



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: Digitální druhy komiksu

Práci předložil student: Mgr. Zuzana SLAVÍKOVÁ

Studijní obor a specializace: GI - specializace Komiks a ilustrace pro děti / MgA.

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil: MgA. Ing. Václav Šlajch

1. Cíl práce

Nejsem zcela přesvědčen, že se počítačová hra dá formálně nazývat „digitálním druhem komiksu“, jak zní název DP, nicméně cíl práce byl jistě vrchovatě naplněn po všech stránkách.

2. Stručný komentář hodnotitele

Autorka prezentuje počítačovou hru – multimediální dílo, které je výsledkem dlouhodobé práce několika lidí. Autorka se podílela na vývoji této hry jako ilustrátorka a zároveň i s dalšími členy týmu jako herní designérka a level designérka. Ačkoli je zřejmé, že v oblasti herního designu a level designu se hranice určitelnosti autorství u týmové práce stírají, nelze hru posuzovat jinak než jako celek, na kterém měla autorka téměř ve všech oblastech podíl.

Chicken empire „Lasička ve stínech“ je tabová stealth strategie, která zavede hráče do prostředí zvířecí říše, ovládané slepicemi a jinou zlotřilou drůbeží. Přestože je hra (chvályhodně!) nenásilná, je nadesignována překvapivě akčně. Tutoriál dávkovaný hráči za běhu považuji za velmi dobře vyřešený. Líbí se mi práce s „obtížnostím spajkem“ – v tomto ohledu je level design proveden skvěle. Z hlediska gamedesignového oceňuji

práci s jednoduchými mechanikami, které sice v hráči neprobudí pocit strategického génia, ale zároveň nepůsobí triviálně. Úskalím dvoulevelového dema je prezentace všech disablovacích technik – v současném stavu mám pocit, že se mi jako hráči otevřely všechny možnosti „úskoku“ (pytel, olej, žížala) příliš rychle a že by v plné hře měly být tyto dávkovány po částech během postupu. Ideálně od nejslabší žížaly až po ultimátní pytel.

Z hráčského pohledu (nikoli z pohledu hodnotitele DP) mě mrzí, že se nepodíváme do herních interiérů. Návštěva chaloupky, ve které pan Lasička bydlel s něžnou Žabkou, by jistě pomohla v imerzi a emocionální vazbě hráče ke příběhu. „Toble je pelíšek, ve kterém jsme s Žabkou spali... Toble byly talíře, ze kterých jsme s Žabkou jídali...“ Návštěva stanů (pokud jsme už nuceni herní mechanikou k jejich prozkoumání) by naopak mohla přinést hráči nějaký achievement, collectible, boost, abychom neměli pocit, že se musíme podívat do každého stanu jen proto, že to leveldesignér chtěl.

Zároveň cítím, že hře chybí sekundární herní mechanika – například sbírání nebo vysávání slepičích vajec. Mechanika, která by přiměla hráče k hlubšímu prozkoumání mapy, namísto dosavadní snahy dostat se nejkratší cestou přes překážky a postoupit do dalšího segmentu co nejrychleji.

Výše uvedené poznámky nejsou kritikou práce. Jedná se o hráčské pocity a návrhy pro případ budoucího vylepšení stávající fáze projektu.

Základním kamenem práce autorky DP bylo výtvarné zpracování hry. Myslím, že výtvarná stránka nevybočuje ze standardu komerčněji laděných Indie her. Hra je přístupná i mladšímu publiku a zvolená stylizace adekvátní danému tématu a věkové skupině. Přestože stylizace užívá osvědčené cartoonové postupy, domnívám se, že výtvarná stránka není vulgární a stylizace prostředí i postav má zajímavé osobité rysy. Příjemná barevnost odpovídá nenásilnému charakteru hry, svět působí plně, celistvě a (pokud přistoupíme na fabulační hru) uvěřitelně. Oceňuji dělení herního pole na viditelné a neviditelné segmenty, aplikace „fog of war“ podporuje imerzi a hráčské soustředění na aktuální problém. Uživatelské rozhraní je řešeno srozumitelně a přehledně. Asety nepostrádají potřebnou variabilitu.

Na projektu je viditelné mamutí množství práce, snaha začínajících developerů přijít s prodejným produktem ve svém ranku srovnatelným se světovou nabídkou. K dokončení projektu, publikování a případné monetizaci vidím ještě dlouhou cestu. Nicméně funkční demo v tomto rozsahu plně postačí k obhájení diplomové práce.

Na konec dodávám, že jsem se jako pomyslný betatester při hraní hry pro účely sepsání oponentského posudku přistihl, že si zaznamenávám drobné bugy, grafické glitche a další nedostatky, na které jsem narazil. Domnívám se ale, že autoři jsou si vědomi těchto dětských nemocí a že je proto netřeba zahrnovat do posudku.

3. Vyjádření o plagiátorství

Nejsou mi známy důvody, kvůli kterým by se dílo dalo považovat za plagiát.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhuji výborně. S poznámkou, že pytel přes hlavu je OP a každé intro se musí dát přeskočit.

Datum: 26.5.2022

Podpis: MgA. Ing. Václav Šlajch

Tisk oboustranný