

Akademický rok 2020/2021

## Diplomová práce – posudek oponenta

**Jméno a příjmení studenta:** Elena Giertlova

**Název práce:** Enough

### Slovní hodnocení:

Tvorba počítačové hry je komplexní výzvou a proto je velmi často poznamenána různými praktickými obtížemi; vyžaduje množství různorodých znalostí a dovedností, které se málokdy potkají dohromady v jedné osobě - proto je důležité odhadnout správně své síly, případně se obklopit dobře spolupracujícím týmem.

Diplomantka neskrývá, že spíše než hotové dílo nám představuje torzo své vize. V době psaní posudku mám k dispozici krátké videoukázky, soubor obrázkových náhledů na charaktery a několik herních scén, scénář dialogů a text, který částečně přibližuje herní mechanismy a charakter samotné hry. Bohužel to není ideální situace. Můžeme se domýšlet, že autorka usiluje o zprostředkování osobnější výpovědi. Využívá k tomu několik charakterů, reprezentujících vnitřní hlasy a lokace, které představují snový svět v hlavě vypravěčky. Hra zprostředkovává určitý duševní vhled do autorčina alter - ega, užívá k tomu s jistou distancí mimikry gameboyových JRPG her z 90. let a s nimi spojené pocity nostalgie. Ale zároveň těžko můžeme rozeznat, jestli se to diplomantce daří. I přes pečlivě rozkreslené charaktery a věrohodnou imitaci vzhledu devadesátkového jrpg nemáme šanci si o hře utvořit jasnější obrázek.

Z poskytnutých dialogů můžeme rozpoznat náznaky znejistujících tvrzení, hráč může postupně přicházet na to, že děj je jen v hlavě hrdinky a že postavy nejsou "skutečné". To vše jsou v počítačových hrách celkem běžně používané stereotypy; autorka píše (při komentování vizuálního stylu hry) o vědomém zacházení s klišé, ale je otázka, kde autorčina distance začíná a končí.

Máme příliš málo vodítek na to, abychom odhalili, co komentuje autorka s odstupem a co myslí "vážně". I proto je zatím obtížné najít důvod, proč zážitek z této hry podstupovat.

Z dialogů je nicméně zřejmé, že autorka má určitou představu o vývoji krátkého příběhu, i když většina nám zůstává utajena, např. úroveň v lese a v prokletém městě.

Nemůžu prezentované dílo hodnotit pozitivně, zvláště když se jedná o diplomovou práci. Přesto věřím, že autorka najde sílu a případně se i obklopí týmem, který jí pomůže dovést hru do funkční podoby, byla by škoda nevyužít rozpracovnou vizuální stránku a nakousnutý herní příběh.

### Otázky k rozpravě:



**Závěrečné hodnocení:**

Práci doporučuji k obhajobě.

**Návrh klasifikace:**

D

**Posudek vypracoval(a):**

MgA. Matěj Smetana, Ph.D.

**Datum: 14.6.2021**

