

Hodnocení oponenta magisterské diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Anna Němečková		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Animovaná tvorba		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2020/21
Název práce	Charakter design v počítačových hrách		
Oponent práce	Prof. Ondrej Slivka ArtD.		

Nakoľko nepatrím medzi hráčov počítačových hier (jednoducho, svet z vonkajšej strany okien sa mi zatiaľ zdá byť zaujímavejší, ako ten vo Windowsoch), som veľmi rád, že prostredníctvom tejto teoretickej práce som mohol pričuchnúť k tomuto všestranne atraktívnemu odvetviu, navyše bez nebezpečenstva, že by som sa stal závislým gamblerom. Na druhej strane, musíme priznať, že z hľadiska technológií i poetiky sú videohry hľadačmi ciest budúcej kinematografie.

Autorka si vybrala veľmi vábivé príklady hier. Špecializovala sa na žáner temných adventúr. Hneď prvá má niekoľko zaujímavostí, počnúc deformáciami a proporciami tel hlavných aktérov, až po nasvietenie a farebné podanie scény. Všíma si aj technické limity tej - ktorej techniky. Oboznamuje nás s fintami, ako tvorcovia hry postupne manipulujú s našimi paradigmami a vytvárajú zlomové body obratu v objavovaní charakterov jednotlivých postáv pohybujúcich sa v post katastrofickom svete. Jej exaktné analytické myslenie je dobrým darom aj pre tvorbu animovaných filmov!

Čítanie bolo veľmi pútavé, text je bohato ilustrovaný obrázkami, pochopia ho aj čitatelia ktorí doteraz hrali iba analógové *Člověče nezlob se!* Sám som toho príkladom. Autorka sa opiera o bohatý zoznam prečítanej literatúry.

Prácu odporúčam prijať k obhajobe.

Návrh klasifikace: **A- výborne**

Otázka do diskusie:

O čom sa Vám sníva po večernom hraní takýchto depresívnych hier?

Ve Bratislave 10.6.2021

Podpis oponenta