

Protokol o hodnocení

kvalifikační práce

**Název bakalářské práce: Witch's embrace**

**Práci předložil student: Anastasiya LESINA**

**Studijní obor a specializace:**

Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba II

**Posudek oponenta práce**

**Práci hodnotil: MgA. Michal Pustějovský**

1. **Cíl práce**

*Cíl bakalářské práce – vytvoření interaktivní hry byl splněn. Výstupem je interaktivní 2D hra.*

1. **Stručný komentář hodnotitele**

*Anastasiya vytvořila hru pomocí RGP makeru, která na první pohled upoutá svým grafickým zpracováním a atmosférou. Krátká délka hry, kterou jsem dohrál za méně než 10 minut ale naznačuje, že se jedná spíše o demo. Tento čas zahrnoval i pět minut, kdy jsem se snažil utéct před příšerou, která mě ale vždy dostihla na první obrazovce. Poté mě napadlo použít klávesu shift pro rychlou chůzi – tento moment přispěl k hratelnosti ale na další podobné okamžiky jsem už nenarazil. Grafika hry, ačkoli jednoduchá, dobře zachycuje temnou a strašidelnou atmosféru lesa, kde je hráč neustále pod tlakem a musí být ve střehu před nebezpečími, která číhají ve stínech. Hudba a zvukové efekty hru dále obohacují a přidávají na intenzitě zážitku, což ukazuje, že se autorka snažila věnovala detailům. Uvítal jsem také adjustaci hry na staré CRT obrazovce která ji dodává autenticitu a nostalgický nádech.*

*Bohužel ale hlavním nedostatkem je však stále délka hry a absence jasného směru nebo dokončení, jak by měla hra pokračovat. Doporučil bych autorce zaměřit se na rozšíření příběhu a vytvoření více úrovní, které by mohly nabídnout hráčům hlubší zážitek. Hra má velký potenciál, ale potřebuje více obsahu a složitější mechanismy, které by udržely hráčovu pozornost na delší dobu. Navíc by mohla zvážit spolupráci s herními designéry nebo programátory, aby hru dotáhla do plné verze. Rozšíření příběhu by mohlo zahrnovat více interakcí s různými postavami a rozmanitější prostředí, která by přinesla více výzev a tajemství k odhalení. Také by bylo užitečné přidat více mechanik, které by zlepšily herní zážitek, jako jsou nové způsoby, jak se vyhnout monstrům, nebo různé druhy pastí a překážek. Celkově by měla být věnována větší pozornost detailům a rozšíření herního světa, aby se hráči cítili více zapojeni a motivováni pokračovat ve hře.*

1. **Vyjádření o plagiátorství**

*Toto autorské dílo není plagiátem.*

**4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*velmi dobře*

**Datum: 19. 5. 2024 Podpis: MgA. Michal Pustějovský**

Tisk oboustranný