

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY

Práci předložil student: BcA. Daria BOLSHIKH

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

Posudek oponenta práce

MgA. Filip Štorch

Práci hodnotil:

1. Cíl práce

Cílem autorky diplomové práce bylo zprostředkovat svou výtvarnou vizi pro fiktivní počítačovou hru, ve které se hráč chopí role hrdiny ve fantastickém světě, který si bere inspiraci z evropského středověku. Výsledek práce je výtvarná knížka, která myšlenky autorky rozvíjí skrze různé ilustrace a skici, ale i s pomocí rozsáhlého doplňujícího textu. Výsledná práce působí kompletně.

2. Stručný komentář hodnotitele

Daria se rozhodla pro diplomovou práci vytvořit svůj vlastní svět, ve kterém prozkoumává své myšlenky, nálady a obecně témata a koncepty které jsou jí blízké. Na vzniklé práci je vidět blízký vztah ke zvolenému námětu.

Už při zběžném prolistování je patrné, že velký prostor byl věnován postavám. Autorka sama v úvodu naznačuje, že příběh a postavy jsou nosným prvkem celé práce. Ilustrace jsou po technické stránce na velmi dobré úrovni. Autorka stvrzuje svou kreslířskou zručnost kromě malířské práce s hmotou i zdařilou prací s linkou a komiksovou zkratkou. Kniha se však zdá být poněkud zahleděná do budování postav, různých společenských souvislostí a do struktury světa, který by měl sloužit jako pozadí herní náplně. Výsledný dojem může připomínat spíše přípravu pro literární tvorbu. To však není nutně problém, protože v herním průmyslu je tento přístup uplatňován na pozici “game designer”. Pro širší působnost na poli výtvarného navrhování by se autorka mohla v budoucnu více zaměřit na návrhy rozvíjející podobu prostředí do kterého je hra zasazena. Jak například vypadá chudá a bohatá čtvrť, přístav, hrad který vévodí městu a podobně. I osobní komnaty některých postav by byly vítaným rozšířením představ o světě, který navštěvujeme.

Rozhodnutí ponořit ilustrace a celou knížku do černobílé funguje dobře. Absence barev navozuje hutnou atmosféru a nepůsobí samoúčelně. Pokud se ale jedná o vizuální návrh a jeho výsledkem pak má být počítačová hra, není jasné, jak by měla v tomto ohledu vypadat. Jednodušší hry si dobře vystačí jen s textem a ilustracemi, které v knížce vidíme. Pro graficky složitější hry, kdy ilustrace slouží jako předloha pro 3D grafiky, by černobílé návrhy mohly být hůře použitelné.

Další úhel pohledu spočívá v samotném designu. Pro všechny formy výtvarného navrhování počítačových her je přínosem důkladné studování zvoleného tématu, které dává vzniknout neotřelým nápadům. Z povedené práce má pak hráč díky těmto kvalitám nejen lepší zážitek, ale zároveň se i vzdělává. Soubor ilustrací v diplomové práci působí velmi poeticky. Téma je zpracované věrně svému žánru, ale ničím ho zásadně neprohlubuje ani z něj nevybočuje. Do příště by se dalo zapracovat na odvážnějších prvcích a detailech, které ožíví již známé podání gotického hororu.

Postavy, které jsou zde ústředním motivem mohou svým zevnějškem ještě lépe dotvářet unikátní osobnost. Třeba skrze různé doplňky - šperky nebo předměty denní potřeby, které dokreslují náplň činností dané postavy. V tomto ohledu dobře fungují například masky pro tajemný řád rytířů. Jejich prázdné a šklebící se výrazy vytváří zajímavý kontrast a vojenským řádem.

3. Vyjádření o plagiátorství

Na práci jsem neshledal jakékoliv známky plagiátorství

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhovaná známka: Velmi dobře

Datum: 6.9.2022

Podpis:

Tisk oboustranný