

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: Počítačová hra

Práci předložil student: Mgr. Zuzana SLAVÍKOVÁ

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

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil: MgA. Marie Kohoutová

1. Cíl práce

Cíl práce byl naplněn po formální i faktické stránce.

2. Stručný komentář hodnotitele

*Autorka se v rámci své diplomové práce podílela na vzniku počítačové hry *Chicken Empire: Weasel in Shadows*, pro kterou vytvořila mimo ilustraci postav a levelů i vizuální podobu herních bannerů a propagačních předmětů. Nejednalo se o první autorčinu zkušenost s herním prostředím, v předminulém roce se účastnila vývoje hry *Lhota Theories*, která zvítězila v kategorii nejlepší vizuální zpracování na GDS Game jamu 2020.*

*Projekt *Chicken Empire: Weasel in Shadows* patří rámci FDULS k ojedinělým počínům, a to jak šíří mezioborové spolupráce, tak i cíleným zaměřením na budoucí využití práce v komerční sféře včetně prezentace a propagace hry na různých akcích a soutěžích (*Anifilm, Animánie, Boostup night, GamerPie* atd.).*

Za zásadní považují skutečnost, že veškerá iniciativa i organizace vzájemné spolupráce vzešla přímo od studentů a byla jimi realizována. Detaily rozdělení činností ve skupině tvůrců i podrobnosti vlastního přínosu popisuje Mgr. Slavíková důkladně v průvodní zprávě, v níž zmiňuje i plán kolektivně dále spolupracovat po absolvování studia. Toto je bezesporu cesta, ke které by měla fakulta studenty motivovat, protože v rámci tvůrčích kolektivů mají v budoucnu šanci na snazší nalezení pracovního uplatnění.

Ve vizuální podobě hry čerpá autorka z estetiky 2 D animovaných filmů a komiksů. Postavy i prvky prostředí jsou nakresleny digitálně, základem je jednoduchá kresba v tmavě hnědých tónech, která je plošně kolorována. Postavy

jsou zobrazeny ze 3/4 pohledu, assety jsou zakresleny v mřížce izometrické perspektivy, jak bývá běžné u tabových strategií.

Oceňuji propracovanost jednotlivých postav (oděv i výraz odkazují k charakteru postavy) i postupnou proměnu prostředí. Vhodně zvolená je omezená paleta teplých přírodních tónů, které působí velmi příjemně. Smysl hry a cíl hlavního hrdiny chytré symbolizuje logo hry.

3. Vyjádření o plagiátorství

Dílo nepovažuji za plagiát.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Z vizuálního hlediska považuji předloženou práci po všech stránkách za promyšlený a dotažený projekt, připravený pro uplatnění v praxi. Věřím, že venkovské prostředí, zábavné postavy a zajímavý příběh hráče zaujmou a přejí hře i autorům hodně úspěchů. Navrhuji hodnocení výborně.

Datum:

Podpis: MgA. Marie Kohoutová

Tisk oboustranný