

Oponentský posudek bakalářské práce J.U.L.I.A. Lukáše Medka

Když jsem dostal nabídku, abych napsal oponentský posudek k demu hry JULIA, vzal jsem si po předvedení krátké ukázky Lukášem Medkem den na rozmyšlenou, abych zhodnotil, zda můj první dojem odpovídá tomu, co vše jsem se o hře již předem doslechl. Rozhodující pro můj souhlas se nakonec stal fakt, že demo hry i přes své jisté neduhy má zvláštní archaický počítačový půvab a především představuje výsledek nebývalého úsilí na poměry běžných bakalářských prací FaVU.

Nebudu zdlouhavě popisovat, o čem hra vlastně je, jednak proto, že se jedná pouze o demo, které neustále podléhá změnám a vývoji, a za druhé i proto, že její obsah je pouze zlomkem celého plánovaného příběhu. Zhodnotit na celém projektu dema hry bych chtěl postupně několik věcí: autorův přístup, kontext celé hry, herní ovládání a samotnou hru (či její příběh a řekněme „hratelnost“).

K dispozici jsem dostal postupně dvě verze hry a printscreeny starších verzí, ze kterých se hra postupně vyvíjela. Z tohoto srovnání bylo po čase poměrně jasné, na jaká úskalí Lukáš Medek při práci naráží opakovaně a které vlastnosti projektu lze naopak považovat za jeho samozřejmé přednosti.

Pokud začnu neduhy, jako hlavní spatřuji interface hry, tedy rozložení ovládacích prvků v prostoru, které mají hráče vhodně navádět a celý proces hry umožňovat a co nejvíce jej usnadňovat. Zde je vidět i přes několik vývojových verzí hry, že interface není silnou stránkou autorů projektu. Snaha učinit interface přívětivější a intuitivnější přiměla Lukáše Medka použít místo čistě textového ovládání barvené animované ikony s doplňujícím textovým popiskem. To lze považovat jistě za velký krok kupředu. Nicméně ve vzduchu zůstávají i některé další otázky: Zda by například nebylo lepší umístit animovaný obličej postavy, která promlouvá pomocí textového pole, bezprostředně hned vedle tohoto textového pole, aby bylo lépe vidět, která z postav právě hovoří. Dále lze říci, že i nápověda by mohla být propracovanější, právě s přihlédnutím k tomu, že hra je vlastně souborem jakýchsi „miniher“ (sondování na planetě, stavba solárního panelu, oprava lodí, těžení materiálu atd.), které mají každá trochu odlišnou logiku a ovládání. Dále z grafického hlediska bylo patrně snad i vděčnější, kdyby hlavní animace vážící se ke každé události nebyly jen v malém okně, ale překrývaly hlavní obrazovku, kde lze většinou spatřit opakovaně povrch planety nebo mezihvězdný prostor. Tím výčet mých připomínek ovšem končí.

Nyní k pozitivním a důležitějším stránkám herního dema. Části hry, kde se vyskytují 3D animace, patří graficky mezi opravdu velmi zdařilé. Lze je považovat za nadstandardní především ve srovnání s běžnou úrovní srovnatelných studentských 3D animací. Samotná hra po přistání na planetě Salia 6 dostane ráz interaktivního vyprávění, které člověka vtáhne do děje a nutí jej volit mezi alternativami. Zde oceňuji právě živost a atmosféru, kterou hra dokáže navodit. Poutavé je, že mezi hlavními postavami této části hry převažují ženy (Rachel, Julia, Cynthia), resp vůbec sám fakt, že hlavní postavou příběhu v nehostinné části vesmíru je žena. Příjemně ke hře ladí i hudba, která velmi intenzivně dokresluje a podtrhuje celou atmosféru. Tato hudba sice není přímo z dílny Lukáše Medka, ale už to, že byl Lukáš schopen najít vhodného spolupracovníka, pro svůj projekt, je velmi pozitivním momentem. A to nejen proto, že výsledek spojení obrazu a hudby je velmi soudržný, ale také proto, že místo „one man show“ zvolil Lukáš Medek náročnější variantu, tedy variantu spolupráce, která vyžaduje vždy zvýšené komunikační a manažerské dovednosti a schopnost týmové práce – tedy vlastnosti, které jsou dnes více a více nepostradatelné pro celý život.

Jak jsem již uvedl na začátku, herní demo je výsledkem mnohaměsíční usilovné práce, která je dle mého zcela nebyvalá na poměry bakalářských prací běžných v prostředí FaVU. Tedy už sám rozsah práce a odvahy a houževnatosti autora, je proto jedna z velkých předností celé bakalářské práce. Člověk si pravda může položit otázku, proč si Lukáš Medek vytyčil tak náročný cíl, jakým je rozsáhlá hra s 3D animacemi. A to vše pouze s omezenými prostředky dvou lidí na místě, kde běžně pracují celé týmy specialistů. Na ni si však musí odpovědět především Lukáš sám. Velmi důležité je, že když už se pro takovýto podnik rozhodl, bylo by chybné jej posuzovat jinak, než právě z pohledu omezených prostředků, které má se spoluautorem k dispozici. A právě v rámci toho kontextu považuji hru za fenomenálním počinem v rámci možností úzkého tandemu nadšených tvůrců.

S přihlédnutím k současné podobě a dosavadnímu vývoji bakalářské práce (jedná se o demo hry) navrhuji práci Lukáše Medka k obhajobě a vzhledem k spíše drobným výtkám stran interface navrhuji celkové hodnocení A.

MgA. Lukáš Berta

