

Protokol o hodnocení bakalářské práce – diplomové práce *)

Název práce: Interaktivní animace - počítačová hra

Práci předložil(a) student(ka): Oliver Vršanský

**Studijní obor a specializace: Multimediální design, specializace
Animovaná a interaktivní tvorba**

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil(a): prof. akad. mal. Jiří Barta

1. Cíl práce (a jeho naplnění):

Námět počítačové hry Olivera Vršanského vznikl postupně, od prvních nápadů inspirovaných hudbou Toma Waitse, až ke konečnému řešení hry v podobě „komiksové adventury“ s názvem TELEPES. Přestože bakalářská práce existuje zatím v podobě ukázky hry (tak, jak to stanoví zadání), je už dost zřetelné kam směřuje příběh, jak bude vypadat výtvarná stránka a jakou bude mít hra náročnost. I když do skutečného cíle zbývá ještě dlouhá cesta, je možné bakalářskou práci v této podobě, považovat za splněný úkol.

2. Technologická specifika (technická inovace):

Z technologického hlediska je práce realizována obvyklými výrobními postupy při tvorbě počítačových her. Výtvarné řešení vychází z kresby fixem, která je upravená Photoshopem a nakonec animovaná v programu Flash. Je to dobře zvolený postup, vhodný pro tvorbu interaktivních animací.

3. Přínos práce pro daný obor

Projekt je zatím ve stavu ukázky a jistě jej čeká ještě dlouhý vývoj. Je možné, že hra překvapí dramatickým příběhem, který je otevřený a že nabídne nejenom dobrodružství, ale i další systémové kvality, které hru rozvedou do atraktivní podoby. Pak by mohl být TELEPES pro obor přínosný, jako je tomu třeba v případě skvělého „Machinária“ z produkce studia „Amanita design“.

4. Silné stránky díla

Za silnou stránku díla považuji námět a celkovou ideovou koncepci. Příběh, tak, jak je zatím pojatý, má velký potenciál výtvarné obrazotvornosti a zároveň i možnosti dějových zvrátů a překvapení. Atmosféra vylidněného města nebo exteriér a interiér monumentální „televizní – babylonské“ věže, jsou velmi inspirativní.

Je zároveň sympatické, že námět s prvky science fiction, který by snadno mohl upadnout do výtvarného a akčního klišé, udržel Oliver Vršanský v kultivované a střízlivé formě.

Úsporné animace, narativní kresby i jednoduché dialogy v „bublínách“ tvoří dohromady přehledný a harmonický celek, vhodný pro tento druh počítačové hry s komiksovými prvky.

5. Slabé stránky díla

Přestože má úvodní část hry už definitivní podobu, iluze „šťastného domova“ ještě není dokonalá. Spoléhá spíš na textové informace, než na výběr a obsah záběrů. Denní rituály – venčení psa, jídlo, koukání na televizi - expozice obsahuje, ale určitě by je neškodilo ještě rozvést v dalších vtipných scénách. Expozici by prospěl i hudební doprovod, který by navodil příjemnou atmosféru a hororový tón by určitě měl zaznít později, až s proměnou PÁNA v somnambulního robota.

Architektura TV věže je zatím ještě schematická a jako hlavní mediální „katedrála“ by si zasloužila větší pozornost a detailnější zpracování. Věřím, že tvar a proporce věže, se ještě budou řešit v souvislosti s vývojem scénáře.

6. Hodnocení a navrhovaná známka (výborně, velmi dobře, dobře, nevyhově):

Výborně

Datum:

12. 5. 2013

Podpis:

