

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: What's wrong with the world

Práci předložil student: ČERMÁKOVÁ Julie, BcA.

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil:

MgA. Ing. Václav Šlajch

1. Cíl práce

Cíl práce byl formálně i fakticky naplněn.

2. Stručný komentář hodnotitele

Platformové skákačky patří k pravěkým odvětvím videoborní zábavy. Od 80. let 20. stol. až do dneška vznikají skákačí / scrollovací hry rozdílných obsahů a kvalit. Mizivé procento z nich pak dokáže skutečně zazářit. Úspěch je zpravidla definován dvěma důležitými faktory: Zajímavou vizuální stránkou a ojedinělou herní mechanikou. Myslím, že projekt What's wrong with the world v obou těchto faktorech boduje.

Julie Čermáková nakreslila svět, který se doslova obrátil vzhůru nohama. Použila netradiční techniku kombinace pastelů a digitální malby. Tato kombinace prokresleného backgroundu s digitálními assety vhodným způsobem odděluje interaktivní prvky od statických. Ilustrace v tomto případě nemá doprovodnou služebnickou funkci, nýbrž definuje samotnou podstatu herního světa. Modeluje prožitek ze hry a výrazně

ovlivňuje bráčekskou zkušenost. Vizualní definice a herní mechanika jako spojené nádoby nemohou existovat jedna bez druhé. To autorka DP nejlépe demonstruje na stránkách artbooku v sekci Let's play! Designy jednotlivých levelů (vizuálně obolené na kost) prověřují základní funkčnost herního systému. Pokud bychom tyto grafy považovali za finální vizuál, zásadně by se tím změnila celá bráčekská zkušenost.

Knihla má zdařilou grafickou úpravu. Otazníkem je samozřejmě převedení screenshotů z média zářící obrazovky do média tištěného. A s tím spojená konverze pohybujícího se světa do polohy strnulého okamžiku. Troufám si tvrdit, že strulé screenshots mohou jen těžko zachytit atmosféru hry – celkové měřtko, pohyb postavy, světelné změny, parallax... Nebledě na to, že už vůbec nedokážú zprostředkovat jakoukoli herní zkušenost. Knihla tedy slouží jen jako jakýsi „katalog“ či rejstřík. Finálním výstupem budiž proto raději samotná funkční hra, která se tvůrčímu týmu podařila realizovat.

V díle nevidím výrazné slabé stránky. Snad jakoby level design v některých momentech plně nevyužíval možnosti a paradoxy převráceného světa. Tato věc ale není otázkou hodnocení práce Julie Čermákové, nýbrž game designéra. Úskalí malovaného pozadí spočívá v tom, že absence či prezence backgroundového collideru může být v některých případech lehce matoucí.

3. Vyjádření o plagiátorství

Nejsou mi známý důvody, kvůli kterým by se dílo dalo označit za plagiát.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Nejedná se o projekt v pouhé teoretické rovině. Kladně hodnotím schopnost celého realizačního týmu správně odhadnout časové možnosti a možnosti lidských zdrojů. Přestože se nejedná o finalizovanou verzi hry, dala by se stávající varianta označit za funkční alfa release. Vizualní stránku projektu, která je předmětem hodnocení DP, vnímám jako velmi zdařilou. Kombinace pastelu a tzv. „digitálu“ přináší do herního světa prvek originality. Navrhují hodnocení Výborně.

Datum: 6.5.2019

Podpis:

