



# Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: **BYLINKÁRI**

Práci předložil student: **Bc. et BcA. Matej JURKÁČEK**

Studijní obor a specializace: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil:

**Mgr. Martin Vaňo**

## 1. Cíl práce

*Deklarovaného cíle práce bylo dosaženo jak formálně, tak fakticky. Formálně byl vytvořen art book ke hře o požadovaném rozsahu. Fakticky vznikla kniha ilustrací, z nichž část by mohla být „jen“ knihou ilustrací, část je ale skutečně herního charakteru (mapa, inventář, perspektivní pohledy na hlavní postavu). Cíl byl tedy splněn i fakticky. Jedinou slabinou práce je tedy to, že se zakládá na nedostatečně propracovaném herním designu nebo jej nedokáže plně komunikovat.*

## 2. Stručný komentář hodnotitele

*Z výtvarného hlediska je práci těžké něco vytknout. Barevná paleta, styl i jednotlivé prvky jsou jasné, čitelné, konzistentní a jsou na úrovni, při které by mohla hra být publikována a patřila k tomu lepšímu, co je v současnosti na trhu. Hra je směřovaná do originální východoslovanského prostředí západních Karpat, jejichž atmosféru předává velice hezky. Autor navíc dobře popsal proces vzniku mapy. Já osobně bych ocenil i jednotlivé assety stromů jako ukázkou práce. V oblasti výtvarné nelze mnoho vytknout. Možná snad to, že*

*postav je ve hře velice málo a symbolizují tradiční práce. Tudiž by mohly být provedeny lépe, než jen v klasickém „RPG pozoru“. Některé postavy totiž jen tak stojí v mapě, a to je dle mého zmeškaná příležitost. Inventář je něco, co by si zasloužilo u umělecky orientované indie hry méně klasické pojetí. Tím se dostáváme k druhé polovině hodnocení práce.*

*Velkou sadou výtek je pak nedostatečný nebo nedostatečně komunikovaný herní design. O hře toho víme velmi málo, neznáme základní smyčku, strukturu, cíl hry, cílovou skupinu, platformu, mechaniku použití léčivek a lektvarů atd. To samozřejmě není cílem práce, ale autor sám by v tom měl mít jasno a měl by díky tomu také více prostoru pro výtvarné vyjádření. Víme, že ve hře jsou dialogy, úkoly, sběr bylin a odemykání lokací. Nevíme, ale jak probíhají, jak vypadá jejich rozhraní, neznáme příklad úkolu ukázaného v mapě, nevíme jak jsou reprezentovány rostliny v rozhraní atd. A to je škoda a zmeškaná příležitost.*

### **3. Vyjádření o plagiátorství**

*Nejsem si vědom plagiátorství.*

### **4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*Jsem unitrně rozpolcen. Výtvarně je práce opravdu velice zdařilá! A to je to, co se počítá. Na druhou stranu v art booku ke hře bych čekal rozmanitější ilustrace, pokrývající co nejširší paletu herních prvků. Já osobně bych dal více prostoru mapě a rozmanitosti prostředí před splashscreeny postav. Kdybych již neopponoval práci Vietminh Filipa Štorcha, navrhl bych hodnocení výborně. Takto vím, že je možné jít více do hloubky jak co se týče popisu vzniku práce, tak co se týče šíře materiálu. Proto navrhuji známku velmi dobře.*

**Datum:**

31.5.2021

**Podpis:**