



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce:

Arktis

Práci předložil student: BcA. VERNEROVÁ Lenka

**Studijní obor a specializace: Intermediální tvorba, specializace Animovaná
a interaktivní tvorba**

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil:

MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.

1. Cíl práce

Splněn.

2. Stručný komentář hodnotitele

Lenka si na závěr studia vymyslela náročnou výzvu: pustila se do autorské počítačové hry. Vybrala si poutavou předlohu z arktického prostředí, dlouho se zabývala převedením příběhu do hry, soustředila se na vizuál... našla si tým spolupracovníků: programátora i zvukaře.

Výsledkem je první a v podstatě už hratelný prototyp silně výtvarné hry s poklidnou atmosférou. Atmosféra je totiž vytvořena nejen dobře vybranými temnými hudebními plochami, ale především koherentní černobílou geometrizující stylizací kreseb. Minimalistická animace plně zapadá do koncepce.

Scénář hry se zdá být logický, nicméně v samotném prototypu rozhodně nepůsobí tak samozřejmě, což značně znesnadňuje orientaci v příběhu. Hře chybí například úvod, ve kterém bychom se dověděli, kdo jsme, o co jde a jaký je cíl. (Ve scénáři je to přitom popsáno: námořník připluje na ostrov a objeví loď.) Když vůbec nic nevíme, nemáme pak motivaci hledat, neustále klikat na vše možné (protože netušíme, co potřebujeme), čekat... Dále pokud po objevení lodi směřujeme nejprve ke hrobu, čekáme tam pravděpodobně nějaké vysvětlení situace, a ne že po pracném odkopání hrobu, což přeci je dramatický moment, nalezneme pouze dalekohled pohozený vedle. Osobně se mi stalo, že jsem několikrát prohledával na přeskáčku všechna prostředí a nevěděl, jak pokračovat. Puzzly v současné podobě působí dosti nudně a především zdouhavě, i když tato hra sází především na poklidnou atmosféru a silný vizuální zážitek.

V této souvislosti je nutné zmínit, že programátor hru ještě plně nedokončil a že hrátelnost se bude jistě ještě ladit skrze několik kol testování... Také rozlišení některých obrázků, vsazení postavy a další technické detaily nejsou ještě doladěné.

Pro navedení hráče i pro podpoření atmosféry bych možná doporučil zařadit do celé hry paralelní titulkový komentář, které by popisoval příběh a ještě podpořil atmosféru. Šlo by pak i tak trochu o interaktivní komiks. Titulky by mohly jednoduše vyřešit zmíněnou nejasnost a motivaci v příběhu.

Na závěr bych se chtěl vrátit k vizuálu, který Lenka vyladila opravdu brilantně a který dává hře silnou atmosféru. Považuji to za jednu z jejích nejlepších prací a jsem přesvědčen, že po technickém dokončení bude mít hra úspěch na herním indie poli, kam se jistě zařadí jako výrazná art game.

3. Vyjádření o plagiátorství

Nejedná se o plagiát.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Velmi dobře.

Datum: 14. 8. 2018

Podpis:

