

20-06-2013



Protokol o hodnocení bakalářské práce – diplomové práce *)

Název práce: Návrh počítačové hry

Práci předložil(a) student(ka): Šárka Pěnková

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

Hodnocení vedoucího práce

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

1. Cíl práce (a jeho naplnění):

Počítačové hry, jako téma, mají velký prostor pro výtvarnou i technickou invenci, jsou aktuální a mohou mít i komerční využití. Takový cíl, v menším měřítku, si klade i Šárka Pěnková, ve svém projektu Světluška. Je ale jasné, že během studia, nemůže vzniknout hra na takové úrovni, aby konkurovala profesionálním výrobkům, proto se zadání bakalářské práce omezilo jen na ukázkou hry, scénář a výtvarné řešení. Žánr „adventura“, který si Šárka zvolila, je většinou založen na romantickém a dobrodružném příběhu, typu: „cesta odněkud někam“. V tomto případě jde o hru pro děti s hlavními aktéry - světluškami, které unáší vítr nočním lesem. Les je plný nástrah a predátorů, kteří světlušky ohrožují. Úkolem hráče je světlušky pochyťat a živé a zdravé vrátit zpátky domů. Přestože je projekt zatím ve vývojové fázi, základní představa už z toho vyplývá a cíl bakalářské práce je splněn.

2. Technologická specifika (technická inovace):

Technická stránka při tvorbě počítačových her je stejně důležitá, jako výtvarná nebo scenáristická. V tomto případě použila Šárka tužkovou a uhlovou kresbu upravenou v programu Photoshop. Konečnou podobu interaktivní hry pak zpracovala v programu Flash s pomocí profesionálního programátora. Aby udržela výtvarný rukopis a atmosféry, rozhodla se pro „ruční - pookénkovou“ animaci bitmapových souborů, podobně jako autoři úspěšné hry „Machinarium“. Tak vznikla funkční ukáзка, na které je možné stavět další pokračování a uzavřít pak projekt do definitivní podoby.

3. Přínos práce pro daný obor

V žánru počítačových her je velký nával, právě pro svoji snadnou distribuci po internetu a lákavou možnost rychlého úspěchu. V silné konkurenci se pak prosadí jedině tak originální hry, jako je „Machinárim“, „Samorost“ nebo „Botanicula“ z produkce Amanita Design, ale ostatní na úspěch třeba dlouho čekají.

„Světluška“ Šárky Pěnkové nemá takové ambice, aby na sebe upozornila výjimečnou originalitou, ale je od počátku zamýšlena jako skromný, romantický projekt, který najde své uživatele mezi malými školáky. Dnešní generace dětí je náročná a hned tak ji něco nepřekvapí. Proto si myslím, že „Světluška“ se bude muset na svoji dobrodružnou a nelehkou cestu ještě dobře připravit.

4. Silné stránky díla

Ideová koncepce hry – postupné osvětlování a prohlížení scény – je dobrý nápad, zatím ale jen částečně využitý. Jemná tužková kresba zpracovaná ve Photoshopu i monotónní barevnost vystihují romantickou atmosféru letní noci.

Hra má praktické výhody (je vhodná do prostředí dotykových displayů) a dá se tedy lehce aplikovat v široké nabídce elektronických zařízení.

5. Slabé stránky díla

Výtvarná nesourodost mezi stylizovanou vegetací a realistickou kresbou zvířat (kočka, sova). Za větší problém považuji samotné světlušky, které jsou schematicky zjednodušené a nepřesvědčivě stylizované, s pozadím se nespojují a vedle svých protivníků nepůsobí věrohodně.

Rezervy vidím (nebo spíš slyším) také ve zvukovém – hudebním doprovodu, který zatím romantickou a poetickou atmosféru scény, nepodporují, ale spíš evokují detektivní napětí.

6. Hodnocení a navrhaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Velmi dobře

Datum:

10. 5. 2013

Podpis:

