

Akademický rok 2022

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Richard Haraším

Název práce: Šedý muž – The Gray Man

Slovní hodnocení: Práci Richarda Harašíma hodnotím velmi pozitivně a to i přes početné herní prvky, které je nutné dokončit, vyladit a v některých případech usilovně ověřit nebo přeprototypovat. Hra studenta je celkem, který má čitelnou a působivou atmosféru. Pracuje s klišé filmového hororu a doplňuje je o motiv "jaké to je být vrahem"? Zvolená vizuální (re)prezentace je v souladu s tématem. Glitch estetika a schematické animace jsou jak produkčně zvládnutelné v týmu čítající jednoho tvůrce, tak mají svoji logiku v rámci tématu (degradace mysli, vnitřní svět) i atmosféry.

Výhrady mám značné, avšak hlavně k "nezajímavým" herním prvkům jako je navigace, práce s HUD či vizualizace interakcí. Vnímám dílo jako nehotové, přesto dostatečně reprezentativní pro účely bakalářské práce.

Vzdvihuji výraznou autorskou stopu, jakýsi tvůrčí otisk, který je málokdy na bakalářském stupni dostatečně čitelný, odlišitelný od trhu a zároveň koherentní. Jinými slovy hra má kvality a hloubku ač není kompletní. Jako vertical slice zcela přijatelné. Za zdařilou považuji i práci se zvuky a ruchy, celkový sound design není má překážku naopak podpírá klíčové prvky hry: atmosféru, téma, pohrávání si s čitelností nediagetických prvků hry (HUD, menu)... a to i přestože sám autor v textu práce hodnotí zvukovou složku díla jako nereprezentativní. Výrazná linearita a pohrávání si s nabouráváním tradičních způsobů vyprávění jsou osvěžující a to i navzdory nutné budoucí práci s „pacingem“ příběhu a scén.

Oceňuji doprovodný text práce, který je sice vystavěn na sebekritickém zhodnocení, nikoli na teoretické rešerši či popisu opěrných bodů v akademickém diskurzu digitálních her, přesto je text přínosným vzhledem do smýšlení tvůrce.

Autora čeká ještě mnoho práce; právě proto přeji mnoho sil a apeluji na sepnutí maratónového svalstva, dodělat toto dílo nebude snadné, ale rozhodně to stojí za to.

Práci doporučuji k obhajobě, navrhuji hodnocení A.

Otázky k rozpravě:

- Jak by hra musela být přepracována co do otázky ovládání tak, aby fungovala na gamepadu? Pokud si myslíte, že to jde, popište jak, pokud si myslíte, že to nejde, argumentujte proč ne.
- V čem je vaše hra replayabilní? Pokud v ničem, vysvětlete, proč tomu tak je.

Závěrečné hodnocení: Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace: A

Posudek vypracoval(a): Mgr. et Mgr. Zdeněk Záhora

Datum: 1. 6. 2022,