

Akademický rok 2021/2022

Bakalářská práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: Richard Haraším

Název práce: Šedý muž

Slovní hodnocení:

Richard svou bakalářskou práci připravoval pečlivě na ploše několika let. Investoval tak obrovské množství času a energie do jednoho projektu v pozici sólo vývojáře. Něco takového sice představuje velké riziko autorské stagnace a vyhoření, ale zároveň tento typ přístupu k tvorbě nemá žádný substitut. Stejně tak nenahraditelný je výsledek, ke kterému se Richard nakonec dopracoval. Lze říci, že pokud autor přežije tento typ vývoje digitální hry, tak už v jakékoliv následující tvorbě přežije vše. Zastat všechny složky komplexního multimediálního díla svépomocí sice vyžaduje obrovské penzum času, ale zároveň vede autora k udržení vize, strategie a plánu aplikovaného vývoje.

Přirozeně se pak projekt dostane do míst, která jsou týmovému nebo krátkodobému vývoji skryta. Richardův projekt začal jako *point & click* dobrodružná hra s cílem zpracovávat 3D prostor pouze s pomocí 2D grafiky. Právě tento zdánlivě jednoduchý moment se stal v průběhu času velmi nosným segmentem projektu, bez ohledu na jeho zasazení či námět. V praxi tak sice exponenciálně rostou nároky na rozsah a použití 2D grafiky, ale otevírá se tím zasloužený prostor pro abstrahování celého virtuálního pohybu prostorem. Nedílnou součástí takového prostoru je pak specifické pojetí animace a interaktivity samotného herního sdělení.

Richard svou digitální hru rozdělili do několika aktů, které poměrně přesně následují ročníkový vektor jeho studia. Přirozeně tak odráží pokrok ve všech oblastech vývoje, včetně technologické a řemeslné stránky projektu. Výsledná herní struktura je sice konzistentní, ale místy klade na budoucí uživatelskou základnu velmi vysoké nároky jak v orientaci, tak logice hře vlastní. Richard místy záměrně volí jen částečně srozumitelné sdělovací prostředky, čím se dostává na hranu stigmatizace žánru. Tato riziková cesta však projektu zajišťuje nezaměnitelnou atmosféru a hloubku. Sugestivní vizualita zde čerpá z různých proudů metalových estetik, které zapouzdřuje digitální *pixelart*. V rámci narativu zde hlavní postava v pozici sériového vraha bojuje především sama se sebou. Temná cesta zprostředkovaná kamerou z první osoby (*FPS*) končí v bodě snového boje s vnitřním hlasem, postřehem i uživatelskou schopností orientovat se v čase a prostoru.

Závěrečná fáze hry tak ukazuje, kam se lze v rámci *point & click* digitálních her v dnešní době ještě dostat. Richard skrze herní mechaniky, kameru, animaci či specifický pohyb prostorem nesporně posunul limity samotné interakce, jak ji v této herní typologii známe. Zvolený žánr se během vývoje v mnoha ohledech ukázal paradoxně jako neprozkoumaný, byť jeho pozici považujeme dnes za zastaralou či periferní.

Během studia se Richard důsledně podílel na ateliérových akcích a týmových projektech s nemalou paralelou vlastní autorské tvorby v podobě ilustrací, deskové hry či produkce videí. Přeji Richardovi v následující etapě života či studia jen to nejlepší a budu se těšit na další spolupráci během příprav vydání hry nebo na nově příchozí projekty.

Otázky k rozpravě:

Co se na diplomové práci nejvíce nepovedlo?

Plánujete na diplomovou práci navázat nebo ji jinak využít v budoucnu?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 5. 6. 2022

(Podpis vedoucího)