



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

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil(a): MgA. Jaromír Plachý

(Ronkova 482/4, Praha 8, 180 00)

1. Cíl práce

(a jeho naplnění):

Z mého pohledu bylo zadání práce splněno. Médium počítačové hry nebo interaktivní animace skýtá obrovské možnosti, ale zároveň také velká úskalí. Pro tvůrce animovaných filmů nebo komiksů nemusí být úplně jednoduché do tohoto oboru proniknout především kvůli onomu zakletému "čtvrtému rozměru", který je pro hry zásadní. Myslím tím vtažení diváka do hry a příprava takových interakcí, které pro něj budou zajímavé a budou tvořit gros výsledného uměleckého díla. Záměrně používám tento termín, neboť jsem stoprocentně přesvědčen, že i počítačová hra může být plnohodnotným uměleckým dílem.

V našem současném uměleckém prostředí se zatím stále ještě jedná o skutečné pionýrské objevování dosud nepoznaného nebo jen málo prozkoumaného území, při kterém je často využíváno sympatických a zajímavých výtvarných i herních experimentů. Ovšem i počítačová hra má svoje pravidla a je nutno ji propracovat i po řemeslné stránce. Autor her by tedy měl v nejideálnějším případě v sobě skloubit znalosti režiséra, scénáristy, výtvarníka, programátora a "herního designera" - neboli tvůrce interaktivních složek díla. To vše je samozřejmě technicky, ale především časově nesmírně náročné a já musím zopakovat, že zadání bylo vzhledem k omezenému času na realizaci a vzhledem k technickým možnostem dostatečně splněno.

2. Technologická specifika

(technická inovace):

Z předložené ukázky je patrné, s jakými herními principy autor pracuje. Hra dovede v přiměřeném množství skloubit „odpočinkovější“ části s těmi logickými. Nejzajímavějším principem je výrazná inspirace komiksem a pokus o propojení tohoto média s počítačovou hrou. V tom je ovšem někdy také zádrhel - je nutné si uvědomit, že hra by měla být tím hlavním médiem, které jen vtipně a originálně

využívá komiksových podnětů a zákonitostí. V současné podobě hry se toto autorovi daří do značné míry, ale pro to, aby se jeho dílo stalo technologicky skutečně inovativním by bylo zapotřebí, aby v dalších levelech byla komiksová inspirace více akcentována - ať již ve vizuální stránce, tak v herním designu.

3. Přínos práce pro daný obor

Přesto, že oblast interaktivní tvorby skýtá velké možnosti, tak je většinou využívána především pro komerční účely a obor se po příběhové, emoční a samozřejmě také výtvarné stránce příliš neobohacuje. Myslím si, že se autor lehce podceňuje, co se týče zhodnocení svého přínosu. Hra je po vizuální stránce velmi dobře zpracovaná a nabízí (nebo bude nabízet) přesně ony příběhové vlastnosti, o kterých se zmiňuji. Přesto je ale (tedy alespoň pro mne osobně) nejzásadnějším obohacením výtvarná kultivace, které není v tomto oboru nikdy dost. A samozřejmě nemohu opomenout morální přínos nenásilné hry, kde dobro zvítězí nad zlem. Toto zdánlivé klišé má stále svůj význam, zejména v kontextu 3D akčních her.

4. Silné stránky díla

Zde nezbývá než znovu zmínit silnou vizuální stránku díla a vyzdvihnout také propracovanost herního úkolu - "puzzlu", která je patrná z předložené ukázky. Navíc vtipné využívání komiksu, které je v ukázce naznačeno, skýtá další velké výzvy a také příslib toho, že pokud by autor v budoucnosti svou hru dokončil (a v to také doufám), mohlo by se jednat o plnohodnotné a kvalitní dílo, které by nemuselo zapadnout. To už samo o sobě může být považováno za úspěch nebo minimálně za velmi dobrý začátek na cestě k zdárnému výsledku.

5. Slabé stránky díla

Z pohledu animátora bych možná ještě zapracoval na úvodní sekvenci - "intru", ve kterém jsme seznámeni se základním příběhem. Samozřejmě chápu, že se pravděpodobně jedná o jakousi parafrazi na statické obrázky komiksu, nicméně ve druhé části, v níž se pes vydává na cestu, mi hra přijde zpracována animačně mnohem zajímavěji. Není opravdu nutné, jak autor píše, navazovat na tradici studia Disney, ale vzhledem k tomu, že po poněkud nezábavném úvodu přichází velmi dobře zpracovaná druhá část, působí tyto dvě věci kvalitativně rozdílně.

Zároveň bych dořešil také zvukovou stránku, kterou lze na rozdíl od vizuálu považovat za jaksi provizorní. Nicméně chápu, že autor, stejně jako není profesionálním programátorem, není ani hudebníkem a hudba a zvuky slouží spíše pro lepší představu budoucího celku, tedy jako jakási skica.

Pokud bych měl pátrat po tom, co by šlo ještě dílu vytknout, tak lze zmínit jakési herní "standardy" - formálnosti, které by v současné době měly hry splňovat. Tím by kupříkladu mohlo být tlačítko na úplném začátku, kterým se hra spustí a další na konci, díky kterému si celou hru (nebo její ukázkou) můžeme spustit znovu. Postrádám také tlačítko, které nám umožní přeskočit úvodní animaci. Neboť někteří hráči (i když je to smutné) animace i filmy přeskakují a čekání na samotné hraní by je mohlo odradit, což by byla škoda.

6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Nerad bych, aby mé komentáře a hodnocení ukázky (jak doufám budoucí hry) působili nějak přehnaně lichotivě. Jedná se o můj upřímný názor a snažil jsem se být také maximálně objektivní. Nemohu než ještě jednou zopakovat, že i přes nepříznivé časové podmínky se pan Vršanský úkolu zhostil znamenitě a rozhodně se ubírá cestou, kterou by se měl v jakési prapodivně ideální budoucnosti ubírat celý herní obor - a tedy cestou snahy vytvářet hodnotná a smysluplná díla, která se nebojí být originální v tom dobrém slova smyslu.

I přes některé mé výhrady k technické stránce věci nemohu než navrhnout známku výbornou s hvězdičkou a autorovi popřát hodně trpělivosti a zdaru při dokončování hry.

Datum:

17.5.2013

Podpis:

