

Akademický rok 2021/2022

Diplomová práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Ing. Dominik Konečný

Název práce: FPS

Slovní hodnocení:

Dominika Konečného vnímám již léta jako „hotového“ vývojáře. Moje osobní přesvědčení o jeho kvalitách následně potvrdil v roce 2020 vydáním svého herního titulu s názvem Hadr, který rezonoval i mimo domácí scénu a byl nominován na nejlepší studentskou hru v rámci prestižního ocenění Independent Game Festival Awards. Na jeho diplomovou práci jsem byl tedy velmi zvědavý.

Tentokrát se jedná o participaci na týmovém projektu Ateliéru Duchů, v jehož rámci dostal Dominik na starost vytvoření prototypu herních systému pro žánr střílečky z první osoby. Tyto systémy inovuje hlavně eliminací běžného uživatelského rozhraní a jeho integrací do samotných rukou hlavní postavy. Zaměřovací kříž tak nahradil ukazováním prstu. Počet zbývajících nábojů je viditelný v dlaní. Kontrola zdraví probíhá pomocí zrcátka. Mnoho prvků v prototypu není na první pohled zřejmých, avšak při bližším zkoumání lze identifikovat množství úsilí, které autor do jednotlivých segmentů hratelnosti vložil. Komplexně se tak jeví například návrh chování protivníků spolu se zapnutým debug rozhraním.

Trochu kritičtější však musím být k samotnému pohybu. Možná je to hlavně prvním dojmem, kdy se hned v úvodu při chůzi zaseknu o položený žebřík s chybějícími polygony a jsem nucen stisknout klávesu pro skok nebo po smrti zůstávám pohyblivý v úrovni podlahy, do které se propadám. Nad těmito detaily chci přivřít oči, avšak celková tvrdost a syrovost okolních placeholderů mi to prostě neumožňuje.

Z daného prototypu přesto cítím až profesionální přístup k řešení dané specializované problematiky v rámci jednotlivých fází herního vývoje, ale také postrádám nějakou vyšší výtvarnou ambici. Chápu, že existence prototypu je většinou odkázána pouze za zavřené dveře tvůrčího týmu, ale v tomto případě bych určitě doporučil obrousit hrany i pro vnější pozorovatele z výtvarného prostředí.

Otázky k rozpravě:

Umíte si představit videoherní prototyp jako samostatné umělecké dílo?

Jaký je váš přístup k celkové vizuální stránce v rámci prototypování?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě

Návrh klasifikace:

B

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vladimír Kudělka

Datum:

1. 5. 2022

(Podpis oponenta)