

Akademický rok 2022/2023

Bakalářská práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: Matyáš Mrkus

Název práce: Vertikální level design

Slovní hodnocení:

Matyáš Mrkus soustředil svou bakalářskou práci na oblast vertikálně orientovaného level designu v rámci prototypu týmového ateliérového projektu s pracovním názvem Studna. Práce je zakotvena generalizujícím pojmem level design, ale prakticky jde spíše o prostorovou mapu a pohybové možnosti s ní spojené. Formálně se jedná o dobrodružnou (potažmo akční) hru, kamerově soustředěnou na pohled z první osoby. Obecně se práce zaměřuje na více vrstevnatou strukturu virtuálního města a jeho urbanistické řešení, které přirozeně podléhá plánovaným nebo napřímo testovaným herním mechanikám a cílům. Matyáš zde stanovuje celkové měřítko prostoru a základní typologii městských částí, přičemž neopomíjí fundamentální žánrová klišé zakotvená v samotném zasazení a námětu hry.

Jádro bakalářské práce se v detailu věnuje návaznostem jednotlivých segmentů města na přilehlé lokality a s nimi spojené průchozí trasy. Na úrovni designu mapy se dotýká jak vztahu interiéru a exteriéru, tak práce s mechanikou zkratk, získávání prostoru na úrovni střeš, kanalizace a hloubkové infrastruktury lemované převážně herní logikou. V kontextu interakce je základním předpokladem navrhovaného virtuálního prostoru civilní pojetí pohybu (bez možnosti teleportace a dalších specifických modelů pohybu). Předkládaný prototyp obsahuje důsledně zpracovanou legendu s volitelnými prvky průchodu, včetně režimu navigace řešeného formou přímého trasování.

Matyáš dokázal celek práce pojmout na velmi vysoké úrovni, přičemž se pečlivě věnoval všem prostorovým detailům a vztahům. V oblasti herního designu je obecně těžké hledat nebo vůbec očekávat silnější autorský otisk, o to hůře se hledá ve specifických oblastech navrhování a produkce. Přesto lze právě touto optikou Matyáše v projektu vnímat, zejména ve vztahu k celkové poetice zpracovávaného prostoru. Věřím, že mnohá řešení se zde uplatnila především díky citlivosti a následně pečlivé realizaci, která je Matyášovi vlastní. Nikde například nenajdeme místa, která by neprošla iterací nebo představovala pouze formální řešení. Stejně tak jak dokáže Matyáš vnímat vznikající prostor digitální hry, se dokáže s pokorou i vlastní vizi nacítit do týmové kompozice. Zvolená látka je ve výsledném prototypu zpracována komplexně a bakalářskou práci tak považuji za vysoce kvalitní.

Své bakalářské studium Matyáš věnoval obtížnému cíli, totiž učit se. Obětoval tak velké množství času a energie do praktického a teoretického rozvoje svých schopností, aniž by všechny své kroky nutně automatizoval do polohy uměleckého či designového výstupu, potažmo díla. Získal tak svobodu, ve které může být nejen v rámci herního vývoje odkázán pouze sám na sebe. Osobně si velmi cením toho, když se člověk v takovém momentu neuzavře a nadále zůstává v soukolí autorské a týmové tvorby. Děkuji tímto Matyášovi za dlouhodobě otevřený přístup a víru, se kterou dokáže překonávat po všech stránkách náročné překážky, aniž by u toho myslel pouze sám na sebe.

Otázky k rozpravě:

Co se na bakalářské práci nepovedlo?

Jaké budou vaše další kroky v oblasti herního vývoje?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 4.6.2023