

2025

Maturitné návrhy

Simona Oreničová

Koncept, prieskum,
zhromaždenie informácií

MATURITA téma č. 6 - príbeh**NÁPADY**

Návrh videohry

- main menu by bolo animované/video, vyzeralo to fajn, nemusí tam byť len still image
- <https://store.steampowered.com/tags/cn/Hand-drawn/>
- vymyslela by som, aké by mala hra stratégie, ako by sa ovládala, inspo napr. quick time eventy v Supermassive Games hrách, pohyb postáv v priestore, či to bude klikačka, plošinovka ako Sally Face, len narrative a dialógy postáv ako Dream Daddy, atď...
- chcela by som sa vyhnúť nekonečne dlhým textom ako je v West of Loathing alebo Pathologic, je to fajn, pokiaľ na to je človek stavaný, že dno, budem a nevedí mi veľa čítať, prípadne tam dať dabing (to by bolo cool, len hlasné by bolo, aby to znelo dobre, aby som mala dobrých VA).
- možno to robiť v blenderi, ale dávať len 2D objekty za seba, že pozadie dozadu, potom objekty, postavy, a zas objekty vpredu, len to by bolo technicky náročnejšie a neviem, ako by vyzeral render. bolo by to ale živšie, pretože by som vedela robiť pohyby kamery a vyzeralo by to dobre
- text a veci by boli 2D ale v 3D priestore, teraz myslím hlavne na text dialógu, ako to spravili v MiSide, že bolo to z pohľadu kamery 2D, ale predsa to bolo v priestore, a text sa potom rozpadal na zem a objekty okolo, interakcia s prostredím
- "Hľadali ducha. Aj ho našli. ... Bol to však duch miesta (genius loci)." - je to aj referencia na Grave Encounters kde bolo na posterí "They were searching for a proof. And they found it."
- https://open.spotify.com/album/4wFHTdeCa6tLGmm0ExoxlB?si=X0yHVxSGS_ite1MhAsZ8QQ - hudba od Murcof
- 8D zvuk
- tutorial na hru by mohol byť vo vlaku - postavy sa len dostávajú do Trenčianskych Teplic, človek tam zistí, ako interagovať s objektmi, základné pohyby, že sa môže pozerať rôzne, aj keď by to bola plošinovka, že smer do kamery a chrbtom k nej, a klasicky doprava a doľava, alebo také niečo
- Mohla by otvoriť dvere do záchodu a tam by bolo čosi popísané, že "press — to —", alebo slovensky, keď tak by to bol len vtip

**Téma č. 6: PRÍBEH****1. Obsah zadania a termíny:**

Popis: Spracujte svoj život do obrazov, vytvorte krátku animáciu/ video/ trailer z kľúčových momentov, ktoré vás vystihujú. Môžete pri tom trochu preháňať a vypointovať príbeh do neočakávaného, očakávaného alebo otvoreného konca.

1.1 Návrhy:

1. povinná klasifikovaná konzultácia: do 28. 02. 2025.

Predloženie návrhov maturitnej práce: do 21. 03. 2025 do 14:00 hod.

Zadanie k návrhom:

- preskúmajte ideový okruh témy, zhromaždite inšpiračné zdroje,
- načrtnite skice na formát A5/ A4 v ľubovoľnej technike,
- navrhnete možnosti riešenia a postup práce,
- navrhnete definitívny variant, technológiu spracovania alebo tlače, náhadu, makety,
- zrealizujte maketu, materiálovú skúšku, printovú skúšku,
- vytvorte portfólio návrhov obsahujúce skice, štúdie, kresby a iný inšpiračný materiál.

1.2 Odborná maturitná práca:

Odvodzenie odbornej maturitnej práce: do 25. 04. 2025.

Zadanie k odbornej maturitnej práci:

- teoreticky spracujte tému podľa schválenej štruktúry /titulná strana, obsah, abstrakt v slovenskom jazyku a v anglickom jazyku v počte 200 slov, 6 normostrán odborného textu, obrazová príloha, zdroje literatúry/,
- preskúmajte inšpiračné zdroje, uveďte vlastné ideové a výtvarné riešenia,
- popíšte technický a technologický postup, uveďte rozpočet realizácie, priložte obrazovú dokumentáciu,
- uveďte bibliografické, internetové a iné zdroje informácií použité vo vašej práci,
- vykonajte jazykovú korektúru odbornej maturitnej práce.

1.3 Realizácia:

2. povinná klasifikovaná konzultácia: do 04. 04. 2025.

3. povinná klasifikovaná konzultácia: do 02. 05. 2025.

Finalizácia maturitnej práce: od 05. 05. 2025 do 09. 05. 2025.

Odvodzenie maturitnej práce: do 09. 05. 2025 do 14:00 hod.

Fotodokumentácia a zálohovanie: do 12. 05. 2025 do 14:00 hod.

Inštalácia maturitnej práce: 14. 05. 2025.

Zadanie k realizácii:

- podľa návrhov zrealizujte animáciu/ video v trvaní min. 60 sekúnd – 120 sekúnd, ktoré spracujete vo vhodnom softvéri a uložite vo formáte *.mp4, vytvorte podporný materiál k traileru /napr. plagáty, skrátený komiks a pod./,
- navrhnete a zrealizujete vhodnú úpravu a adjustáciu návrhov a iných sprievodných materiálov,
- vytvorte maturitnú prácu a dokumentáciu v digitálnej podobe vo formáte *.pdf, *.mp4 a zálohujte v príslušnej zložke na platforme Microsoft Teams, na školskom serveri, všetky digitálne súbory označte menom a priezviskom, názvom témy a rokom vzniku, nainštalujte výsledky svojej práce.

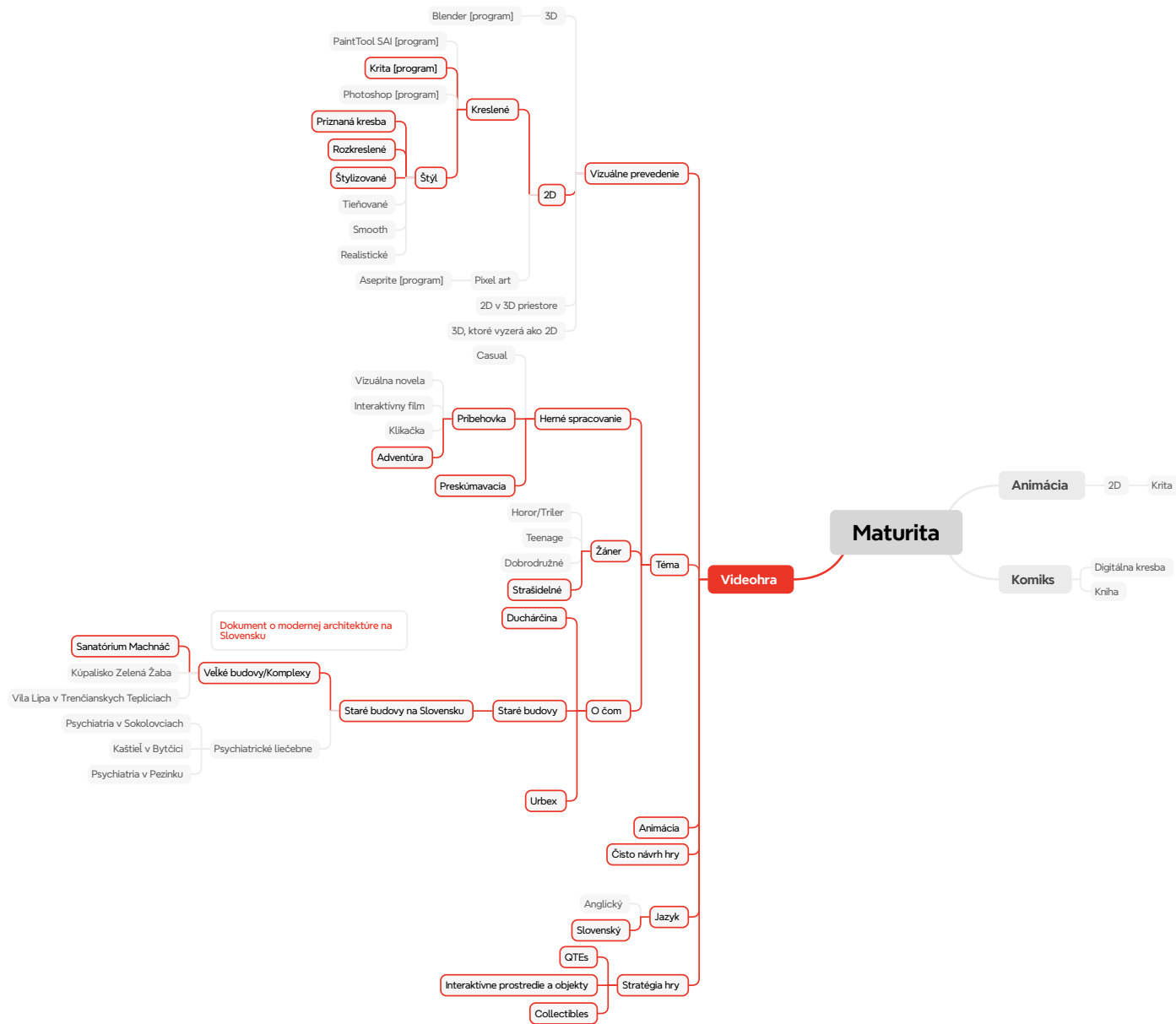
1.4 Obhajoba:

Obhajoba maturitnej práce: 15. 05. 2025

- súčasťou obhajoby PČOZ MS je prezentácia maturitnej práce v programe Microsoft Office PowerPoint alebo inej prezentačnej aplikácii (odovzdať vo formáte *.pdf) v rozsahu 15 slidov.

2. Materiálne podmienky a učebné pomôcky:

- odborná literatúra, internet, ukážky umeleckých diel, grafické počítačové programy, výtvarné pomôcky – farby, štetce, grafické pomôcky a materiály a pod., vetraná miestnosť, pracovné nástroje a náradie, digitálne médiá.



Čo chcem mojou maturitou dosiahnuť?



Liečebný dom Machnáč

architekt: **Jaromír Krejcar**

rok výstavby: **1930-1932**

štýl: **(puristický) funkcionalizmus, inšpirácia v zaoceánskych parníkoch**

V roku 1929 sa konala súťaž o projektovanie tejto stavby, kde sa ako prvý umiestnil Jaromír Krejcar. Návrh stavby už jasne predstavoval výslednú podobu projektu, avšak Krejcar pozmenil základné rozvrhnutie budovy. Zo symetrického „T“ vytvoril asymetrické, čo dočielil napríklad pridaním balkónov dvojlôžkovým izbám a tak vznikli dve fasády, jedna s balkónmi, druhá len s oknami.

Krejcar nevedel pri svojich projektoch ustrážiť rozpočet a táto stavba sa stala najdrahšou česko-slovenskou stavbou tridsiatych rokov.

Čo sa týka architektúry objektu, sanatórium má šesťpodlažnú ubytovaciú časť, spoločenskú časť a chodby s voľne umiestnenými stĺpmi. Tieto stĺpy umožnili na západnom priečelí umiestnenie horizontálnych okien, ktoré nám silno pripomínajú Le Corbusierove princípy modernej architektúry.

Táto budova je unikátna vďaka svojim slnečným terasám na streche budovy a ikonickému zaobleniu na čele spoločenskej časti, ktorá nám evokuje spomínanú architektúru alebo dizajn zaoceánskych parníkov, ktoré Krejcar veľmi obdivoval a považoval ich za estetický ideál.

Čím ma stavba zaujala a ako som sa k nej dostala? Stavbu som objavila vďaka predmetu dejín umenia. Ako nadšenec unikátnych a „zostárnutých“ stavieb som sa rozhodla, že o tejto budove zistím viac, priblížim ju ostatným a dám jej lásku, ktorú si zaslúži.



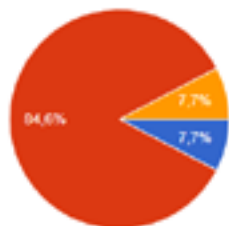
**Dokument
o modernej architektúre**



Ako dobre poznáš slovenskú historickú a/alebo modernú architektúru?

Kopírovať graf

13 odpovedí



- Poznám veľa významných stavieb na Slovensku
- Poznám niektoré dôležitejšie stavby na Slovensku
- Nepoznám toho veľa (len z okolia, od známych som počúvala, ...)
- Nezajímam sa o to/Nepoznám vôbec

Čo sa týka filmov, seriálov, hier, ... ako si na tom s jazykom? Čo preferuješ pri sledovaní?

Kopírovať graf

13 odpovedí

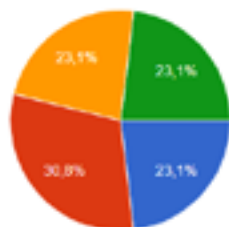


- Nemám problém počúvať anglický originálny dabing (pokiaľ ovládam jazyk)
- Pustím si titulky v angličtine alebo v originálnom jazyku, aby som im rozumela (treba mi preklad)
- Je mi príjemnejšie čítať titulky v slovenčine alebo češtine
- Najlepšie je pre mňa slovenský alebo český dabing

Ako si na tom s textom na čítanie?

Kopírovať graf

13 odpovedí



- Nevadí mi čítať dlhé texty
- Mám radšej, keď je text kratší
- Text preferujem zhrnutý v bodoch, prehľadný, vizuálne spracovaný
- Najlepšie je pre mňa vizuálna komunikácia — bez textu

Ako prispôbiť prostredie tak, aby som vedela ovplyvňovať pocity ľudí

Ako na teba vplyvajú rôzne typy počasia? — keď je slnečno, keď je sychravo a/alebo fúka vietor, keď husto prší, ... Ktoré ti je najbližšie? Ktoré v tebe naopak vyvoláva negatívne pocity?

13 odpovedí

Najradšej mam keď svieta slnko a je polooblačno. Nemam rad keď je trochu nad nulou a dotoh prsi a fuka vietor.

Všetko ma niečo do seba ale snežik je kul :3

Podľa toho aké je ročné obdobie, cez zimu a jeseň mám rada slnko ale aj dážď či sneh no cez leto nemám rada moc slnečné dni vadí mi to ostré priame slnko vtedy mám radšej sychravo alebo keď prší

Negatívny pocit-> Absolútne teplo, keď sa topia už podrážky na topánke. Všetko ostatné je v poriadku.

Najbližšie mi je keď je slnečno, vtedy mám pocit že sa všetko prebúdzza, fahá ma to von, robí rôzne aktivity, naopak, sychravé vo mne vyvoláva málo energie, demotivovanosť, ponurosť, smútok, zľú náladu.

Naj: slnečné ale aj keď je letný dážď bez vetra, zle: silná búrka blesky vietor

Ja mam rada všetky počasia 🍀



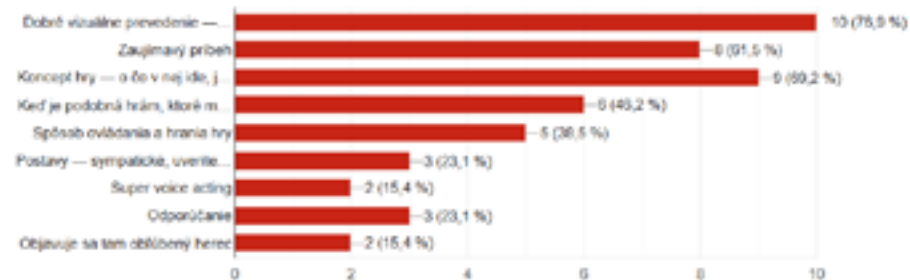
Na čo sa sústrediť a čo vymakať

Aké tlačidlá a ovládanie použijem v hre

Čo ťa vie na hre zaujať alebo prijať k jej hraníu?

Kopirovať graf

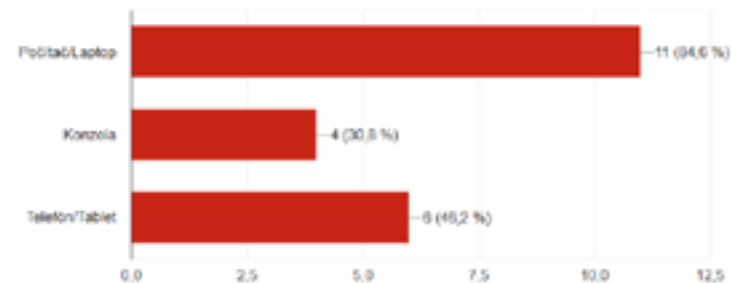
13 odpovedí



Na akom zariadení hráš?

Kopirovať graf

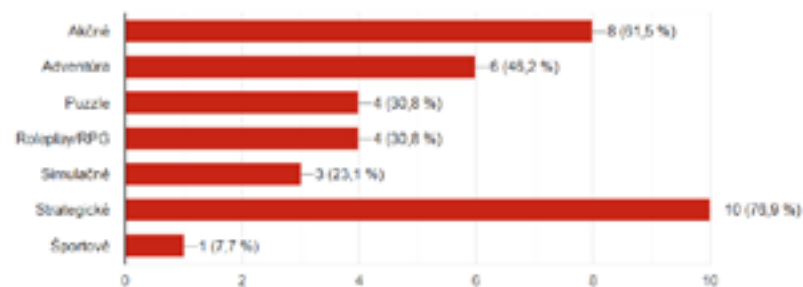
13 odpovedí



Aké žánre hier máš rád/rada?

Kopirovať graf

13 odpovedí



Som hráč...

Kopirovať graf

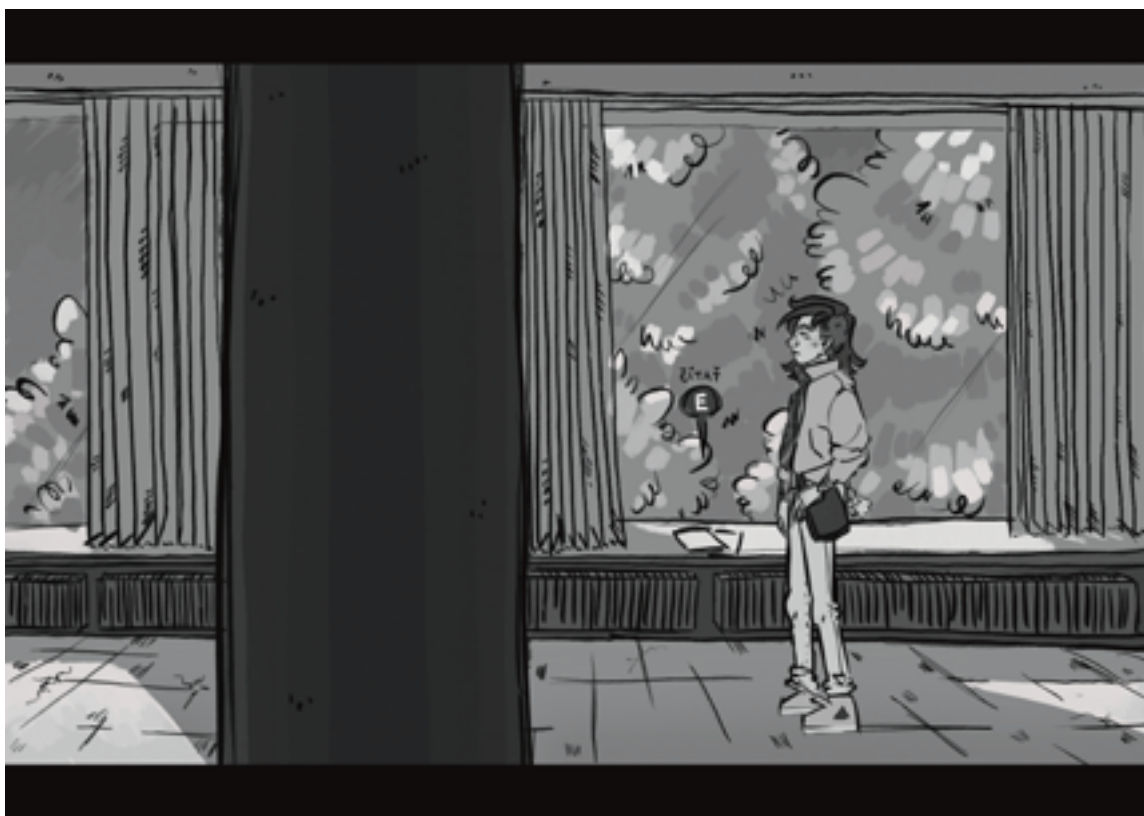
13 odpovedí



Či majú ľudia záujem preskúmať aj nepovinné miesta, interagovať s objektami

Umelecká, kresebná časť











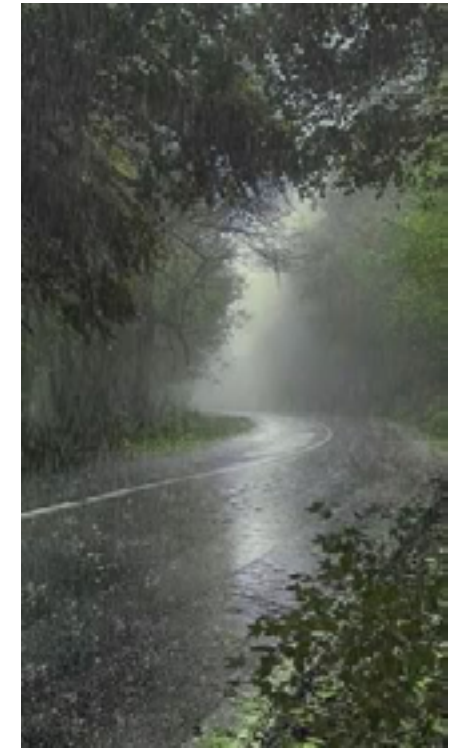
Animácie základných pohybov postavy v hre, ktoré by sa opakovali v loope:

- idle animácia
- dodatkové idle animácie = keď hráč dlhšiu dobu nepohybuje postavou (napr. kvapka zo stropu, otočenie sa, ...)
- kráčanie
- beh
- interakcia = zdvihnutie objektu
- interakcia = otvorenie dverí, šuflíka, skrinky, ...
- fotenie
- pozeranie do mobilu (keď si chce človek pozrieť cieľ)



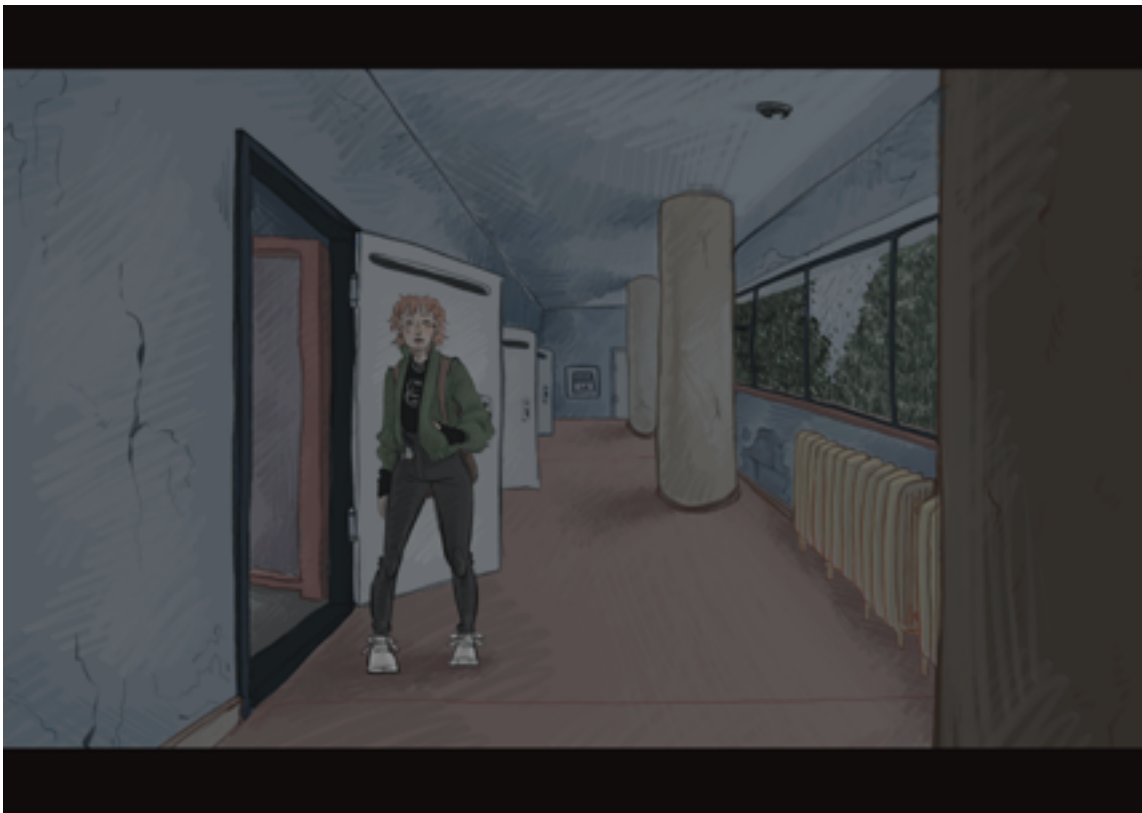
*odtöne spravené už podľa farebnosti postavy





- **menej saturevané farby** – pôsobia realistickejšie, používajú sa v hororových hrách
- ponuroť upršaného dňa, hmla, chlad
- počasie má pôsobiť na hráča, vyvolať pocit záhady, tajomnosti
- **sivé, zemité, prírodné farby** – v tomto viem potom využiť kontrast, keď by som chcela na nejaký objekt upozorniť
- počasie je tiež ideálne pre postavu, pretože za upršaného dňa by nemalo byť vonku toľko ľudí, a teda má menšiu pravdepodobnosť, že ju niekto uvidí vkrádať sa do sanatória

farebné akcenty



ÚVODNÁ ČASŤ

čierna obrazovka, divák čaká, kým sa niečo začne diať.

POSTAVA sa ozve získa si divákovu pozornosť

HL. POSTAVA

prehovorí tichým hlasom, takmer šepotom. V hlase cítiť napätie

„Mám pocit, že tu nie som sama.“

Pohľad na oblohu, potom na budovu sanatória. Vonku je silný vietor a mesiac osvetľuje okolie. POSTAVA si znudene niečo zapisuje. Ozve sa tresknutie dverí, postava sa zľakne. Ide preskúmať chodbu.

Postava kráča, napäto no so zvedavosťou dýcha, aby ju možný návštevník nezačul. Zvuk hlučného kvílenia vetra sa rozlieha budovou.

POSTAVA prechádza okolo dverí, ktoré sa naklonia a začnú padať smerom na ňu.

HL. POSTAVA

zhíkne

Podarí sa jej uhnúť a dvere so silným tresknutím padnú na zem.

HL. POSTAVA

zvuky dopadnutia na zem, vyrazenie dychu

Pri dopade vypadne postave z batohu SPIRIT BOX. Zapne sa.

POSTAVA dychčí s rýchleho pohybu a zvedavo pozrie na krabičku.

Zo SPIRIT BOXU sa ozývajú zvuky.

> CUT <

GAMEPLAY

HL. POSTAVA

„Prišla som, aby som našla dôkaz.“ *pauza*

HL. POSTAVA

„Nerobím to pre peniaze či slávu...“

krátka pauza a ani sa nesnažím byť výnimočná.

uvoľnene, s pousmiatím

Pátranie po duchoch/nadprirodzenom/nevysvetliteľných javoch je moje hobby.“

HL. POSTAVA

„(No) Časom som poznala, že sa mi duch snaží niečo povedať.“ *tajomne ukončí vetu*

> FADE <

ZÁVEREČNÁ ČASŤ

HL. POSTAVA

„Energia, ktorú som celý čas skúmala, nebol žiadny príznak alebo poltergeist.“ *pauza, nasáva slnko*

„Bol to duch miesta liečebného domu Machnáč.“

NOVÁ SPRÁVA

Text z mobilu alebo zariadenia, môže to byť nový cieľ alebo misia, alebo správa z appky.

Font sa volá *Tomorrow*.



Mám pocit, že tu nie som sama.

Mám pocit, že tu nie som sama.

Mám pocit, že tu nie som sama.



Videjko o použití typografie
vo videohrách

**Vychádzala by som z fotografií reálnych priestorov,
aby bola budova čo najviac uveriteľná a aby bolo
preskúmavanie čo najviac 1:1**

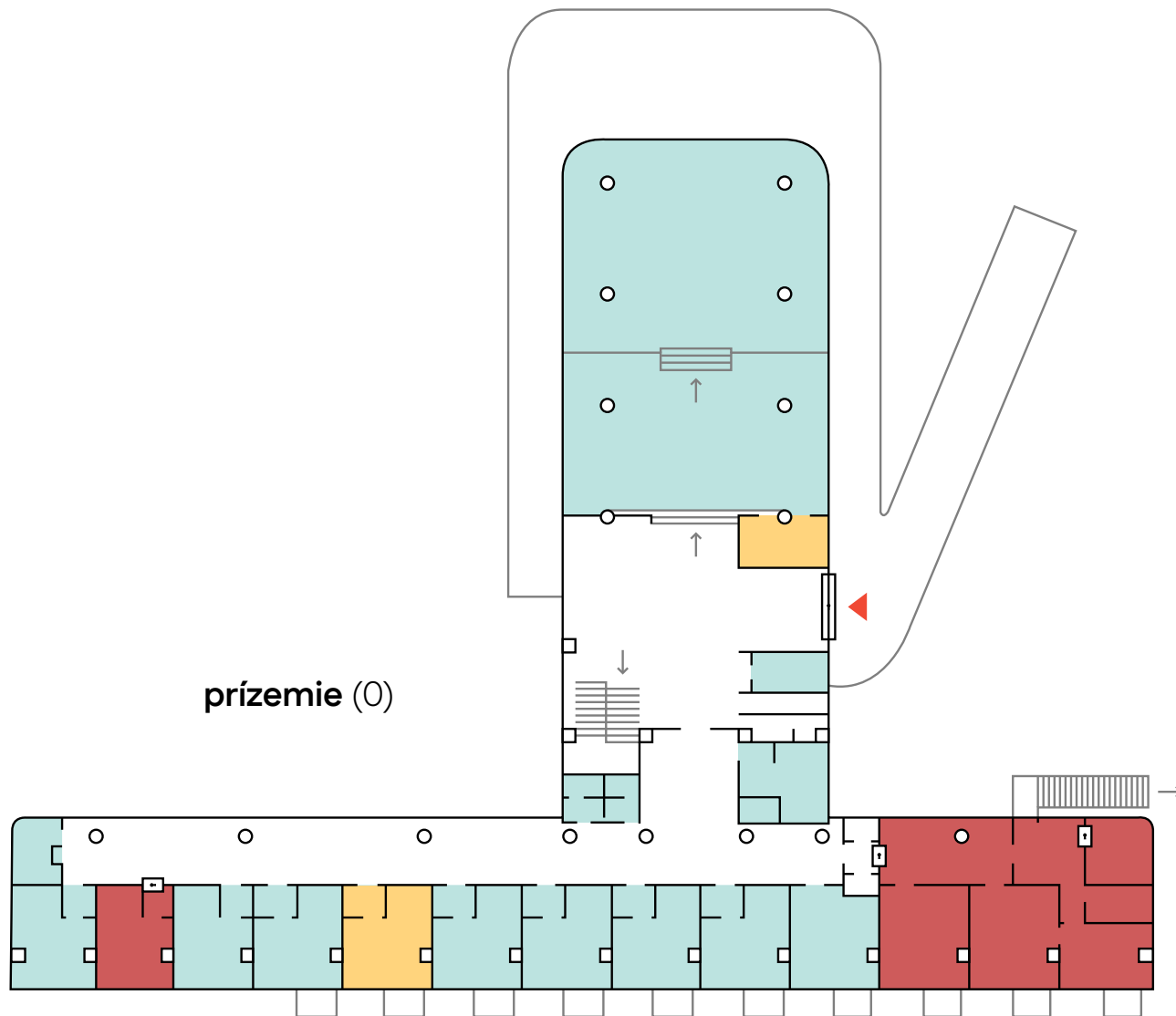


Štýl mapy:

– farba miestnosti
zaznačuje, či je miestnosť
nepreskúmaná,
zamknutá alebo tam
hráč nechal nejaké
zberateľné predmety

– farby v mape sú tiež
farby, ktoré Machnáč
reálne mal - modré rámy
na okná, červené pohľady
v izbách a žlté radiátory

– mapa bude vytvorená
po podlažiach





— Plagát (tlačený na plotri),
plnofarebná ilustrácia

Knižka s návrhmi a konceptom hry



Čo od mojej maturity očakávam?



— voľné miesto, pretože vždy je priestor naučiť sa niečo nové

2025

Ďakujem

Simona Oreničová