijeli meč. Na kraju borbe Alliance su uzeli Aegis, a Puck je dobio 1,1k zlata jer je killao TA i to mu je bilo dosta za Blink do tog trenutka imao je nikakav utjecaj na meč.
- VODIT: Da nije dobio kill nad TA bi li meč završio na isti način?
- TOBI: Bilo bi puno teže jer im je to dalo 5-6 minuta za farmanje, Na'Vi su odlučili izbjegavati borbe jer su imali Aegis i 6 minuta se ništa nije događalo. To je bilo savršeno za Alliance.
- VODIT: Poslije te borbe sve se mijenja. Alliance su nazad u igri. Na'Vi odlučuju otići u Roshanov jamu. Gledajući sad, zašto je Dendi bacio svoj TP umjesto Magic Wanda?
- CAP: Nema smisla baciti TP. Bilo bi bolje da je bacio BKB umjesto TP-a. ali nitko tad nije znao kako se boriti protiv split-pusha. Alliance su bili 14-0 u grupnoj fazi i izumili su rat dota-u. Bila je prilično nova tehnika u to vrijeme i zauvijek je promijenila DOTA-u.
- VODIT: Za one koji ne znaju, možeš li objasniti što znači "rat dota"?
- TOBI: U načelu znači da jedan ili dva heroja se fokusiraju na ciljeve, tornje, vojarne (barracks) dok je drugi tim zauzet drugim stvarima na drugoj strani karte.
- CAP: Strategija je bila jako dobra u to vrijeme jer svaki drugi tim osim Alliancea su odabirali heroje koji su dobri u timskim borbama poput Dark Seer i Enigma, ujedno su odabirali snowball orijentirane heroje poput Alchemist, TA, Lifestealer... Zastrašujuće se je boriti protiv takvog sastava, ali ratting to izbjegava pod svaku cijenu i daje timu potrebno zlato. U slavnim riječima Tobija: "Killovi ne znače ništa, tron znači sve".
- TOBI: Savršeno prikazivanje rat dota-e je bio napad odmah nakon što su Na'Vi uzeli Aegis. Dendi baca svoj TP i uzima Aegis. Na'Vi napada po sredini. Srušili su drugi toranj i otišli su uzbrdo dok je za to vrijeme Admiral Bulldog srušio njihov treći toranj, a Loda i EMG su srušili treći toranj na donjoj stazi. Samim time su napravili bolju zamjenu. Dva tornja za jedan. Ali to nije sve. Na'Vi počinje paničariti jer su shvatili da gube treće tornjeve i TP-aju se ispred Pucka koji prekida Enigmajn TP. Dendi nije imao svoj i unište treće tornjeve i vojarne na gornjoj stazi.
- CAP: I to ih ostavlja ugroženo protiv rat dota-e. Nakon tog trenutka Na'Vi imaju skoro nikakve šanse pobijediti ovaj meč jer su bili prestrašeni otići van baze. Ne bi rekao

da nemaju uopće šanse, ali jako je teško pobijediti u toj situaciji.

- VODIT: Na'Vi pokušava napraviti isto što i Alliance. Pokušaju otići u Roshanovu jamu, ali vide tri heroja koji napadaju gornju stazu i tad se dogodilo, Dream Coil od milijun dolara. Krenimo do našeg stručnog analitičara Purgea.
- PURGE: Prvo se želim fokusirati na trenutak koji je otvorio grob za Na'Vi. Bio je to Na'Vi-ov napad nakon Roshana. Prvo pogledajmo koje predmete ima Dendi. Ima Daedalus, BKB, Magic Wand, TP, Gem i Phase boots. Odlučio je baciti TP da bi uzeo Aegis. To je bila jako velika greška. Druga greška je napadati kroz sredinu iako su gornja i donja staza bile napadnute od Alliancea. Napali su srednju stazu. Srušili su drugi i treći toranj te jednu od vojarni. Shvatili su da su gornja i donja staza pod teškim napadom i moraju se vratiti. Paničare. TP-aju se ispred Pucka koji ima svoj ult. S4 je prekinuo Enigmaint TP i to su dva najvažnija heroja za obranu koja nisu za Na'Vi koji ne mogu biti u bazi. Ostalim herojima je trebalo predugo da pokrenu TP-ove, ali to nisu velike greške. Veća greška bila je u bazi kada krenu na EMGa i Lodu. Vide ih da se povlače pa krenu na Admiral Bulldoga ali usred te odluke XBOCT se vraća na donju stazu i ostavlja Funnlka samog, što daje Bulldogu besplatan kill. Preskočimo do borbe kod Roshana. Vidimo Na'Vi kreće u očajan pokušaj ganka. Vide CM, killali su ju i idu u Rosh. Primijetili su da gornja staza je pod teškim napadom od tri heroja i moraju se vratiti. Pokreću svoje TP-ove ali S4 ih vidi i prekine Enigmaint TP s hexom. Lovi ga do Radiant šume i na čas spazi Dendia i prekine njegov TP s Dream Coilom. To je bio jako dobar potez S4-a i jako velika greška Dendia. Pogledajmo gdje je greška. Ako vidimo Dendiovu perspektivu on se TP-a na tron, ali Kuroky se već TP-ao na tron što mu je povećalo trajanje TP-a. Pogledajmo njegov TP u usporenom vremenu. 0.5, .4, .3, .2, .1 i tad mu prekine. To je bio dobar trenutak za Pucka i jako velika greška od TA-a.
- VODIT: Hvala Purge na analizi. Imam pitanje za obojicu. Kako bi ocijenili ovaj meč?
- CAP: Ja bi ga ocijenio klasik od 10.
- TOBI: Iako je bilo puno grešaka u tome meču, ja mislim da je bilo i nevjerovatnih poteza i da je meč bio uzbudljiv od početka do kraja zato bi ja isto dao klasik od 10.
- VODIT: Hvala gospodo. Ovo je završiti našu prvu epizodu "DOTA 2 Hall of Fame", hvala na gledanju i vidimo se u sljedećoj epizodi.

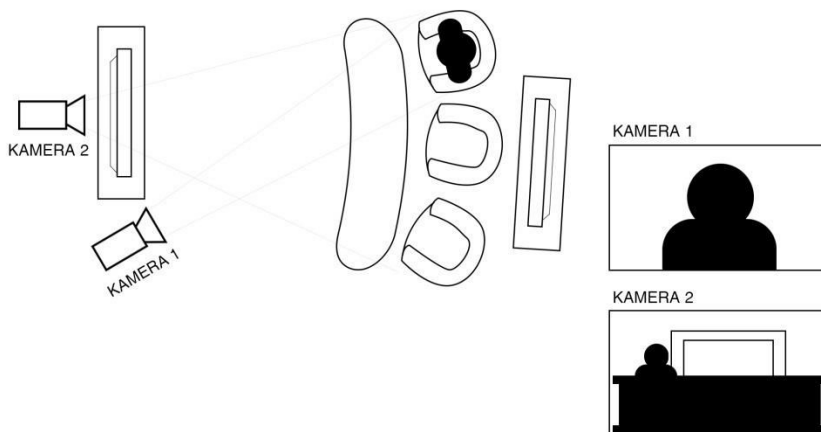
13. Snimanje

Nakon scenarija razradio se način snimanja u koji se uvelo u račun kasnija montaža. Da bi se kasnije moglo montirati srednji kadar sa svim likovima u kadru morao je kadar biti statičan i nije se smio pomicati iz jednog snimanja u drugo. Ujedno je scena morala ostati između svakog snimanja. Nastala su četiri snimanja za koje je bilo potrebno dvije kamere. Prvim snimanjem snimao se kadar s likom Purge.

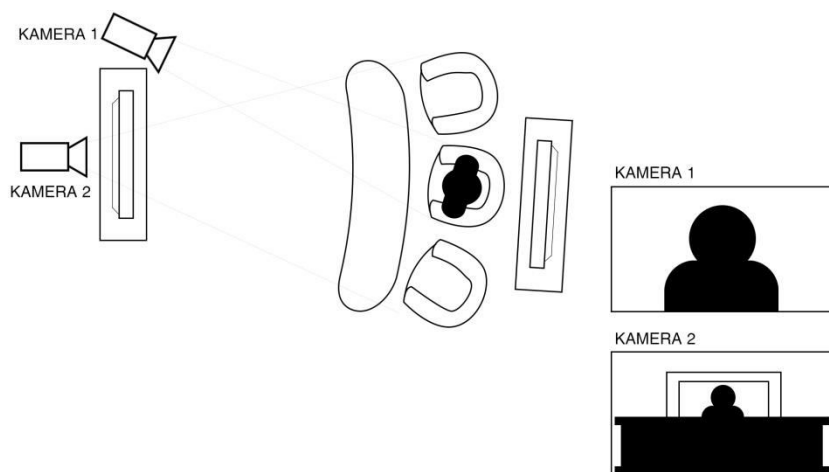


Slika 13.1 - Tlocrt prvog snimanja i izgled kadra prvog snimanja

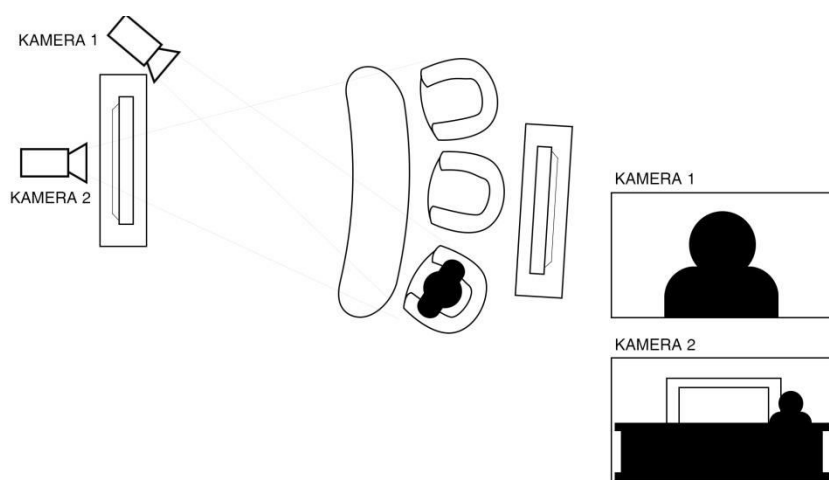
Sljedeća tri snimanja obavljena su u istom danu zbog prije navedenog razloga. Za ova snimanja bile su potrebne dvije kamere da bi u montaži bilo lakše rezati između kadrova.



Slika 13.2 - Tlocrt drugog snimanja i izgled kadrova drugog snimanja

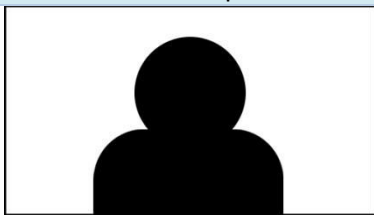
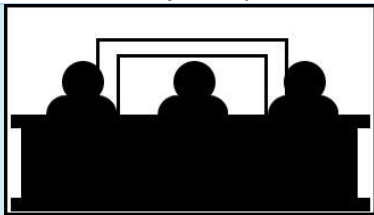


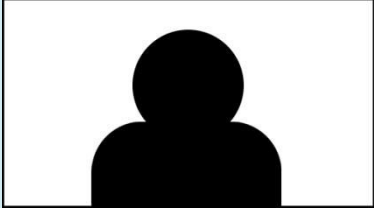

Slika 13.3 - Tlocrt trećeg snimanja i izgled kadrova trećeg snimanja

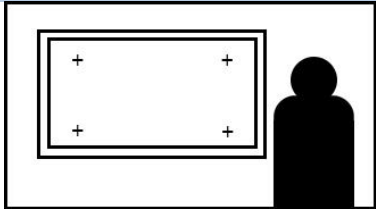


Slika 13.4 - Tlocrt četvrtog snimanja i izgled kadrova četvrtog snimanja

Nakon planiranja svih snimanja nastala je knjiga snimanja.

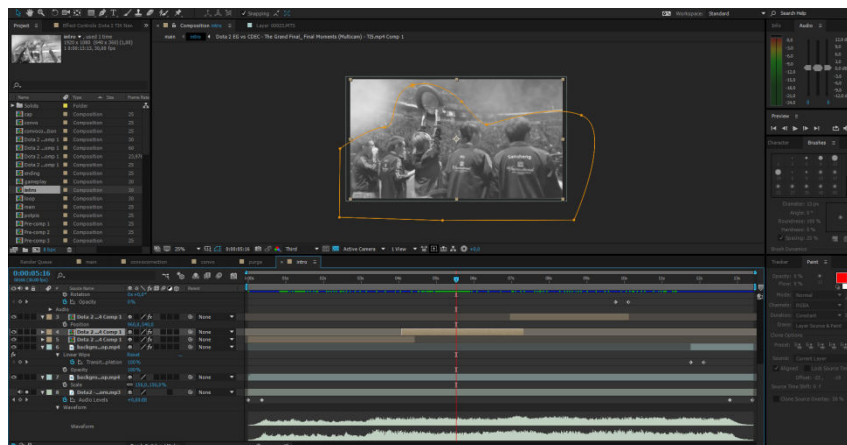
Broj kadra		
Kadar 1	Grafika - špica	
Kadar 2	 Voditelj, bliži plan	"Pozdrav svima i dobro došli u prvu epizodu..."
Kadar 3	 Studio, total studija	"Danas su sa mnom Capitalist i Tobi."
Kadar 4	Kadar 2	"Današnja igra je jedna od najslavnijih igara..."

Kadar 5	 Capitalist, bliži plan	"Sjećam se."
Kadar 6	 TobiWan, bliži plan	"Recimo da se ne sjećam."
Kadar 7	Kadar 2	"Za one koji se ne sjećaju pogledajmo..."
Kadar 8	Grafika - prijelaz	
Kadar 9	Grafika - prikaz videoigre	
Kadar 10	Kadar 8	
Kadar 11	Kadar 2	"Je li te je to podsjetilo..."
Kadar 12	Kadar 6	"Da, podsjetilo me."
Kadar 13	Kadar 2	"Porazgovarajmo prvo o svemu..."
Kadar 14	Kadar 3	"Oba tima su imala"
Kadar 15	Kadar 5	"..."snowball" sastava i rano..."
Kadar 16	Kadar 6	"Taj potez je bio znak..."
Kadar 17	Kadar 3	"Samo ta dva poteza su..."
Kadar 18	Kadar 2	"...dovoljna da taj meč postane jedan..."
Kadar 19	Kadar 3	"To je bila presudna borba za meč..."
Kadar 20	Kadar 6	"...i morali su napraviti očajnički potez..."
Kadar 21	Kadar 3	"Teško je pokazati razlog zašto..."
Kadar 22	Kadar 5	"Mislim, izgledalo je kao..."
Kadar 23	Kadar 2	"Da nije dobio kill nad TA..."
Kadar 24	Kadar 6	"Bilo bi puno teže jer im je..."
Kadar 25	Kadar 2	"Poslije te borbe sve se mijenja..."
Kadar 26	Kadar 3	"Nema smisla baciti..."
Kadar 27	Kadar 5	"...Bilo bi bolje da je..."
Kadar 28	Kadar 2	"Za one koji ne znaju,..."
Kadar 29	Kadar 6	"U načelu znači da jedan..."
Kadar 30	Kadar 5	"Strategija je bila jako dobra..."
Kadar 31	Kadar 6	"Savršeno prikazivanje..."
Kadar 32	Kadar 3	"...Ali to nije sve..."
Kadar 33	Kadar 6	"...Dendi nije imao svoj i..."
Kadar 34	Kadar 5	"I to ih ostavlja ugroženo protiv 'rat dota'..."
Kadar 35	Kadar 3	"...Ne bi rekao da nemaju uopće šanse,..."
Kadar 36	Kadar 2	" Na'Vi pokušava napraviti isto..."

Kadar 37	Kadar 8	
Kadar 38	 <p>Purge, srednji plan</p>	"Prvo se želim fokusirati na trenutak koji..."
Kadar 39	Kadar 8	
Kadar 40	Kadar 2	"Hvala Purge na analizi. Imam pitanje..."
Kadar 41	Kadar 3	"Ja bi ga ocijenio klasik..."
Kadar 42	Kadar 6	"Iako je bilo puno grešaka u tome meču, ja..."
Kadar 43	Kadar 2	"Hvala gospodo. Ovo je završiti našu..."
Kadar 44	Grafika - Odjavna špica	

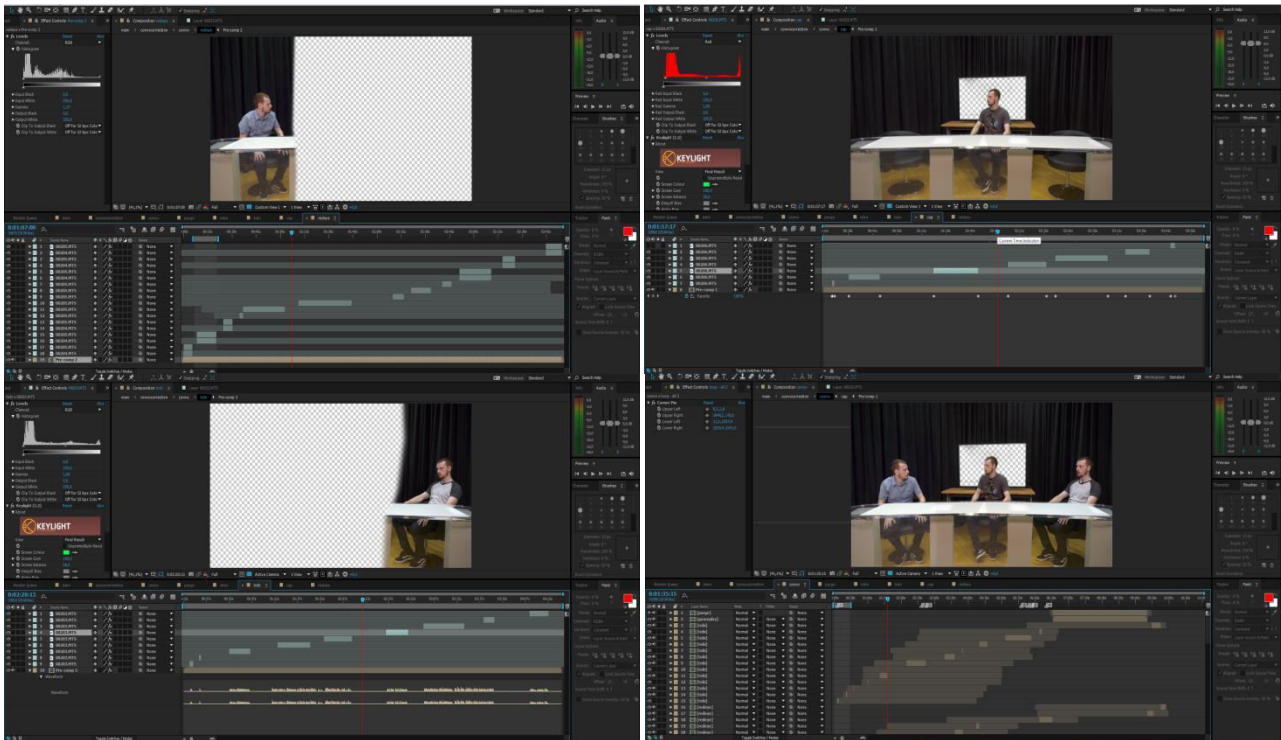
14. Montaža

Montaža počinje stvaranjem novog projekta. Programi koji su korišteni su *Adobe After Effects* i *Adobe Premiere Pro*. Špica napravljena je kombinacijom pet videa koji su pronađeni na *YouTubeu*. Pozadinski video i četiri videa završnih trenutaka raznih *Internationala*. Na klipove s *Internationala* koristila su se tri efekta, prvi *Twixtor* koji usporava klip na 70% originalne brzine, *Black & White* što pretvara klip u crno-bijeli video i *Levels* s kojime se boje približile pozadinskome klipu. Pošto *Twixtor* efekt remeti ostale efekte klipovi s *Twixtorom* su stavljeni u zasebnu sekvencu dok su ostali efekti stavljeni na tu sekvencu.

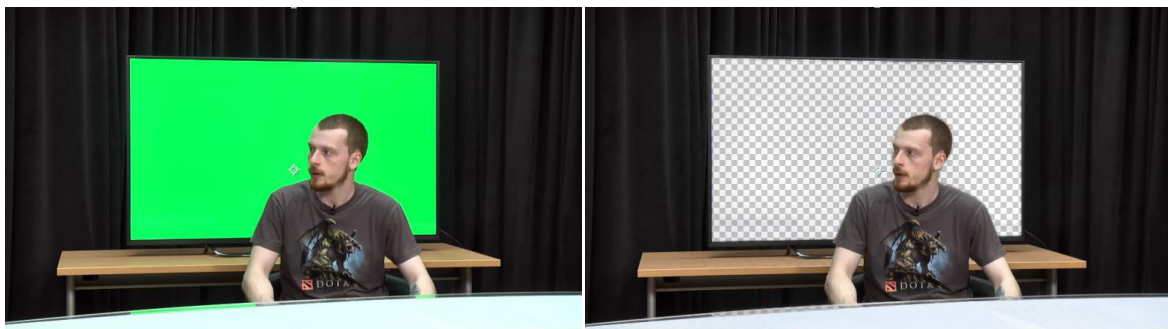


Slika 14.1 - Prikaz sekvence s špicom

Video koji se vrti u pozadini je modificirana verzija špice koja se beskonačno vrti. Za svaki lik napravljena je nova sekvencu u kojoj su sinkronizirani klipovi s istim likom. Na svaki klip u kojemu se vidi televizor u pozadini korišteno je dva efekta, *Keylight* i *Levels*. *Keylight* služi da se dobije Chroma key zelene boje u koji kasnije se stavlja *loop*, dok pomoću *Levels* se ispravlja balans bijele boje te se usklađuje s klipovima u kojemu se nalaze ostali likovi. Da bi se dobio total studija sa svim likovima u jednom kadru za svaki lik potrebno je maskirati klip te omekšati prijelaz.

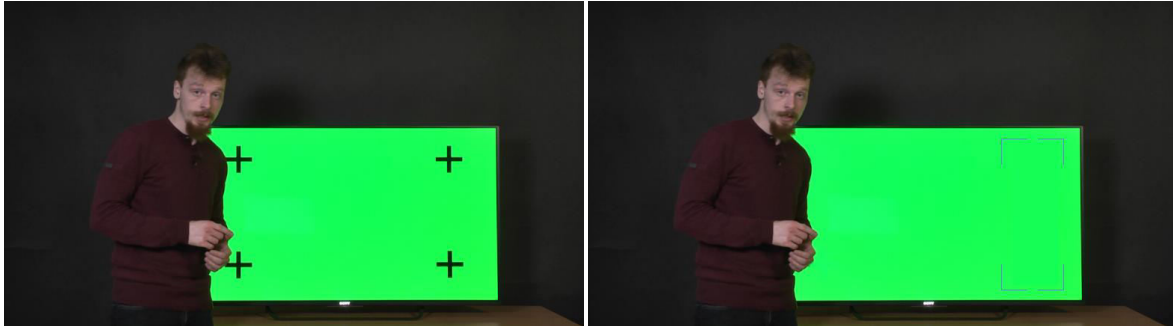


Slika 14.2 - Prikaz totala studija svakog lika i izgled zajedno (dolje desno)



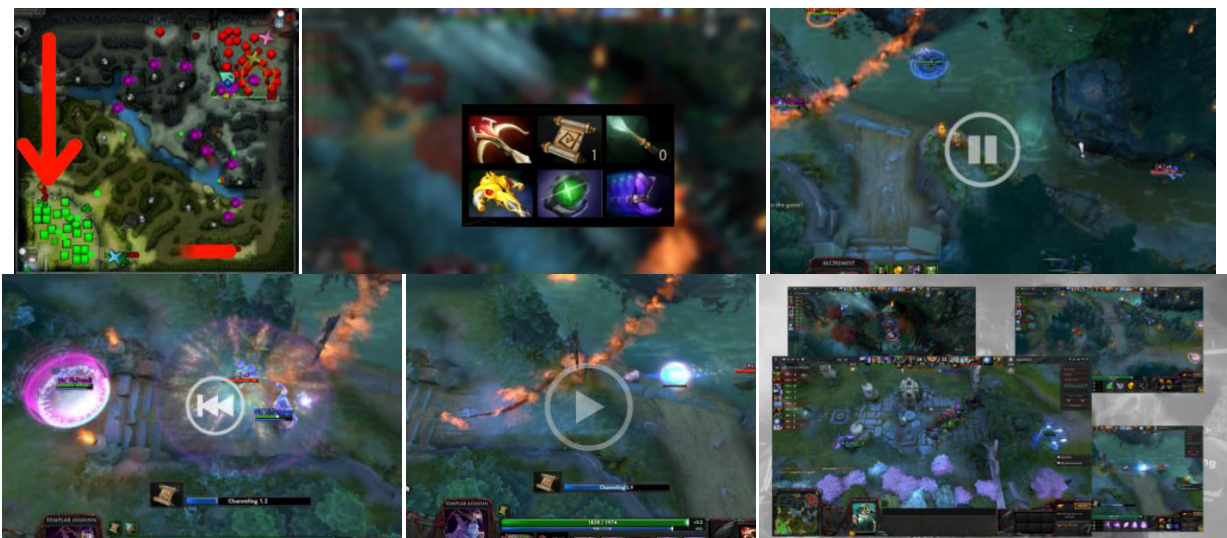
Slika 14.3 - Prikaz klipa s i bez (desno) efekta Keylight

Da bi stavili *loop* u pozadinu koristimo efekt *Corner Pin* koji nam omogućuje da pozicioniramo uglove klipa na uglove televizora. Za lik Purgea napravljena je nova sekvenca na kojoj su korištena dva efekta *Levels* i *Keylight*. *Keylight* služi da se dobije *Chroma key* zelene boje u koji kasnije se stavlja *loop*, dok pomoću *Levels* se ispravlja balans bijele boje. Kod snimanja korištena je pozadina sa znakovima što u montaži je stvaralo problem kod efekta *Keylight*, što je bilo potrebno ručno kadar po kadar ispraviti pomoću *Brush* alata. U kasnijim snimanjima koristila se pozadina bez znakova što je znatno olakšalo montiranje.



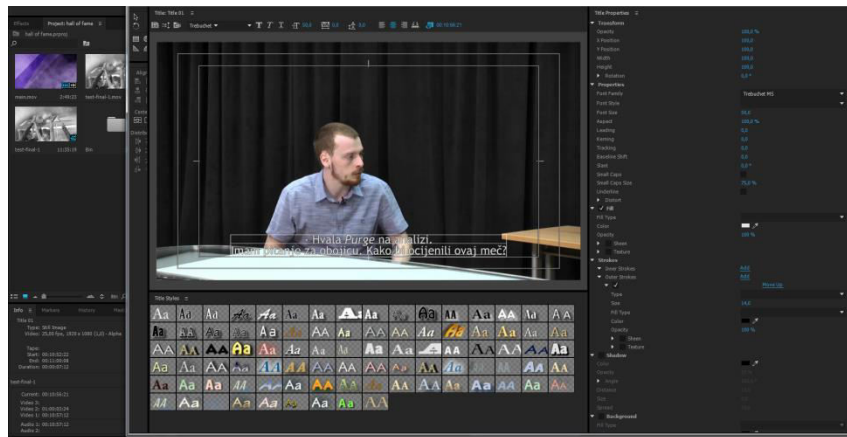
Slika 14.4 - Prikaz originalnog i ispravljenog (desno) klipa

Da bi se dobio iluzija kontroliranja ekrana dodirom, snimljene klipove videoigre montiralo i sinkroniziralo se s pokretima lika, kad on pritisne na ekran događa se radnja. Ujedno se moralo sinkronizirati radnja s govorom. Radnje koje su korištene su povećanje, zaustavljanje videa, pokretanje videa, odabir videa, crtanje strelica, označavanje te premotavanje videa. Za svaku radnju potreban je drugačiji efekt. Kod povećanja koristila se maska koja se povećava te kod nabiranja se pomoću *Brightness & Contrast* ističe nabrojeno. Kod zaustavljanja, pokretanja i premotavanja videa pojavljuje se efekt sa znakom za radnju. Efekt je postignut pomoću opcija *Scale* i *Opacity*. Odabir videa postignut je pomoću opcija *Scale*. Crtanje strelica postignut je pomoću efekta *Linear Wipe*, a označavanje pomoću opcije *Opacity* te efekta *Track Motion* koji omogućuje praćenje pokreta.



Slika 14.5 - Prikaz nekih od efekata

Nakon što su sve sekvence s likovima završene spojene su u zasebnu sekvencu prema knjizi snimanja uključujući sve grafike (špice, prijelazi, potpisi i repriza). Nakon ispravljanja detalja sekvencu se izvozi u datoteku koja se uvozi u *Adobe Premiere Pro* gdje se izrađuju titlovi s prijevodom. Titlovi se izrađuju pomoću opcije *Title*. Korišteni je font *Trebuchet MS* te je dodani efekt *Stroke* radi lakšeg čitanja. Nakon dodavanja titlova dodan je efekt *DeNoiser* koji smanjuje pozadinski šum.



Slika 14.6 - Prikaz izrade titlova

Za kraj sekvenca se izvozi u datoteku što je ujedno i završni video.

15. Zaključak

Emisija DOTA 2 Hall of Fame namijenjena je svim igračima videoigre DOTA 2 te svatko od njih može pronaći zabavu ili edukaciju u njoj. Zbog kompleksnosti videoigre o kojoj se govori te raznih naziva i sleng rječnika u radu opisuju se osnovni podaci, izrazi i elementi za razumijevanje samog videa.

Kako bi se realizirao video bilo je potrebno znanje same video igre, strategije koje koriste profesionalni igrači, znanje i razumijevanje postproduksijskih alata te kako olakšati i omogućiti sam proces montiranja te je potrebno znanje korištenja opreme za snimanje. Proces predprodukcije započeo je spontano samom inspiracijom te se kasnije pisanjem scenarija počela realizirati emisija.

Produkcija se odvijala u prostorima Sveučilišta Sjever te se ujedno koristila oprema Sveučilišta Sjever za snimanje. Kako bi se dobio efekt i kadar u kojemu su svi likovi bilo je potrebno predvidjeti način snimanja da bi bilo moguće kasnije to u postprodukciji realizirati.

Postprodukcija zahtijevala je razumijevanje i iskustvo unutar programa koji su korišteni za montažu što uključuje različite alate i efekte. Sam proces postprodukcije je dugotrajan i jednoličan te se u radu prikazuju samo najzanimljiviji dijelovi. Zbog nedostatka predviđanja u produkcijskome dijelu izrade nastala je greška koja se je morala ispraviti u postproduksijskome dijelu što je produžilo sam proces. Programi koji su korišteni za montiranje videa su Adobe After Effects CC 2015 i Adobe Premiere Pro CC 2015.

U Varaždinu, 24. rujna 2018.

(potpis studenta)

IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Filip Zrna (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Izrada prve epizode pod nazivom "DATA 2 Hall of Fame" (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Filip Zrna
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Filip Zrna (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Izrada prve epizode pod nazivom "DATA 2 Hall of Fame" (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Filip Zrna
(vlastoručni potpis)

16. Literatura

- [1] **DOTA 2 Wiki**, dostupno: 26.07.2018.
<https://dota2.gamepedia.com/Glossary>
- [2] **Wikipedija**, dostupno: 26.07.2018.
https://en.wikipedia.org/wiki/Dota_2
- [3] **Steam**, dostupno: 26.07.2018.
<https://store.steampowered.com/stats/>
- [4] **SteamCharts**, dostupno: 26.07.2018.
<https://steamcharts.com/app/570>
- [5] **DOTA 2 Wiki**, dostupno: 26.07.2018.
<https://dota2.gamepedia.com/Map>
- [6] **Reddit**, dostupno: 26.07.2018.
https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/39pyiw/dota_2_handy_map_made_an_updated_version_hope_it/
- [7] **Liquipedia**, dostupno: 26.07.2018.
https://liquipedia.net/dota2/Farm_Dependency
- [8] **DOTA 2**, dostupno: 26.07.2018.
<http://www.dota2.com/heroes/>
- [9] **DOTA 2 Wiki**, dostupno: 26.07.2018.
<https://dota2.gamepedia.com/Puck>
- [10] **DOTA 2**, dostupno: 26.07.2018.
<https://www.dota2.com/items/>
- [11] **DOTA 2**, dostupno: 26.07.2018.
<https://www.dota2.com/procircuit>
- [12] **Liquipedia**, dostupno: 26.07.2018.
https://liquipedia.net/dota2/Dota_Pro_Circuit/Rankings/Teams
- [13] **E-Sports Earnings**, dostupno: 26.07.2018.
<https://www.esportsearnings.com/tournaments>
- [14] **Prizepool Tracker**, dostupno: 26.07.2018.
<http://dota2.prizetrac.kr/international2018>
- [15] **Liquipedia**, dostupno: 26.07.2018.
https://liquipedia.net/dota2/The_International
- [16] **Liquipedia**, dostupno: 26.07.2018.
<https://liquipedia.net/dota2/Portal:Teams>
- [17] **Liquipedia**, dostupno: 26.07.2018.
<https://liquipedia.net/dota2/Alliance>
- [18] **Liquipedia**, dostupno: 26.07.2018.
https://liquipedia.net/dota2/Natus_Vincere
- [19] **YouTube: Inside the Octagon - Micić vs Cormier**, dostupno: 26.07.2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=T7qZxlqWz3E>

DVD emisije