VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

Akademický rok 2023/2024

# Diplomová práce – posudek vedoucího

**Jméno a příjmení studenta**: BcA. Richard Haraším
**Název práce**: Realizace počítačové hry s motivy deskové a karetní hry

**Slovní hodnocení**:

Richard Haraším zamířil svou diplomovou práci do formátu prototypu digitální hry. Vzhledem k tomu, že se autor dosud profiloval jako sólo vývojář, ilustrátor či obecně verzatilní digitální tvůrce, nevstoupil tím do neznámé pracovní struktury a obtížnosti. Nicméně právě ve vztahu k obtížnosti seznal Richard za vhodné výrazně změnit pracovní prostředí ve smyslu softwarových nástrojů. Oproti předešlým zkušenostem a několika vydaným hrám se v posledním roce studia rozhodl začít znovu. Opustil tak komfort dosavadně osvojených nástrojů a vykročil vstříc novému vývojovému prostředí.

Již od počátku vývoje představuje samotný koncept a celková exekutiva projektu velmi ambiciózní cíl. Zejména v případě, kdy na časově omezeném prostoru probíhá zároveň učení se nových nástrojů. Přesto nezačíná zcela od nuly. Opírá se o silné zázemí ve své vizuální tvorbě, kde se sebevědomě pohybuje mezi *gore* až metalovou estetikou. Právě v této oblasti nacházíme stěžejní pilíř projektu, kdy atmosférická a narativní identita hry vychází z Richardova autorského fundamentu. Zasazení hry tak přirozeně čerpá z temných preferencí autora.

Předkládaný prototyp nás skrze izometrický žánr virtuální kamery staví před typologii vhodnou pro syntézu deskové a karetní hry. Jak už celkové rozložení herního prostředí napovídá, pohyb a další interakce zde probíhají primárně na úrovni odpočtu virtualizovaných tahů, opředených jednoduchým systémem herní náhody. Náhoda, jakožto sytém, se ve hře vztahuje prakticky na vše. Od fungování herního prostředí, nepřátel, až po samotný soubojový systém. Ten sice můžeme do jisté míry charakterizovat jako schématický, ale pro potřeby prototypu a celkové vyznění hry není složitější systémová ani matematická struktura soubojů aktuálně potřeba. Základní herní smyčka demonstrativně funguje, byť obsahuje jisté nesrozumitelnosti, které je potřeba vyřešit buď komplexnějším předáním informací nebo přímou navigací.

Na úrovni prostředí, ve kterém se prototyp odehrává, je snadno představitelné, že může, ale nemusí v různých směrech zpracování ještě růst. Takové nastavení je primárně důležité pro potenciální budoucnost projektu. Nicméně jeho současnou podobu v zásadě nikterak neomezuje.

Autor má schopnost nacítit se do média digitální hry tak, že je ve výsledku schopen sugestivní virtuální svět opravdu vytvořit. Byť za vysokou cenu. Zpravidla zaplacenou „krví“ sólo vývojáře. Který byl, je a bude na všechny segmenty projektu zcela sám. Přeji Richardovi, aby jej vůle a cílevědomost na jeho náročné cestě sólo vývojem neopouštěla, stejně jako témata a formy, které jsou pro něho autentické. Budu se těšit na všechny budoucí projekty, včetně restartu vývoje a dokončení tohoto předkládaného.

Přeji hodně sil!

**Otázky k rozpravě**:
Co se na diplomové práci nejvíce nepovedlo?
Jak bude projekt pokračovat?

**Závěrečné hodnocení**:
Práci doporučuji k obhajobě

**Návrh klasifikace**:
B

**Posudek vypracoval(a)**:
MgA. Vojtěch Vaněk

**Datum: 5. 5. 2024**