

Akademický rok 2020/2021

Diplomová práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: Elena Giertlová

Název práce: ENOUGH

Slovní hodnocení:

Elena se ve své diplomové práci vydala cestou průmyslově laděného prototypu digitální hry. Pro vizuální zpracování zvolila napříč časem etablovaný pixel art v domovské formě 2D grafiky. Hru posuzuji ve stále pohyblivém technickém stavu, ale dostatečné množství různých typů dat mi dovoluje celem posoudit.

Elena nastoupila na magisterský stupeň studia s cílem vytvořit svépomocí 2D digitální hru. Rozsah tohoto cíle se v průběhu studia měnil. Důležitou součástí návrhu a zacílení práce byla osobní, až niterná zkušenost autorky s určitou etapou psychického stavu, zdraví. V tomto ohledu lze práci přiřadit parametry akademicky populárních serious games, byť hra nepojednává explicitně dokumentární formou. Dokonce nám ani adresně nesděljuje informace a situace zažité autorkou. V rámci Evropského případně až západního chápání serious games je dokumentární, tedy fotografická a jiná přímá forma sdělení, prakticky neodmyslitelná od výsledné exekutivy hry. Oproti tomu v asijské produkci najdeme v kontextu psychologických námětů celou řadu samostatných herních sérií. Zejména v typologii vizuálních novel, které často reprezentují přímou popularizaci těchto témat. Vizuálně se asijské spektrum přirozeně pohybuje od mangy až po hybridní kombinace včetně využití pixel artu. Právě tento kontext je Eleně kategoricky bližší, včetně všech klíšé a kýčů, které s sebou přináší.

Výsledný prototyp digitální hry v první řadě upoutá právě skrze pixel art, byť je vystavěný na pravidlech new retra. Právě grafické zpracování čerpá z popkulturního chápání pixel artu a to jak v typologické, tak řemeslné kvalitě. V druhé řadě se dozvídáme o specifické dějové linii, která je zpracována lineární formou. Ta je podmíněná textovému předávání narativu a dílčí interakci skrze jednoduché herní mechaniky. Bez ohledu na téma napřímo spojené s autorkou je hlavní postava hry otevřená vůči hráči. Zasazení hry lze přitom ukotvit jako bezčasé fantasy, které v rámci prostředí využívá primárně variace interiérů.

Projekt tak sice naplňuje rámcový standard prototypu zvolené herní typologie, ale jeho technologické provedení pokulhává. Přesto si cením rozhodnutí, ve kterém se Elena poprala s vývojem prototypu zcela sama. Přeji tak Eleně, aby se jí se stejným odhodláním a trpělivostí dařilo také v osobním i profesním životě.

Otázky k rozpravě:

Budete na projektu dál pracovat?

Co se Vám na projektu nejvíce nepovedlo?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji

Návrh klasifikace:

B

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 7.6. 2021